

NA RUBU





	<u>KROZ TEORIJU</u>
09	<u>Maša Jazbec</u> <u>Virtualna želja za aktualizacijom lutke</u> <u>Kako promišljati lutku u umjetnosti sa Gillesom Deleuzeom</u>
14	<u>Tjaša Bertoncelj</u> <u>Stanje/uvjet neživog u lutkarstvu</u>
21	<u>Igor Tretinjak</u> <u>Svjesnom pasivizacijom prema apsolutnoj vlasti</u>
27	<u>Maša Radi Buh</u> <u>Posthumanističko-feministička intervencija</u>
	<u>KROZ POLITIKU</u>
34	<u>Benjamin Zajc</u> <u>Politički i radikalno kroz oči lutke</u>
39	<u>Zala Dobovšek</u> <u>Tri verzije angažirane prakse:</u> <u>kolektivno, ludističko, protestno</u>
48	<u>Nika Švab</u> <u>Četvrti zid</u>
	<u>KROZ PRAKSU</u>
54	<u>Tajda Lipicer: Yngvild Aspeli</u> <u>„Za mene je lutkarstvo način pogleda na svijet“</u> <u>Prošireni jezik i njegove granice</u>
59	<u>Mojca Redjko</u> <u>Kao kolač umočen u čaj</u> <u>O kazalištu materijala</u>
65	<u>Gareth K. Vile</u> <u>Vizualno kazalište i lutkarstvo</u>
71	<u>Lorna Irvine</u> <u>Lutke na koncu: lutkarstvo i fizičko kazalište</u>
78	<u>Kristina Steiblytė, Ramunė Balevičiūtė</u> <u>Kazalište lutaka koje se stalno iznova otkriva</u>
85	<u>KROZ FOTOGRAFIJE</u>

Potencijal lutke leži u njenom nastajanju, u ispunjavanju njene početne nulte točke. Lutka neprestano preispituje pretpostavke i definicije koje je pokušavaju ubaciti u jasne teoretske okvire. Tim teoretskim bilješkama ona izmiče i transcendirira se u neuhvatljivu prisutnost.

Lutka početni prazan prostor ispunjava u komunikaciji sa suvremenošću. Iz animiranog figurativnog objekta pretvara se u oblik animirane forme, entiteta, misli, značenja. Preuzima uloge i oblike drugih vrsta umjetnosti i intermedijalno se povezuje. U ekspanzivnosti i fluidnosti njenog medija lutkarsku umjetnost definira amplituda razvoja koja višestruko odražava sva područja njezinog ostvarenja. Vlastita tradicija joj daje temelj koji lutku ne determinira. Kontinuirano se redefinira te je upravo neprestano traženje lutkarskog njena bit. Uvijek je *na rubu* i možda je upravo to najbolje definira.

Časopis za lutkarstvo i kazalište animiranih formi *Lutka* ovoga puta pokriva granične točke na razini prakse, teorije i politike koje lutkarstvo u svojoj biti često uspostavlja i nadilazi. I danas ono čuva svoju povijesnu prirodu društvenog komentara i razbijanja tabu tema te pomiče granice društvenih diskursa subverzivnim gestama. Svojim potencijalom umjetničkog protesta i društvenokritičkih komentara odgovara na društvenu stvarnost. Prati ulogu umjetnosti koja nudi refleksiju i naglašava pravednu i solidarnu stvarnost. Lutkarstvo može razmišljati alternativno, što je u današnje vrijeme iznimno važno. Časopis *Lutka* donosi povijesni i aktualni pregled lutkarskih praksi koje obuhvaćaju društveno angažirano kazalište i u širem smislu ostvaruju svoju političku prirodu.

Lutkarstvo može djelovati na razini izravne izvedbene akcije i otpora, ali isto tako na razini teorije razgrađivati ustaljene konvencije o tome kako razmišljamo, kao i društvene aspekte stvarnosti. Teorijski prilozi u ovom broju također dovode u pitanje osnovni princip razmat-

ranja. Na teatrološkoj razini, ali i na razini društvenih sfera, nude nam za razmišljanje novo polazište razmatranja. Njihovo razumijevanje nadilazi binarni konstrukt (živo-neživo, čovjek-nečovjek, animirani-animator) koji je često bio namijenjen definiranju lutkarske umjetnosti. Okreće se ka razbijanju binarizma – u mogućnost drugačijeg, horizontalnog i fluidnijeg pristupa lutkarskome. Polazište takve vrste može se primijeniti i na društvene sfere, poput provjetravanja samog koncepta roda i specifično udaljenog razumijevanja čovjeka, društva i povijesti.

Lutke ne definiraju ustaljeni fizički izgled, društveno okruženje i norme. Uspostavljene granice naše percepcije stvarnosti i lutkarske umjetnosti mogu se zbog kameleonskog oblika lutke preispitivati i iznova graditi. Mogu razmišljati izvan okvira i razgrađivati sve što je naizgled očito. Mogu stvarati svjetove koji nisu vezani za naše društvene predispozicije. Potencijal lutke leži u njenoj beskonačnosti, a ujedno i u njezinoj neodređenosti, što nam omogućuje da iz drugačije perspektive vidimo svijet u nastajanju. Može nas postaviti na rub s našim vlastitim ponašanjem.

Ovaj broj časopisa podržao je europski projekt Krična platforma suvremenog lutkarstva u EU, odnosno EU Contemporary Puppetry Critical Platform, koji okuplja četiri poznate europske institucije s bogatom lutkarskom baštinom. Osim Lutkarskog kazališta Ljubljana, u njemu sudjeluju i Akademija za umjetnost i kulturu iz Hrvatske, vilniuško kazalište „Lele“ iz Litve i Puppet Animation Scotland iz Ujedinjenog Kraljevstva. Glavni cilj projekta je ponovno uspostaviti teoriju i kritiku lutkarskog kazališta kao elementa javnog diskurza. Projektom je uspostavljena moderna lutkarska mreža i online platforma ECPCP na kojoj su dostupna međunarodna promišljanja i teatrološke analize na području suvremenog lutkarstva.

Tjaša Bertoncelj, glavna urednica



ČASOPIS o lutkarskoj umjetnosti i kazalištu animiranih oblika
POKRENUT 1966
BR. 61 / 2022

NAKLADNIK Lutkovno gledališče Ljubljana (u suradnji s organizacijom UNIMA Slovenija i Ustanovom lutkarskih umjetnika Slovenije) u sklopu europskog projekta EU Contemporary Puppetry Critical Platform, pod vodstvom Lutkovnog gledališča Ljubljana u Sloveniji, u partnerstvu s Puppet Animation Scotland (Združeno kraljestvo), Akademijom za umjetnost i kulturu u Osijeku (Hrvatska) i Kazališta “Lėlė” Vilnius (Litva). **ZA NAKLADNIKA** Uroš Korenčan

ČASOPIS LUTKA osnovala je Zajednica kulturnih organizacija (današnji Javni fond za kulturnu djelatnost Republike Slovenije) i izlazio je u različitim vremenskim razmacima (1966.–1970., 1973.–1981., 1985.–1988., 1991.–1996., 1998.–2000.) do 2000. (br. 57). Posljednje brojeve Lutke objavilo je Kulturno-umjetničko društvo Klemenčičevi dani. Godine 2013., časopis Lutka počeo je ponovno izlaziti.

FOTOGRAFIJE NA OMOTU

- 1. i 2.** Vilniuskó kazalište “Lėlė” **Slika Doriana Graya** (Doriano Grėjaus portretas, 2018) | **foto** Laura Vanseviciene
3. Gary Friedman **Lutke protiv AIDS-a** | **foto** Privatni arhiv Garyja Friedmana



LUTKARSKO KAZALIŠTE LJUBLJANA I ZAVOD IMAGINARNE, R. PRIMOŽ EKART **NEVIDLJIV (2021)** | FOTO **MATEJ POVŠE**

Maša Jazbec

Virtualna želja za aktualizacijom lutke *Kako promišljati lutku u umjetnosti sa Gillesom Deleuzeom*

Vremena kada se tradicionalnim lutkarskim oblicima pridružio niz novih vrsta lutaka već su iza nas. Automatiziranim, mehaniziranim, tehnološki naprednim, digitalnim, strojnim, androidnim, hibridnim... oblicima svakodnevno se pridružuju novi. Dakle, kako misliti o lutkarstvu i animiranim formama u tako rapidno promjenjivom vremenu i prostoru umjetnosti?

Promišljanje „lutke“¹ zahtijeva izlazak iz ustaljenih okvira i poziva na novi pristup. Iako Gilles Deleuze, francuski filozof 20. stoljeća, u svojoj dugoj filozofskoj karijeri nije eksplicitno promišljao lutku ili lutkarsko kazalište, njegove se postavke i koncepti čine podatnima za promišljanje lutkarstva u svijetu umjetnosti.

¹ I „Lutka“ pod navodnicima predstavlja moderne lutkarske forme i sve što, odstupanjem od tradicionalnih lutkarskih formi, svrstavamo u područje lutkarstva.

Lutka traži svoj Abecedarij

Mnogi su već koristili Deleuzeovu misao unutar lutkarskih i animiranih oblika,² koncentrirajući se pritom na njegova najvažnija filozofska djela (neka je od njih napisao u suradnji s Félixom Guattarijem): *Razlika i ponavljanje*, *Tisuću platoa*, *Što je filozofija*, *Antiedip*, *Logika smisla*, *Slika-pokret*, *Slika-vrijeme* i druga. Francuska istraživačica, filozofkinja i predavačica Flore Garcin-Marrou također bira zanimljive pristupe u svojim studijama,³ u kojima Deleuzeovu filozofiju premješta u kazališni prostor. U jednom od svojih članaka piše o mogućnosti dramatizacije ili teatralizacije filozofije u obliku abecede, inspirirana *Abecedarijem* Gillesa Deleuzea. Riječ je o svjetski poznatoj seriji intervju a s francuskim mi-sliocem koje je nekoliko godina prije filozofove smrti vodila njegova bivša studentica Claire Parnet, a koja je bila objavljena nakon njegove smrti 1996. godine. Radi se o bitnom dijelu Deleuzeove ostavštine jer široj publici kroz formu abecedarija pruža uvid u njegove najvažnije filozofske kon-cepte. Osmosatni intervju kroz svako slovo francuske abe-cede otvara pitanje određene teme. Slovo A tako predstavlja *Animal* ('životinja'), slovo B *Boisson* ('piće'), slovo C *Culture* ('kultura'), D *Désir* ('želja'), i tako sve do posljednjeg slova Z kao *Zigzag* ('cik cak'). Prije samog snimanja Deleuze nije bio upoznat s pitanjima, već je znao samo teme za pojedino slovo te se tijekom intervju a pred gledateljem polagano od-vilo prožimanje filozofske misli i promišljanja o svakodnev-nom i banalnom. Na primjer, slovo R kao *Résistance* (otpor) prelazi od govora o početnom buntovnom stavu pojedinca i njegovog suprotstavljanja sveopćem mišljenju preko ljud-ske vulgarnosti i gluposti sve do osjećaja srama koji mora osjećati svaki stvaralac. Srama zbog činjenice da ljudska priroda sili čovjeka da život zatvara u tamnicu, dok umjet-nost životu otvara put i čovjeka podsjeća na vitalnu snagu stvaranja. Upravo ovakvim formatom intervju a demonstrira se sva dalekosežnost Deleuzeove misli. Njegovi koncepti dio su procesa rađanja novih pitanja i problema. Prema filozofu, naime, pitanja ne smijemo postavljati, odnosno fiksirati, već ih moramo proizvoditi, to jest fabricirati (*fabriquer une que-stion*) s ciljem proizvodnje problema. Novi koncepti nastaju tek proizvodnjom pitanja i problema. To omogućuje poseb-

nu igru koja ne vodi singularnom i konačnom, već ostavlja prostor za mnoge mogućnosti i pluralne interpretacije. De-leuze je zainteresiran za međuprostor (*entre*), ne toliko iz-među značenja, koliko „između” strukturiranih označitelja. Ono što u danom trenutku označava jednu stvar, može voditi k drugom označitelju, otvoriti drugi put i skliznuti u drugo označiteljsko polje. Intenzivnost tih organiziranih označite-lja navodi nas na stvaralačku aktivnost. Mislim – prema De-leuzeu – znači stvarati, proizvoditi i osmišljavati nešto novo.

Promišljanje lutke i lutkarskih oblika mogli bismo također započeti *Abecedarijem*, samo što bismo ga ovaj put premje-stili u lutkarsko polje.⁴ Koje teme definiraju lutku, koji joj se označitelji mogu pripisati? Prije svega, kakve odnose i relaci-je možemo zapaziti kada govorimo o lutkarstvu? S obzirom na to da „lutkarski abecedarij” još ne postoji, barem ne prema standardima Deleuzeove misli, možemo početi s prvim kora-cima proizvodnje pitanja i problema. Vodeni studijom koju raspisuje Flore Garcin-Marrou, tražit ćemo odnose između lutke i Deleuzeovih koncepata poput decentralizacije, rizoma (micelija) te odnosa vrijeme-prostor i virtualno-aktualno.

Rascjep i decentralizacija lutke

U brojnim primjerima promišljanja lutke koristimo filozof-ske koncepte poput objekta i subjekta, živog i neživog, fizič-kog i metafizičkog. Pored spomenutih binarnih pojmova, u lutkarstvu se neprestano dotičemo i pojma animacije. Kako se lutka animira, tko je animira i što sve može biti. Čini se i kako se uvijek iznova nađemo na svojevrsnoj vertikalnoj ljestvici promišljanja lutke, u smislu hijerarhijske jukstapo-zicije onoga što se animira i onoga tko animira. Okomita, hijerarhijska struktura, omogućuje nam da se usredotočimo na jedan aspekt, odnosno jedan čimbenik. Što onaj tko ani-mira znači animiranome? Je li animirano podređeno anima-toru? Ili je onaj tko animira nadređen onome što će tek biti animirano? Relacija i odnos su već uspostavljeni, ali samo u vidu fokusiranja ili centraliziranja jednog od elemenata bi-narnog koncepta. Ako promišljamo, dakle, o tome što znači animator, on će u tom slučaju uvijek značiti upravo ishodište za daljnje promišljanje. Animator postaje središnji pojam iz kojeg izvodimo njegov odnos prema onome što će se animirati, bio to predmet, materija ili lutka, a način promišljanja animiranog se ne mijenja. Ako, pak, promišljamo animirano,

prvo ćemo ga uzeti kao polazište, odrediti mu karakteristike i prirodu, a tek onda tražiti silnice koje ga određuju u odnosu na onoga koji ga animira. Filozofska misao Gillesa Deleuzea postavlja nas pred jednu drukčiju strukturu mišljenja. Umje-sto hijerarhijske, vertikalne ljestvice, gdje se krećemo od sre-dišnjeg koncepta do sljedećeg te se prepuštamo misaonom kretanju gore-dolje po ljestvici, francuski filozof nudi nam horizontalnu strukturu mišljenja. Polazna točka iz koje ćemo izvoditi označitelje više neće igrati glavnu ulogu, budući se u misaonom procesu nećemo u potpunosti fokusirati na nju. Umjesto kruženja od jedne do druge ishodišne točke, biramo način kretanja različitim putanjama i linijama razmišljanja te ustrajno propitivanje samog medija (lutke) i između njih tražimo njihove različite teritorije, polja i događaje. Animi-rano i onaj koji animira više neće biti postavljeni jedno na-suprot drugog, ne promišljamo ih kao međusobno zasebne individualitete. Živo neće biti postavljeno nasuprot neživom, niti subjekt nasuprot objektu, već će se označitelji preplesti u svojstvenom kretanju mnogstrukosti. Pokret animatora može naznačiti poteze animiranog, potez animiranog prela-zi u afekte (osjećaje) gledatelja i ocrtava novog označitelja u animatoru. Unutar procesa dolazi do preplitanja označitelja i intenziteta, pri čemu ne možemo jasno razgraničiti niti deter-minirati neku središnju točku događanja, slično kao kod rizo-ma (micelija).⁵ Događanje ne predstavljaju sami predmeti ili njihove datosti, već dinamizmi u njihovom postajanju. Na-lazimo se u području nerazlučivog, gdje u stvarima, pojava-ma i percepcijama ne tražimo nedostatak ili odsutnost nečeg drugog, već se krećemo između različitih identiteta na način koji omogućava da jedan označitelj (stvar, pojava ili percep-cija) uvijek može biti nešto drugo. Pokušamo li umjetnički događaj sagledati kroz prizmu Deleuzeove misli, u pravilu se suočavamo s njegovim sastavnicama na način “ili-ili” (ili viđeno, čujeno, percipirano ili lutka, animirana forma, ani-mator označava ili x ili y), dok između postoji skliska površina nastajućih značenja. Rascjep, način odvajanja od ustaljenih, fiksnih predodžbi, uspostavlja deleuzeovsko kazalište stvar-nog pokreta.⁶ Neprestana proizvodnja stvaranja i potrošnje (u osjetilnom svijetu gledatelja ili stvaratelja neprestana pre-obrazba medija i materijala) za Deleuzea je kreativna aktiv-nost, procesualnost ili proces kao mogućnost oslobađanja.⁷

Vratimo li se početnoj ideji kako se „lutka“ mora pozicionira-ti nasuprot sebe same, to bi značilo izlazak, odnosno rascjep od njezinog ustaljenog identiteta te proizvodnju novog polja poimanja „lutke“ i lutkarstva. Svaka ideja o lutki njezin je potencijal, mogući početak ili kraj. Unutar okvira umjetnič-kog događaja, u kojem se rađa ideja ili potencijal lutkarskoga (animiranog, produkcijskog, mehaniziranog), postoji mreža intenziteta i traženja zajedničkih granica, koja događanje u vremenu i prostoru preobražava u stvaralačku aktivnost. Ona tjera kreatora, koji operira potencijalima lutkarskoga, da stvara senzacije (osjećaje) i neprestano proizvodi pitanja i probleme u polju lutkarstva. Deleuze je (doduše pri kon-ceptualizaciji mišljenja kinematografije i filmske umjetno-sti) to nazvao „likvidnom percepcijom“⁸ procesom kroz koji koncept traži svoj teritorij. Slično bi se mogli izraziti u polju lutkarstva: lutka koja se suprotstavlja sebi samoj mora traži-ti svoj teritorij te neprestano proizvoditi pitanja i probleme prije nego formira svoj koncept.

Automat kao paradigma vitalne energije

U članku „Od rizomatske lutke do duhovnog automata Gi-llesa Deleuzea“⁹ Flore Garcin-Marrou razmatra bitnu ulogu filozofije Gillesa Deleuzea i njegovih koncepata za novo raz-mišljanje o lutki i lutkarskom kazalištu. Pažljiva čitateljica De-leuzea izlaže pregled različitih poimanja čovjeka i lutke kroz razdoblja povijesti filozofije, pri čemu upozorava na značajan preokret koji u drugoj polovici 20. stoljeća radi Deleuze svojim novim čitanjem njemačkog dramatičara i pisca Heinricha von Kleista i njegovog eseja „O lutkarskom kazalištu”¹⁰ te vlastite koncepcije slike pokreta i slike vremena u filmskoj umjetnosti.

Kleist kao predstavnik razdoblja njemačke romantike lutku vidi kao antagonista spram izvođača. Ljudski stvaralac se – u duhu tadašnjeg vremena – pokazuje kao nesavršen i nez-grapan, dok lutka predstavlja savršenu, prirodno odmjerenu prisutnost. Lutka je, naime, u potpunosti podređena zako-nima mehanike te se kao takva opire nesavrшеноj prirodi ljudske individualnosti. Lutka se pokorava željama svog ani-matora te je stoga najsavršeniji izvođač umjetničkog doga-đaja. Njezina prednost je što nije podložna nesavršenostima vlastitog tijela, a zadatak i moć animatora jest usmjeriti je u njezino savršeno gibanje. Kleist u karakteristikama lutke,

² | U ovom radu autorica se fokusira na neka istraživanja istraži-vačica Aline Wiame i Flore Garcin-Marrou.

³ | Flore Garcin-Marrou. »De la marionnette ‘rhizomatique’ a l’automate spirituel, chez Gilles Deleuze.« Marionnette, corps-frontiere, etudes reunies par H. Beauchamp, J. Nogués et E. Van Haesebroeck. Presses de l’Universite Artois, coll. »Corps et voix«, 2016.; Flore Garcin-Marrou. »Pas si bete la marionnette !«, Bêt(î)s(es): Entre Derrida, Deleuze–Guattari et Sloterdijk. Chimeres, god. 3, br. 81, 2013, str. 131–138.; Flore Garcin-Marrou. »L’Abece-daire de Gilles Deleuze«. Dossier: Art et alphabet. Revue Ligeia, br. 153–156, siječanj–srpanj 2017, str. 212–219.

⁴ | Flore Garcin-Marrou u svom radu o Deleuzeovom *Abecedariju* (izvor naveden gore) navodi primjer kanadske koreografinje Andrée Martin i njezinog rada *L’Abécédaire du corps dansant* kao izmještanja Deleuzeova Abecedarija u polje plesne umjetnosti. Tim se primjerom Deleuzeova filozofija pomiće, „teatralizira”, u polje umjetnosti.

⁵ | Gilles Deleuze prenio je koncept iz botanike u filozofiju. Ri-zom označava mrežu kojoj ne možemo odrediti središnju točku. Slično mreži korijena, ne možemo razlučiti točku početka ni kraja biljke. Svaka točka je mogući početak ili kraj. U filozofiji se koncept rizoma smatra deskriptivnim modelom u kojem elementi nisu or-ganizirani hijerarhijski.

⁶ | Aline Wiame. »Deleuze’s ‘Puppetry’ and the Ethics of Non-hu-man Compositions«, uredili Kraigher A., Rooss A. Gledališće ani-miranih form. Maska br. 179–180/Lutka br. 59, 2016, str. 60–67.

⁷ | Gilles Deleuze, Félix Guattari, *Anti-Ojdisp: kapitalizem in shizofre-nija*, Krtna, 2017, str. 478–479

⁸ | Gilles Deleuze. *Podoba-gibanje*. Studia humanitatis, 1991.

⁹ | Flore Garcin-Marrou. »De la marionnette ‘rhizomatique’ à l’au-tomate spirituel, chez Gilles Deleuze.« Marionnette, corps-fron-tière, études réunies par H. Beauchamp, J. Nogués et É. Van Hae-sebroeck. Presses de l’Université Artois, coll. »Corps et voix«, 2016.

¹⁰ | Kleistov esej je bil objavljen u Berliner Abendblätter i nastao je na trmelj refleksije plesnog događaja.

njezinim mrtvim udovima i strogo usklađenim mehanizmi-
ma koji slijede zakon gravitacije, vidi savršenost pokreta.
Za njemačkog romantičara lutka je simbol idealne ljudske
prirode i reprezentacija savršene teatralnosti, budući da ne
posjeduje nikakav život izvan kazališnog prostora.

U jednom od komentara na Kleistov tekst, međutim, Deleuze
ističe da lutka ne može slijediti samo zakon gravitacije i moć
svog animatora. Naime, veza koja povezuje lutku i animatora
nije tek čist i savršen pokret, već je ona višestruka. Radi se o
vezi koja u sebi nosi različite intenzitete virtualnosti i aktual-
nosti. Virtualno u Deleuzeovskom kontekstu znači nešto što
se može aktualizirati. Veza između lutke i animatora ogleda
se, tako, ne samo u vidljivoj, figurativnoj reprezentaciji, već i
u svojoj virtualnosti (nečemu što se tek može aktualizirati).
Upravo je ta virtualnost – koja tjera idejne, tjelesne i narativne
potencijale lutke (istodobno, ali ne isključivo, s njezinim ani-
matorom) da postanu događajem – raspršena, decentralizira-
na i raslojena. Lutka i animator svoje moguće odnose uspo-
stavljaju po načelu „ovdje i tamo“,¹¹ lutka se može virtualizirati
u animatoru, animator se aktualizira u lutki i obrnuto. Stoga
se događa da lutka prevlada nad animatorom jer se „animator
u njoj virtualizira (postaje dijelom fikcije), dok se lutka aktua-
lizira jer dopušta vjerovati kako odjednom oživi u realnosti“.¹²

Kada Deleuze govori o razlici između kazališta i filma, na više
mjestâ upozorava i na odnos viđenog i slušanog. Kazalište
istovremeno o nečemu govori i nešto nam prikazuje, ono što
se čuje i ono što se vidi nastaje u istom vremenu i prostoru.
Film, pak, nešto prikazuje, ali ono o čemu govori uspostavlja
se „ispod“ slike (kao novi sloj slike). To je, prema Deleuzeu,
razlika između dramske i „automatske“ reprezentacije, koja
zahtijeva novo poimanje glumca ili uloge. Kazališni glumac
proživljava ili oživljava spoj svog glasa i tijela, a filmski glu-
mac, naprotiv, predstavlja svojevrsni prijelom ili izmještanje
tijela i glasa, slično lutki. Ono što je karakteristično za film
jest izmještanje onoga što se čuje i vidi, kaže Deleuze.¹³ Ka-
zališni glumac neposredno izgovara riječi, koristi svoje tijelo
za dijalog s dramskom strukturom ili neposredno s gledate-
ljem. Film, međutim, kazališni dijalog dekonstruirati; preo-
kreće apsolut drame te u dijalog unosi rascjep između ovdje-
i-sada iskazivanja. Uloga ili glumac postaju automatizirani.

Filmski glumac tako ne koristi istu tehniku izražavanja, nje-
govi pokreti postaju dio zvučnog i vizualnog materijala film-
ske reprezentacije. “Automatski glumac je izniman i u svom
pristupu pokretu. Budući da kretanje nije dramatično, već
automatsko, drama više nije temelj radnje: kretanje posta-
je ‘neposredan podatak kinematografske reprezentacije’“.¹⁴
Koreografske ili kazališne reprezentacije uvijek su vezane uz
neki pokretač, nešto što ih pokreće, a filmska reprezentacija
kretanje stvara sama po sebi. Na taj je način kretanje izuzeto
iz svoje figurativne prirode. Flore Garcin-Marrou navodi De-
leuzeove kinematografske primjere različitih filmskih reda-
telja. Prikazano kretanje prirodnih elemenata, poput vode,
mora, rijeke, nije tek prirodno kretanje, već prikazani ele-
menti postaju automati (automatizirani akteri), koji dodu-
še zadržavaju svoj individualitet, ali im se pridodaju i drugi
znakovi, percepti i afekti (znakovi percepcije i osjećaja). Sva
ta automatizirana akcija time se udaljava od puke repre-
zentacije te doprinosi proizvodnji snage kretanja. Kretanja
koje zbog intenziteta perceptivnih znakova i afekata poziva
na novu subjektivnost. „Ova paradigma duhovnog automa-
ta, naslijeđena od Spinoze, označava stanje misli sposobno
povezati ideju s idejom, reprezentaciju s reprezentacijom,
neovisno o bilo kakvom pozivanju na objekt, u radikalnoj
emancipaciji od dramskih i mimetičkih zahtjeva. U ovoj
novoj automatskoj subjektivnosti i sam gledatelj postaje du-
hovni automat kada uroni u koheziju s pokretnom slikom
čije vibracije doživljava.“¹⁵

Deleuzeov koncept „mehaničnosti“ i figure automata kao pa-
radigme vitalne energije, samokretanja i umnožavanja per-
ceptivnih mogućnosti unutar polja filmske umjetnosti pre-
klapa se s njegovim promišljanjem o estetskim, društvenim
i ekonomskim prevratima 20. stoljeća. Promišljajući Dele-
uzeove koncepte, Flore Garcin-Marrou naglašava nužnost
novog promišljanja kazališta i filozofije, koje ne može uteći
sve tehnologiziranjem napretku čovječanstva.

Lutka automat

Niti „lutka“ ne izmiče tehnološkom napretku, bilo da se
radi o klasičnoj, tradicionalnoj lutki svih oblika, automati-
ma, androidima ili bilo kojim drugim oblicima koje danas
nazivamo animiranim formama. Ključni zaključak koji bi

trebao slijediti Deleuzeovu misao i predstavljati prvi korak
u proizvodnji pitanja i problema lutkarske, animirane forme
u umjetničkom polju jest odvajanje lutkarskoga od njegove
metafizičke prirode. Gilles Deleuze je među prvim utjecaj-
nim filozofima 20. stoljeća razmatrao ulogu kinematografije
u svijetu umjetnosti, istovremeno s promišljanjem umjetno-
sti unutar društva koje postaje tehnološki sve dinamičnije (ali
ne nužno i naprednije). Sličnim putem može krenuti i „lutka“.
Micelijski, rizomatski pristup, pri kojem lutku valja gledati iz
različitih perspektiva, uvijek iznova postavljati u nov kontekst
te tražiti novu mogućnost teritorija, pristup je koji odgovara
promjenjivosti društva kao takvog. Lutka, virtualizirana ili
aktualizirana, uvijek može postati automatizirana reprezen-
tacija ili, bolje rečeno – događaj. Ali samo utoliko koliko auto-
matizirani događaj označava nužan poziv stvaraoca da život
pretoči u kretanje, da životnost oslobodi ustaljenih i svakod-
nevnih okova u koje ga toliko volimo bacati.

SAŽETAK

Iako francuski filozof Gilles Deleuze nikada nije ekspli-
citno govorio ili pisao o lutkarskom kazalištu, njegovim
konceptima možemo nanovo izgraditi pojam lutke i ani-
miranih oblika. Paralelnim čitanjem radova francuske
teoretičarke Flore Garcin-Marrou, koja u svom radu na-
dahnuće često crpi iz deleuzeovske misli, ovaj rad se bavi
drugačijim pristupom poimanja lutkarstva, pri čemu
pozornost usmjerava na horizontalnost promišljanja
lutke kao odmak od vertikalne hijerarhijske strukture,
uvodi koncepte aktualnog i virtualnog u polje lutkar-
stva, dok u svom drugom dijelu lutku i gledatelja opisuje
kao duhovne automate.

KLJUČNE RIJEČI

Gilles Deleuze, filozofija, animirane
forme, lutkarstvo, kazalište, umjetnost
virtualno-aktualno, Flore Garcin-Marrou,
micelij (rizom), deteritorijalizacija,
Abecedarij, znakovi-percepcije, vitalna
energija, duhovni automat, slika-vrijeme,
slika-pokret, potencijal lutke,
kreativni čin

O AUTORICI

Nakon studija filozofije i komparativne književnosti na Fi-
lozofskom fakultetu (Sveučilište u Ljubljani i Sveučilište u
Burgundiji), Maša Jazbec posvetila se obrazovanju u područ-
ju francuskog jezika, pedagogije i kazališnih praksi. Radila je
kao dramaturginja i suradnica za kazališni govor, a posljed-
njih godina istražuje lutkarsku umjetnost, piše za Kritičku
platformu suvremenog lutkarstva EU te prevodi (poeziju,
dramske tekstove, stručne članke). Posvećuje se podučava-
nju francuskog jezika, istraživanju pripovjedačkih vještina,
vođenju kulturno-umjetničkih obrazovnih događanja i lut-
karsko-kazališnih predstava na slovenskom i francuskom je-
ziku. Kao pedagoginja, prevoditeljica i performerica aktivno
suraduje s Francuskim institutom u Sloveniji, francuskim
Centrom za kreativno djetinjstvo (Center de Créations pour
l’Enfance, Centre culturel de Tinqueux, France), Vodnikovim
domom (Vodnikova domačija) u Ljubljani i Lutkarskim ka-
zalištem Ljubljana (Lutkovno gledališče Ljubljana).

Literatura

Aline Wiame. »Deleuze’s “Puppetry” and the Ethics of
Non-human Compositions«, uredili Kraigher A., Rooss A.
Gledališče animiranih form. Maska br. 179–180/Lutka br.
59, 2016. | **Beauchamp, H., Garcin-Marrou, F., Noges, J.,
Van Haesebroeck, E.** *Les Scènes philosophiques de la mari-
onnette*. Éditions L’Entretemps et Institut International de
la Marionnette avec le soutien de l’Université de Toulouse,
2016 | **Deleuze, Gilles.** *Podoba-gibanje*, Studia humanita-
tis, 1991. | **Deleuze, Gilles.** *Podoba-čas*, Studia humanitatis,
2020. | **Deleuze, Gilles.** *Razlika in ponavljanje*, Založba
ZRC SAZU, 2011. | **Deleuze, Gilles. Félix Guattari.** *An-
ti-Ojdip: kapitalizem in shizofrenija*, Krtina, 2017. | **Deleu-
ze G., Guattari, F.** *Micelij: esej*, Hyperion, 2000. | **Deleuze
G., Guattari, F.** *Kaj je filozofija?*, Študentska založba, 1999.
(monografija). | **Flore Garcin-Marrou.** »L’Abecedaire de
Gilles Deleuze«. *Dossier: Art et alphabet*. Revue Ligeia, n°
153-156, siječanj – lipanj 2017. | **Flore Garcin-Marrou.** »De
la marionnette ‘rhizomatique’ a l’automate spirituel, chez Gil-
les Deleuze.« *Marionnette, corps-frontiere*, etudes reunies
par H. Beauchamp, J. Nogues et E. Van Haesebroeck. Pres-
ses de l’Universite Artois, coll. »Corps et voix«, 2016. | **Flore
Garcin-Marrou.** »Pas si bete la marionnette !«. *Bêt(is)es:
Entre Derrida, Deleuze-Guattari et Sloterdijk*. Chimeres no.
81, 2013. | *Labécédaire de Gilles Deleuze*: avec Claire Parnet,
DVD, Montparnasse, 2004. | *Qu’est-ce que l’acte de création
? (Kaj je ustvarjalno dejanje?)*, Femis, 17. 5. 1987.

¹¹ | Flore Garcin-Marrou. »De la marionnette ‘rhizomatique’ a l’automate spirituel, chez Gilles Deleuze.« *Marionnette, corps-frontiere*, etudes reunies par H. Beauchamp, J. Nogues et E. Van Haesebroeck. Presses de l’Universite Artois, coll. »Corps et voix«, 2016, str. 7. Flore Garcin-Marrou koristi izraz »va-et-vent« u smislu neprestane alteracije između dolaziti i odlaziti.

¹² | *Ibid.*

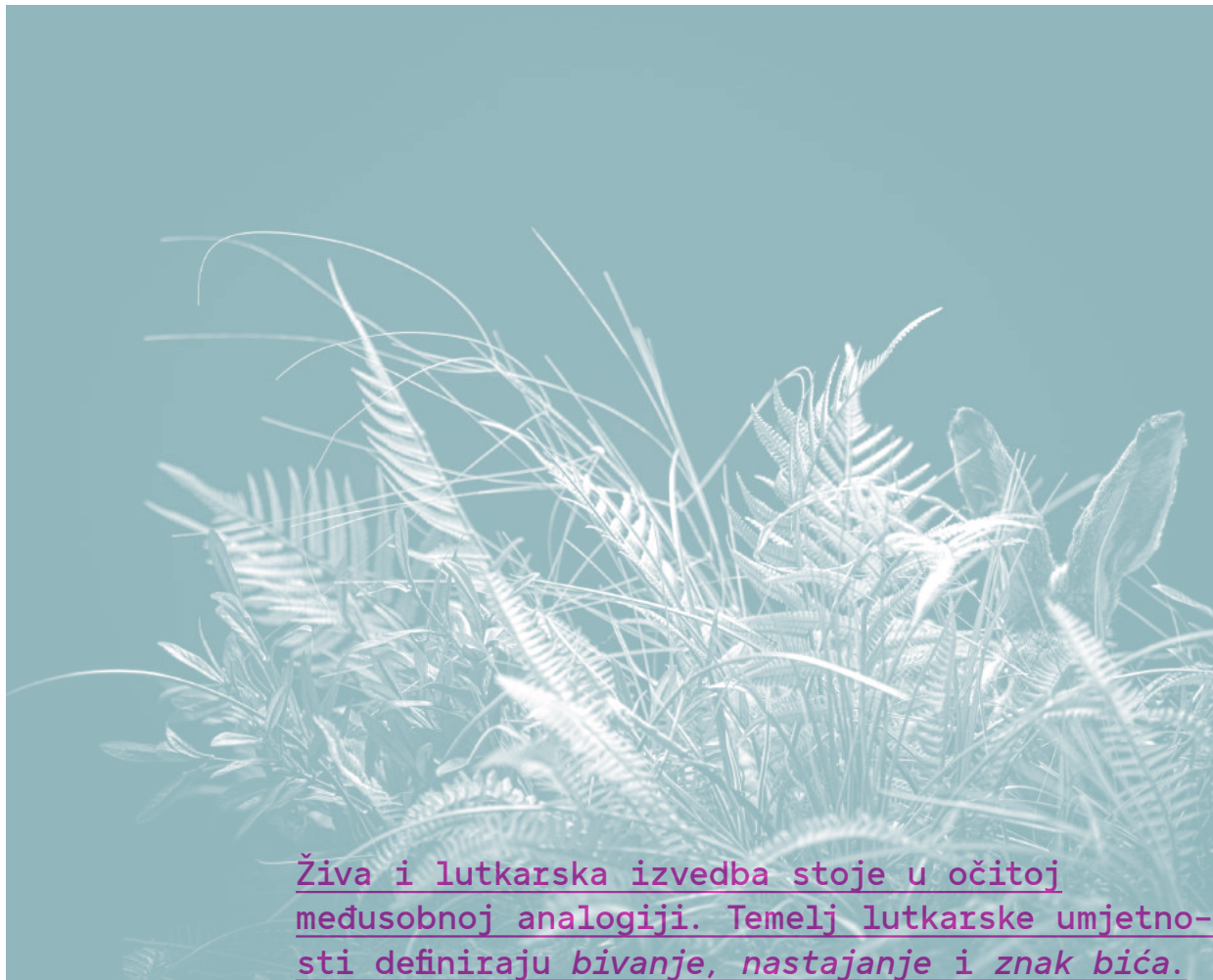
¹³ | Deleuzeov nastup na konferenciji *Qu’est-ce que l’acte de création?* (Što je kreativni čin?), Zaklada Femis, 17. 5. 1987.

¹⁴ | Flore Garcin-Marrou. »De la marionnette ‘rhizomatique’ a l’automate spirituel, chez Gilles Deleuze.« *Marionnette, corps-frontiere*, etudes reunies par H. Beauchamp, J. Nogues et E. Van Haesebroeck. Presses de l’Universite Artois, coll. »Corps et voix«, 2016, str. 8.

¹⁵ | *Ibid.*, str. 9.

Tjaša Bertoncelj

Stanje/uvjet neživog u lutkarstvu



Živa i lutkarska izvedba stoje u očitoj međusobnoj analogiji. Temelj lutkarske umjetnosti definiraju *bivanje, nastajanje i znak bića. Nastajanje živoga pretpostavlja početnu točku koja nije živa i koju karakterizira neživost. Najveći broj pokušaja analize i definiranja lutkarstva stoga se usredotočuje na lutku kao neživi objekt kojeg definira čin oživljavanja. Do koje mjere ovu opću pretpostavku možemo dovesti u pitanje i može li ona i dalje biti temelj za definiranje lutkarskog kazališta? U tekstu ćemo pokušati pronaći odgovore na ta pitanja te ćemo analizom različitih modusa bivajućeg i nebivajućeg dobiti uvid u vrste značenja živoga i neživoga kakva se formiraju u suvremenim lutkarskim predstavama.*

LUTKARSKO KAZALIŠTE LJUBLJANA, FLOTA, ZAVOD, MURSKA SOBOTA I FLOTA, LJUBLJANA, R. TIN GRABNAR MRTVA PRIRODA (TIHOŽITJE 2020) | FOTO JAKA VARNUŽ

Tjaša Bertoncelj Stanje/uvjet neživog u lutkarstvu

Temelj neživog

Čin oživljavanja prate zanimljiva konceptualna proširenja, budući da animirani objekt ima drukčiji ontološki status bivanja od prikazanog u predstavi. Jedna od važnijih fascinacija lutkarske umjetnosti zapravo je usmjerena na utvrđivanje *neživog*, koje potom lutkarskom animacijom pretvaramo u *živo*. Nakon toga slijedi pitanje: Kako percipiramo neživo?

O *neživom* često razmišljamo kao o nečemu što je dijametralno suprotno ljudskom postojanju/bivanju. Ono se, naime, nadaje kao ultimativno mjerilo živoga. Neživim materijalima i stvarima, dakle, nedostaju autonomija, svijest i samosvijest, razum, mentalni procesi, sposobnost komunikacije, osjetilnost i samostalno kretanje. Takva binarna percepcija svijeta s jedne strane doživljava žive i aktivne subjekte, a s druge pasivne i stabilne pojave, odnosno „neinstrumentalne entitete“.¹

Polazeći od „istočnih“ principa bivajućega, u drugom misaonom sustavu koncept *živoga* proteže se i izvan ljudskog, životinjskog i biljnog svijeta. Nešto što obično doživljavamo neživim, može posjedovati svoj vlastiti život ili sadržavati animističke zametke poimanja prema kojemu sve stvari imaju dušu. Preispitamo li „ustaljeni“ antropocentrični temelj i sagledamo li ga iz svježje perspektive, otkrit ćemo dvosmislenost i kulturnu uvjetovanost definicije neživoga. Koncept je to kojeg dodatno produbljuju novodobni diskursi koji afirmiraju područje neljudskoga.

John Bell u poglavlju „Playing with the Eternal Uncanny“² piše da lutke rekonstruiraju našu superiornost nad materijalnim svijetom. Preko njih možemo dovesti u pitanje modernističku paradigmu i moć nad znanošću i racijom. Čovjek više nije apsolutna pretpostavka ili „posljednji kriterij smisla bića [...] i svega na svijetu bivajućega“,³ kako je pisao Edmund Husserl. Izvan takvog konvencionalnog pogleda stvorenog po mjeri čovjeka, možemo razlučiti determiniranu strukturu neživog.

Animator u suvremenom lutkarstvu više nije apsolutni demijurg koji u potpunosti vlada nad materijalima i predmetima, već oni poprimaju autonomniju narav na koju animator

reagira. Pozornost se preusmjerava na autonomiju kretanja objekata i njihove senzualne kvalitete koje ukazuju na vlastitu volju i hirove objekata.⁴ Ekspresivni potencijal objekata nas tako odvraća od čovjeka-gospodara-boga. Kao što kaže Nika Arhar: „Neživi svijet materijalnih stvari nije tek izraz antropocentričnog poriva za uređivanjem svijeta, već u novom decentraliziranom svijetu svojom vlastitom energijom djeluje kao pokretačka snaga, sukreator zajedničkog sustava i značenja, što najbolje može demonstrirati upravo suvremeno lutkarsko kazalište“.⁵ Iznova se problematizira „pozicija subjekta koji vodi, regulira, djeluje, inspirira i podaruje značenje“.⁶

Iznova, dakle, možemo i preispitati što je to neživo. Način na koji ga promišljamo u lutkarskim predstavama često je povezan s onim što predstavlja *oživljavanje*. Neživo se, naime, manifestira u odnosu na živo. Možemo osvijestiti ontološko stanje lutke prije nego što ona oživi i postane „imaginarni subjekt“.⁷ To će, pak, pokazati da predmet animacije nije uvijek *neživa stvar*, već zalazi i u područje živoga i živih bića.

Znakovi živoga

Čin lutkarskog oživljavanja nedvosmisleno otvara pitanja bivanja: što je život, što je živo i što je znak živoga? Kada i zašto možemo reći da nešto živi? Kako razumjeti fenomen postojanja? Također, što u suvremenim lutkarskim praksama reprezentira oživljavanje lutke? Možda je indikator lutkin promijenjen ontološki status, iluzija njenog samostalnog karaktera ili nešto drugo?

Konvencionalno oživljavanje mogli smo vidjeti u predstavi Philippea Saumonta pod naslovom *3* (2021, Le Théâtre Des Tarabates u koprodukciji s La Passerelle – Scène nationale de St-Brieuc). Predstava prikazuje rođenje, odnosno utjelovljenje lutke koja se iz oživljenog dlana preobražava u konačan čovjekoliki oblik. U činu osamostaljivanja lutke, samonastajanja i prisvajanja animatora te u upravljanju i manipuliranju njime, lutka poprima sve potpuniji i samostalniji prikaz. Proces se dovršava u završnoj sceni kad tijelo lutkara postaje

¹ | Keren Turbahn, Julia. *Kako stvarem pustiti, da so*, 2018, https://emanat.si/media/330171e19e/Kako.stvarem.pustiti.da.so-JKT~Jan.Rozman_Predmetenje-FINAL.pdf; pov. po Lepecki, André. *Singularities – Dance in the Age of Performance*, Routledge, 2016.
² | Bell, John. »Playing with the Eternal Uncanny«, uredili Posner, N., D., Orenstein, C., Bell, J. *The Routledge Companion to Puppetry and Material Performance*. Routledge, 2014, str. 50–51.
³ | Hribar, Tine. *Ontološka diferencja*. Fenomenološko društvo, 1992, str. 12.

⁴ | Margolies, Elanor. »Return to the Mound«, uredili Posner, N., D., Orenstein, C., Bell, J. *The Routledge Companion to Puppetry and Material Performance*. Routledge, 2014, str. 322–323.
⁵ | Arhar, Nika. »Razmisleki o sodobnem lutkarstvu«, uredila Tjaša Bertoncelj. *Sodobno slovensko lutkarstvo*. Sigledal, 2021, <https://repertoar.sigledal.org/razstava/sodobno-slovensko-lutkarstvo>.
⁶ | *Ibid.*
⁷ | Piris, Paul. »The Co-Presence and Ontological Ambiguity of the Puppet«, uredili Posner, N., D., Orenstein, C., Bell, J. *The Routledge Companion to Puppetry and Material Performance*. Routledge, 2014, str. 40.

tijelo lutke.⁸ Završna *živost* lutke u ovom je primjeru dovršena kada zadobije ljudski oblik tijela. Svi ostali apstraktniji i fragmentiraniji oblici živosti (primjerice prstna lutka, lutka-šaka, itd.) pokazuju se kao nesavršeni oblici života. Kriterij života u ovom slučaju vezan je uz konvencionalnu ideju koja se temelji na figurativnom prikazu čovjeka.

Lutkarska povijest obilježena je stvaranjem što uvjerljivije iluzije života putem imitiranja ljudi i životinja.⁹ Bert States definira ovu iluziju kao „binokularan pogled“ koji „pruža kazališnoj publici moć da podari fiktivni život karakterima ili objektima na temelju njihovog ponašanja i izvedbenog okruženja, potičući gledatelje da projiciraju psihologiju i emocije u ljudske glumce ili nežive predmete“.¹⁰ Što se više približavamo životu živih bića kakve poznajemo, razlike između imaginarnog i stvarnog su nejasnije.

Predstava Lutkarskog kazališta Ljubljana i Flote *Mrtva priroda* (Tihožitje, 2020.) u režiji Tina Grabnara nadrealistički oživljava *bića koja su nekada živjela*. Bavi se teško uhvatljivim pitanjem fenomena života, otvarajući pitanje odnosa između života i smrti. Iluzija života pojavljuje se u nadrealističnim slikama animiranih prepariranih zečeva koji (ponovno) oživljavaju. Naglasak je stavljen na povratak u život, koji se nastoji što više približiti njihovom prirodnom (bivšem) postojanju – ispaši na livadi, čišćenju na kamenju, hranjenju mladunaca. *Mrtva priroda* govori o životu prije smrti. Životu prije instrumentalizacije tih zečjih bića u svrhe taksidermije i prije njihove uporabe na kazališnoj sceni. Vraća se primarnoj i nedirnutoj živoj biti i pokušava je prizvati nazad na daske pozornice. Istodobno, oživljavanje prati i paradoks *mrtvoga* – čak i kada se najviše približimo njihovom živom stanju u prirodi, još uvijek ih određuje neživo.

Animacija predmeta i daljnja ekspanzija lutkarskog medija razgrađuju konvencionalni znak živoga koji se temelji na fizičkom izgledu. Figurativni prikaz bića za lutku više nije nužan uvjet kako bi sukreairala simbol života. Otvara se pitanje kakvi se znakovi života uspostavljaju jednom kada animacija više ne prikazuje realistične prikaze i kada fizički oblik lutke više ne sudjeluje u stvaranju iluzije življenja?

Karakterizacija lutkarskog subjekta izražena je u internet-skoj verziji drame Ariela Dorona, *Unboxed* (2021.).¹¹ Ona prikazuje animaciju određenog dijela tijela animatora koje preuzima ulogu lutke, animiranog objekta od kojeg ne očekujemo da posjeduje svoj vlastiti život. Njegova lijeva ruka uspostavlja se kao samostalni objekt kojeg animator animira stop motion tehnikom. U nastavku predstave dolazi do preokreta u kojem ruka dobiva vlastiti izvor života. Lutkarsko oživljavanje time dovodi do nove uloge i s njom povezanog scenskog subjektiviteta. Stvara se potpuno samostalan fiktivni lik. Znakovi života uhvaćeni su u liku koji osjeća, misli, djeluje, kreće se i svjestan je „neovisno“ o svom animatoru.

U početku slijedimo klasičnu metaforu lutkarstva: bog-animator pruža život objektu i time biva jedinom uvjetom tog života. Objekt se tijekom izvedbe „oslobađa“ svog animatora, što dovodi do toga da lutka posjeduje vlastitu bit. Taj odnos obrađuje poznato djelo Philippea Gentyja *Figure I.I*, u kojem marioneta Pierrot postaje svjesna svog manipulatora i oslobađa se u samostalan život te ostvaruje svoje pravo ne-biti.

Kod Gentyja se ispituje odnos između čovjeka/stvaraoca i objekta/stvorenog, a u Doronovu djelu kriju se i dodatne razine značenja. Autor pretpostavlja odnos između samog animatora i dijela animatorovog tijela. Iako gledatelji u predstavi kontinuirano prate animaciju Doronovog tijela, ruka animatora prvotno je u predstavi prikazana kao beživotna lutka, odrezana od Dorona. Kasnije, međutim, dobiva svoju neovisnu bit i tako se i na duhovnoj razini odvaja od svog „vlasnika“. Modusi neživog i živog mnogo su kompleksniji i vezani su za nedostatak ili stjecanje osobnosti. Ruka *oživljava* jer dobiva svoj (neovisan) karakter.

Kombinacije živog i neživog u prostranim metafizičkim dimenzijama vidljive su u spoju lutkarstva i vizualnog kazališta. U vizualnom kazalištu predmet animacije je cjelovita scenska slika, a time i cijeli niz različitih animiranih elemenata. Nižu se pokretne slike koje uključuju „animirana tijela i animirane stvari, te njihovu interakciju i integraciju u cjelokupan prizor“.¹²

Predstava *Magareća misa* (La Messe de l’Ane, 2021.), u režiji Oliviera de Sagazana i produkciji Compagnie Ipsul, kreće se između vizualne umjetnosti, fizičkog teatra i animacije cjelokupne scenske slike. Dio predstave su i trenuci u kojima

izvođači na svoja tijela nanose glinu dopunjujući time vlastitu tjelesnu sliku. Tijela se deformiraju i stvaraju dojam apstraktnih skulptura. Više ne postoji granica između animatora i animiranog jer oni postaju uniformirana jedinica. Vještīm spajanjem živih i neživih elemenata – svjetla, zvuka, glazbe, teksta, tijela, slika i radnje – na sceni se kroz cijelu predstavu uspostavlja jedan novi i apstraktniji koncept oživljavanja.

Iz deziluzivnosti lutkarskog kazališta, koje se sve više udaljava od cjelovitog prikaza života, rađaju se sve apstraktniji *znakovi živoga*. U suvremenom lutkarskom kazalištu kriteriji živoga prošireni su i pretvoreni u manje jasno definirane simbole u usporedbi s jasnīm figurativnim prikazima po mjeri čovjeka, s lucidnom karakterizacijom putem glasa i pokreta te jasnīm prikazom znakova života.

Umjesto jasno oblikovane slike života, od mimezisa ljudskoga i životinjskog prelazimo na imitaciju¹³ i neuhvatljivost jasne subjektivnosti. Svjedočimo apstraktnijim označiteljima, referencama i metaforama *živoga*. Iluzija živog se, dakle, može apstrahirati u znak disanja. Je li *živo* onda dah? Pokret? Subjekt? Misao u gledatelju? Kakva je, dakle, ta *živost* koju zahvaća suvremeno lutkarstvo?¹⁴

Jedan od glavnih simbola života i elemenata definicije animacije u lutkarstvu predstavlja *pokret*. Primjere lutkarskog kretanja koje nije u funkciji karakterizacije likova nalazimo u predstavama *Slavu sam naslijedio od Roste* (Man anam ke rostam bovad pahlavan, 2016.) Alija Moinija (produkcija Selon L’Heure i Festivala Montpeller Danse, La Passerelle – Scène Nationale de St Brieuc i La Filature Scène Nationale de Mulhouse) i u *Rekvijemu za budućnost* (Rekviem za prihodnost) Maje Smrekar, u koprodukciji Lutkarskog kazališta Ljubljana i Zavoda Aksioma, u partnerstvu s festivalom Grad žena (Mesto žensk) 2016. godine.

U *Slavu sam naslijedio od Roste* uprizorena je animacija metalnog okvira zajedno s mesnim tkivom. Ali Moini i metalna lutka u prirodnoj veličini izvode sinkrono gibanje. Svaki plesni pokret animatora nalazi svoj odjek u metalnom okviru lutke. U imitaciji pokreta lutka postaje ljudskim dvojnikom. Ona predstavlja kopiju ljudskog kretanja i nije konstituirana kao samostalan živi lik.

Dvojnost živog/upravljanja i neživog/ovisnog dodatno je naglašena razlikom između ljudskog, organskog tijela i metalne, umjetne strukture. U tu opreku autor unosi komade mesa, koje pred kraj izvedbe pričvršćuje na metalnu konstrukciju. Umjetnom materijalu dodaje nešto što je nekoć bilo dio živog.

Čisto djelovanje pokreta demonstrira i performans *Rekvijem za budućnost*. Istražujući asocijativnu paradigmu kretanja životinja i stroja, autorica osmišljava tri dijela predstave: PAS, DRON i odsutni ČOVJEK. Predstavom autorica želi razbiti antropocentrični odnos i uspostaviti veze između tehnologije, prirode, hibridnog robotskog antropo-zoo-tehnomorfizma i životinja.¹⁵ Lutka je u ovom slučaju *živo biće* – pas. Pri oživljavanju su prisutni manipulacija, animacija pokreta i uspostavljanje odnosa s animiranim. Iskazuje se i bitno obilježje suvremenog lutkarstva, koje kroz *upravljanje* animiranim „objektom“ gubi izravan dodir s konceptom reanimacije.

Masahiro Mori¹⁶ smatra da je gibanje „fundamentalno za način na koji ljudi poimaju žive i nežive objekte“. Martina Maurič Lazar metafizički nadograđuje tu misao. Lutkarsko je „mentalno kretanje – kretanje značenja, metamorfoza, kretanje metafora koje pogoni različite konstelacije, korištenje predmeta, objekata i značenja na pozornici“.¹⁷ Dakle, kretanje može zaći u predmetnost animiranih objekata, kao i u natpredmetnu sferu značenja. Time također određuje kako nije svaki pokret na pozornici sam po sebi lutkarski, već on mora sadržavati intenciju *animiranja značenja*.

Ne samo da kretanje animiranog „objekta“¹⁸ određuje znak života, već bismo mogli reći i da u suvremenim lutkarskim praksama kretanje stvara značenja. Umjesto animacije kao čina *oživljavanja* možemo u ovom trenutku govoriti o *manipulaciji/upravljanju/odnosu* prema animiranome. To pretpostavlja prijelomnu točku u kojoj, prije nego o klasičnom *živom* lutkarskom liku, možemo govoriti o *animiranom* x.¹⁹ U takvim slučajevima kazalište lutaka ne kreira semiotička oruđa živog i neživog, budući da sustav znakova više ne definira stvaranje neposredne iluzije života, već animacija ima drugo ishodište – u stvaranju značenja. Možda, poput Jurkowskog, ovu premisu trebamo izvesti iz lutkine karakteristike „da mora

⁸ | Ovi radovi sažimaju i nadopunjuju analize iz moje prethodne publikacije, vidi: Bertonceľj, Tjaša. *Festival v Charleville–Mézière-su, paleta svetovnih lutkarskih izrazov*. ECPCP, 2021, <https://www.contempuppetsy.eu/novice/festival-v-charleville-meziere-su-paleta-svetovnih-lutkarskih-izrazov/>.

⁹ | Jochum, A. E., Murphey, T. »Programming Play«, uredili Posner, N., D., Orenstein, C., Bell, J. *The Routledge Companion to Puppetry and Material Performance*. Routledge, 2014, str. 308.

¹⁰ | *Ibid.*, str. 308–309.

¹¹ | Originalno *Boxed* (2019).

¹² | Butler Garrett, Thomas. *The Puppet, the Cinematic and Contemporary Visual Theatre: Principles, Practices, Logos*. University of Brighton, 2009, str. 78.

¹³ | Jochum, A. E., Murphey, T. »Programming Play«, uredili Posner, N., D., Orenstein, C., Bell, J. *The Routledge Companion to Puppetry and Material Performance*. Routledge, 2014, str. 310–311.

¹⁴ | Zanimljiva promišljanja nudi i prilog Maše Radi Buh pod naslovom *Neznosna sloboda asocijativnih misli*, objavljen na Kritičkoj platformi slovenskog lutkarstva (Kritička platforma slovenskega lutkarstva), 21.10.2021.

¹⁵ | Iz opisa predstave: <https://veza.sigledal.org/uprizoritev/rekviem-za-prihodnost>.

¹⁶ | Jochum, A. E., Murphey, T. »Programming Play«, uredili Posner, N., D., Orenstein, C., Bell, J. *The Routledge Companion to Puppetry and Material Performance*. Routledge, 2014, str. 310.

¹⁷ | Maurič Lazar, M. »Razmisleki o sodobnem lutkarstvu«, uredila Tjaša Bertonceľj. *Sodobno slovensko lutkarstvo*. Sigledal, 2021, <https://repertoar.sigledal.org/razstava/sodobno-slovensko-lutkarstvo>.

¹⁸ | Često u kombinaciji s karakterizacijom.

¹⁹ | x kao nepoznanica, kao simbol najšireg potencijala animiranog, x može biti objekt, materijal, svjetlost, zvuk, misao...

prevladati svoju nepokretno stanje“²⁰ što možemo shvatiti i u metaforičkom i metafizičkom smislu.

Prijelaz s oživljavanja na animaciju

Animirati je izvedenica od lat. *animare*. Znači *oživiti*. Unatoč tome što prvenstveno asocira na proces vezan uz *neživo* – odnosno da *neživo oživi* ili da *netko postaje živ*, glavna komponenta animacije je ipak ta da netko postaje *življi i aktivniji*.²¹ Dakle, objekt oživljavanja nije vezan za svojstvo niti živog niti neživog, već se može vezati uz kinetiku, specifičnu aktivaciju, uz odnos uspostavljen s objektom, ili uz uspostavljanje nekog metafizičkog značenja. Time se potvrđuje teza da se lutkarstvo više ne može ograničiti na definiciju oživljavanja neživih objekata, već je bitno polaziti od geste animacije. U suvremenom lutkarstvu možemo govoriti o epistemološkom pomaku od lutke kao objekta i lika (*živoga, figurativnog, karakteriziranog objekta*) prema lutki kao rezultatu manipulacije (*lutka je svaki animirani entitet*), pri čemu riječ *animacija* ima širok raspon značenja i brojne načine manifestiranja. Zbog suvremenog potencijala medija, lutku više ne definira toliko što je, u kakvom se fizičkom obliku odražava i u kakvom ontološkom statusu biva, nego prvenstveno proces oživljavanja. Naime, ona je također prikazana u kombinacijama živog i neživog, ali je znatno kompleksnija te izmješta jasan binarni odnos između živog i neživog.

Postmodernističku analizu društvene situacije i umjetnosti karakterizira fluidnost, budući da se stvari doimaju više neodredivima nego fiksiranim u determinirane kalupe. Otvorenost i fluidnost trenutka oživljavanja u lutkarskoj umjetnosti uzrokuje otvorenost i bezgraničnost lutkarskog mišljenja i prakse. Možda su upravo stalno propitivanje i postavljanje novih definicija nužni uvjeti stručnog uvida u lutkarsku umjetnost. Kako zaključuje Jurkowski u analizi i danas aktualnih elemenata lutkarstva proteklog stoljeća, „ne postoji jedna sama po sebi zadovoljavajuća definicija lutkarskog kazališta“.²² Stoga možemo nanovo promisliti definirajuća svojstva neživog u lutki, kao i njezinu klasičnu definiciju koja se u razgradnji konvencionalnih struktura širi na stalno nove oblike. Unatoč tome što se lutka opire definiranju i nadilazi točku ishodišta neživog i živog, ona ipak i dalje opstaje u oscilaciji između živog i neživog. Njezin temelj je pritom (p)ostao hibridna prazna točka.

²⁰ | Jurkowski, Henryk. *Aspects of Puppet Theatre: A collection of Essays*. Puppet Centre Trust, 1988, str. 8.

²¹ | Animirati. (b.d.). U Rječniku slovenskog književnog jezika (Slovar slovenskega knjižnega jezika). Preuzeto sa www.fran.si.

²² | Jurkowski, Henryk. *Zgodovina evropskega lutkarstva: 1. knjiga*. Kulturno umetniško društvo Klemenčičevi dnevi, 1998, str. 16.

SAŽETAK

Tekst razmatra ontološke temelje lutke, razine živoga i neživoga. Analizira klasičnu definiciju lutkarstva, koja polazi od lutke kao neživog objekta koji kroz animaciju oživljava i poprima iluziju života. Razmatra i različite moduse neživog i živog u predstavama koje preokreću, odnosno pomiču jasne granice kriterija neživog u lutkarstvu, a promišlja i animaciju kao čin oživljavanja. Lutkarstvo nadilazi svoje utemeljenje u neživom, znakovi živog su postali apstraktniji i više nisu nužni preduvjet lutkarske animacije. Zato puno više smisla ima ishodište suvremenog lutkarstva tražiti u teoretskom zaokretu u lutkarsku animaciju. Dakle, postmodernistička fluidnost i „nemoćnost“ definiranja inherentno su svojstvo lutkarstva.

O AUTORICI

Tjaša Bertoncelj je urednica, dramaturginja, kustosica i teatrologinja. Magistrirala je sociologiju i filozofiju kulture na Filozofskom fakultetu u Ljubljani (Filozofska fakulteta v Ljubljani). Posljednjih godina specijalizirala se za područje lutkarskog, odnosno animiranog kazališta. Kao dramaturginja surađivala je s renomiranim redateljima (Matija Solce, Tin Grabnar, Fabrizio Montecchi), a u sezoni 2019/2020 bila je zaposlena kao dramaturginja u Lutkarskom kazalištu Ljubljana (Lutkovno gledališče Ljubljana). Od 2019. godine suurednica je međunarodnog stručnog časopisa za lutkarsku umjetnost i kazalište animiranih formi Lutka te urednica slovenske Kritičke platforme suvremenog lutkarstva EU. Godine 2021. osmislila je i dizajnirala digitalnu izložbu o slovenskom suvremenom lutkarstvu.

KLJUČNE RIJEČI

živo, neživo, oživljavanje, animacija, kretanje, animacija predmeta, animacija značenja, lutka

Literatura

Animirati. (bd). Slovar slovenskega knjižnega jezika. 1994. Preuzeto sa www.fran.si. | **Arhar, Nika**. »Razmisleki o sodobnem lutkarstvu«, uredila Tjaša Bertoncelj. *Sodobno slovensko lutkarstvo*. Sigledal, 2021, <https://repertoar.sigledal.org/razstava/sodobno-slovensko-lutkarstvo>. | **Bell, John**. »Playing with the Eternal Uncanny«, uredili Posner, N., D., Orenstein, C., Bell, J. *The Routledge Companion to Puppetry and Material Performance*. Routledge, 2014. | **Bertoncelj, Tjaša**. *Festival v Charleville-Mézièresu, paleta svetovnih lutkarskih izrazov*. ECPCP, listopad 2021, <https://www.contempuppetry.eu/novice/festival-v-charleville-mezieresu-paleta-svetovnih-lutkarskih-izrazov/>. | **Butler Garrett, Thomas**. *The Puppet, the Cinematic and Contemporary Visual Theatre: Principles, Practices, Logos*. University of Brighton, 2009, <https://research.brighton.ac.uk/en/studentTheses/the-puppet-the-cinematic-and-contemporary-visual-theatre-principl>. | **Hribar, Tine**. *Ontološka diferenca*. Fenomenološko društvo, 1992. | **Jochum, A. E., Murphey, T.** »Programming Play«, uredili Posner, N., D., Orenstein, C., Bell, J. *The Routledge Companion to Puppetry and Material Performance*. Routledge, 2014. | **Keren Turbahn, Julia**. *Kako stvaram pustiti*, da so. 2018, https://emanat.si/media/330171e19e/Kako.stvarem.pustiti.da.so-JKT-Jan.Rozman_Predmetenje-FINAL.pdf; pov. po Lepecki, André. Singularities – *Dance in the Age of Performance*, Routledge, London/ New York, 2016. | **Margolies, Elanor**. »Return to the Mo-und«, uredili Posner, N., D., Orenstein, C., Bell, J. *The Routledge Companion to Puppetry and Material Performance*. Routledge, 2014. | **Maurič Lazar, M.** »Razmisleki o sodobnem lutkarstvu«, uredila Tjaša Bertoncelj. *Sodobno slovensko lutkarstvo*. Sigledal, 2021, <https://repertoar.sigledal.org/razstava/sodobno-slovensko-lutkarstvo>. | **Piris, Paul**. »The Co-Presence and Ontological Ambiguity of the Puppet.«, uredili Posner, N., D., Orenstein, C., Bell, J. *The Routledge Companion to Puppetry and Material Performance*. Routledge, 2014. | **Jurkowski, Henryk**. *Aspects of Puppet Theatre: A collection of Essays*. Puppet Centre Trust, 1988. | **Jurkowski, Henryk**. *Zgodovina evropskega lutkarstva: 1. knjiga*. Kulturno umetniško društvo Klemenčičevi dnevi, 1998.



HNK IVANA PL. ZAJCA RIJEKA, GRADSKO KAZALIŠTE LUTAKA RIJEKA, R. LUCIANO DELPRATO KRALJ EDIP (2020) | FOTO HNK IVANA PL. ZAJCA RIJEKA

Uvod

Lutke su u mnogim drevnim kulturama u svojoj „nultoј“, statičnoj fazi, vladale čovjekom, odnosno, kako piše Jurkowski, „posedovale su specijalnu magičnu moć koja je omogućavala vladavinu nad određenim grupama ljudi“.¹ Ključni element vladavine bilo je „verovanje da lutka potiče iz drugog sveta, sa specijalne, sakralne teritorije“.² Puno stoljeća i razvojnih faza kasnije lutke su se vratile svojim „statičnim“ počecima i zatvorile krug, odnosno, Jurskowskovim rječnikom, spiralu,³ ponovo zavladaвши čovjekom, no ovaj put ne u poziciji njenog „sakralnog podanika“, već demijurga. Time su zaokružile razvojni put od idola i znaka preko zamjenskog⁴ i centralnog lika te suigrača i partnera do demijurga vlastitom demijurgu. U nastavku teksta ovo dugo i složeno izvedbeno putovanje svest ćemo na kratak pregled s posebnim naglaskom na velikom obratu u završnoj fazi.

Povijesni pregled odnosa lutke i njenog animatora

Kako smatra dio povjesničara predvođen Charlesom Magninom, lutka je u svojim prapočecima bila statični idol čije su se prve kretnje svodile na sudjelovanje u procesijskim povorkama.⁵ Tu „nepokretnu mobilnost“ potom je zamijenila mehanička pokretljivost kojom je lutka u crkvama neočekivanim pokretima ruku, lica i očiju ukazivala na čudo vjere, čime je postala materijalna potvrda moći nematerijalnog.

Igor Tretinjak

Svjesnom pasivizacijom prema apsolutnoj vlasti

U sljedećoj razvojnoj fazi poziciju pasivnog izvora divljenja zamijenila je aktivnim izvorom zabave, zakoračivši (i doslovno) u izvedbene vode. Ujedno, vjeru kao dotadašnjeg „animatora“ zamijenila je čovjekom. U njegovim je rukama prošla brojne razvojne faze i uloge od pučke zabavljačice preko artifičijelne kopije glumca do strogo kontrolirane zvijezde izvedbe, a na tom su se putu kao lutkini izvori, uz idole i ikone, upisale i dječje igračke. U tom širokom luku između rituala i igre lutka je gradila vlastiti izraz u kojemu se ključnim trenutkom pokazuje izlazak glumca iz sjene na scenu. Iako su mnogi lutkari taj trenutak najavljivali kao početak kraja lutkarstva, pokazao se ključnom stepenicom na povratku do vladarskog trona. Otvorena animacija s jedne je strane pružila izvođaču mogućnost samoprezentacije, da bi ga s druge strane izvedbeno izjednačila s lutkom. Dotad svemoguć vladar što iz sjene vuče konce, kontrolira i oblikuje sudbinu lutke, postao je (i) njen ravnopravni scenski partner.

Novostvoreno partnerstvo otvorilo je brojne mogućnosti građenja odnosa između glumca i lutke, u kojemu je izvođač ponekad prepuštao demijuršku poziciju lutki. Činio je to katkad svjesno, pokatkad ne, a pomalo neočekivan, samim time posebno zanimljiv odnos, razvijao se u trenucima lutkine nepokretnosti u kojima je, naizgled scenski neživa, preuzimala vlast nad svojim demijurgom. Provučemo li taj odnos kroz romantičarsku Kleistovu ideju o marioneti i plesaču,⁶ lutka je u tim trenucima početnu nesvjesnu i nepokretnu vladavinu, potom svjesnu pokretnu ovisnost o animatoru, zamijenila ovaj put svjesnom nepokretnom vladavinom, postavši artifičijelni predstavnik boga na sceni.

¹ | Jurkowski, Henrik. *Teorija lutkarstva: Ogledi iz istorije, teorije i estetike lutkarskog teatra*. Subotica, 2007, str. 28.

² | *Ibid.*

³ | Henryk Jurkowski kaže da se lutkarsko kazalište posljednjih desetljeća mijenjalo pa vraćalo postojećim izrazima „kao po nekakvoj spirali. [...] To znači da se posle odbacivanja nekih formi ili izvesnih tema, kao već potrošenih, njima vraća posle izvesnog vremena, ali na drugom nivou odnosa, čak i ako se taj povratak događa na nesvestan način“. Jurkowski, Henrik. *Metamorfoze pozorišta lutka u XX veku*. Međunarodni festival pozorišta za decu Pionir, Subotica, 2006., str. 127.

⁴ | Umanjene artifičijelne kopije glumca, op. I.T.

⁵ | Više u: Jurkowski, Henryk. *Povijest europskog lutkarstva 1: Od početaka do kraja 19. stoljeća*. Međunarodni centar za usluge u kulturi, Zagreb, 2005. str. 22-23.

⁶ | Romantičarsku ideju o gradaciji od nesvjesnog savršenstva prirode preko svjesnog nesavršenstva čovjeka do konačno svjesnog savršenstva genija Kleist u svom slavnom djelu „O marionet-skom kazalištu“ pretače u niz u kojemu se nesvjesno savršenstvo marionete u osvijetštenom plesaču gubi i pretače u nesavršenstvo, da bi se konačno i svjesno savršenstvo utjelovilo u Bogu. Više u: Kleist, Heinrich von. *O marionet-skom kazalištu*. Scarabeus-naklada, Zagreb, 2009.

Lažna vladavina

Razvoj lutke i njenog odnosa prema animatoru trajao je stoljećima, a u predstavi *Kralj Edip*, premijerno izvedenoj 2020. u koprodukciji Hrvatskog narodnog kazališta Ivana pl. Zajca i Gradskog kazališta lutaka Rijeka te u režiji Lucijana Delprata, pretočio se u jednu scenu. Odnos između lutke i animatora mijenjao se i propitivao tijekom cijele predstave, da bi lutka u spomenutoj sceni u furioznom ritmu prošla većinu pozicija – od rekvizita preko živog lika u rukama animatora do njegovog ravnopravnog partnera i konačno vladara. Taj kratkotrajni trijumf lutke nad vlastitim demijurgom odigrao se u scenskoj napetici u kojoj se Edip fizički obračunava sa svima, od likova do njihovih pokretača, od lutaka do animatora, da bi na koncu savladao i scenskog oca, preuzevši stvari u svoje drvene ruke i zavladaвши vlastitim demijurgom. Ipak, lutkina vladavina bila je rezultat svjesne odluke animatora koji je, motiviran uglavnom mogućnostima scenske (su) igre, tek naizgled odlučio prepustiti vodstvo vlastitoj lutki, zavaravši na tren i artificijelnog junaka i gledatelje.

Slično se odvilo i u antologijskoj predstavi *Skup* (GK Komedija i Dubrovačke ljetne igre, 1983.) u režiji Joška Juvančića i likovnom oblikovanju Zlatka Boureka, u kojoj se usamljeni glumac našao u artificijelnom svijetu lutaka. Na svom terenu lutke su nametale glumcu vlastita pravila te se odnosile prema njemu kao prema scenskom partneru, ali i dijelu scenografije, čime se u svojim projektima često poigrava suvremena lutkarska umjetnica Ilke Schönbein.⁷ Iako u ovim slučajevima artificijelnost na prvi pogled vlada nad živim izvođačem, ona to čini vođena animatorima, u sjeni ili izvan nje, čime je i sama vladavina tek rezultat scenske fikcije.

Prema (djelomičnoj) slobodi

Izvođačevo igranje demijurškom pozicijom lutke pruža velike izvedbene mogućnosti, no ono ostaje u prostoru teatralnosti, odnosno igre slojevima kazališne iluzije. Korak dalje od lutkarovog svjesnog igranja teatrom u teatru oblikuje se u situacijama u kojima je primoran prepustiti lutki dio vlasti. Paul Piris smatra da se te situacije odvijaju u trenucima u

kojima nam se čini „da lutka bježi od svoje materijalnosti i počinje djelovati slobodno“.⁸ Suprotno Pirisu, lutki ponekad upravo njena materijalnost omogućuje djelomičnu slobodu, odnosno (samo)kontrolu.

U predstavi *Bilo kuda* (Anywhere, 2016.) Théâtre de l'Entrouvert u režiji i izvedbi Elise Vigneron i Hélène Barreau, marioneta je oblikovana od leda. Ta osobina u potpunosti je odredila tijek predstave, budući da je lutka od starta imala nepredvidiv rok trajanja. Tijekom izvedbe ona se topila i ostavljala mokre tragove scenskog bivanja, odnosno sebe same, da bi i ti tragovi na koncu nestali u pari. U strogo određenom vremenskom okviru izvođačice su bile tek djelomične vladarice lutke čiji scenski život ovisi o velikom broju elemenata poput temperature dvorane, scenografije i animatoričina tijela te dinamike suigre. Samim time, lutkin materijal, kao njena fizička bit, bio je kontrolor igre i lutkinog (scenskog) života. Werner Knoegden piše kako „život“ tvari nazivamo onu koja ima sposobnost da se sama od sebe, iznutra, mijenja, kao što je to na primjer kod rastenja.“⁹ Lutka u predstavi *Bilo kuda* nije rasla, ali se samostalno, bez utjecaja animatora, smanjivala, čime je dijelom postala ne samo scenski, već i stvarnosno živa.

Slična je situacija oblikovana u predstavi *Smrt ili o životu* (2019.) Akademije za umjetnost i kulturu u Osijeku u kojoj su studenti 5. godine pod mentorstvom Tamare Kučinović i Maje Lučić u nizu etida gradili životnu priču u smrt odabranih materijala i predmeta. Izborom nestabilnih artificijelnih elemenata poput perja i kuhala za vodu, ukazali su na trenutnost života, testirajući animaciju u nekontroliranom okruženju. Ponovo izvođači nisu vladali igrom – u kuhlima bi voda zakuhala u vlastitom ritmu, povremeno stvarajući probleme jer je različito vrijeme kuhanja remetilo tijek igre. Jednako tako, na perje je znatno više od samih animatora utjecala nestabilnost okoline, odnosno nemirnost zraka i plamena svijeća koje su ih dočekivale na kraju njihovog leta. U ovim slučajevima lutka se poistovjetila s vlastitim materijalom te se zahvaljujući njegovim karakteristikama uspješno oduprla apsolutnoj vladavini animatora, djelomično mu namećući svoj ritam i tijek igre. U sljedećim primjerima lutke su napravile korak dalje te su se u pokušaju uspostave vladavine nad animatorom odrekle svoje ključne osobine – pokretljivosti.

Aktivna moć pasivnog

U predstavi *Carevo novo ruho* (Cesarjeva nova oblačila, 2020.) nastaloj u koprodukciji Gradskog kazališta lutaka Rijeka i Lutkovnog gledališća Maribor te u režiji Zorana Petrovića, nepokretne lutke nisu zavladaile vlastitim animatorima, ali su ih, kao i u prethodnim primjerima, velikim dijelom zamijenile kontekstom. U ovom slučaju u prvom je planu bila riječ o pokretnoj traci i video kameri čiji je dinamičan pokret oživio prostor oko statične lutke, čime je posredno oživio lutku. Petrović se sličnim aktivacijama lutke pomoću video kamere bavio i u ranijim projektima u sklopu Kulturno umjetničkog društva Moment. U predstavi *Viktorija 2.0* (2016.) nepokretne je lutke Barbie u sceni igranja tenisa „uz pomoć kamere i projekcije na ekranu pretočio u vrlo dinamične i žive pokrete. Te statične barbike i njihove nevidljive loptice živjele su punim 'projekcijskim' plućima kroz pažljivo i precizno zumiranje i pomicanje kamere, dodatno vođeno duhovitim sportskim komentarom“.¹⁰ Spojem mrtvog tijela na živoj sceni i ožvjljenog tijela u izvedbeno „mrtvom“ mediju Petrović je „pomaknuo fokus s predmeta animacije na samog promatrača“¹¹ koji je, pažljivo vođen okom kamere, postao sukreator igre kroz potencijalno upisivanje nevidljivih loptica u teniski meč.

Neživu masku s neživim je auditivnim zapisom na sceni spojio Juraj Aras u predstavi *Desnica: Igre proljeća i smrti* (2017., Teatro Verrdi), oblikovanoj od dijelova refleksivnog egzistencijalističkog romana *Proljeća Ivana Galeba*, autora Vladana Desnice. Maska se, dakle, pojavila u radnji koja se svodi na kontemplaciju i mirovanje ili, u tradicionalnom lutkarstvu, na scensku smrt lutke. Doda li se tome radiofonski snimljen, dakle izvedbeno neživ glas, dobiva se dvostruka scenska neživost koja je rezultirala ontološkom nestabilnošću lutke. U toj „labilnosti“ lutka se stalno rađala i umirala na sceni, prelazila iz pozicije rekvizita, dijela scenografije i kostimografije u samostalan lik, animatorovog partnera, a u nekim trenucima i demijurga vlastitog demijurga. Usred te scenski „dinamične neživosti“ nalazio se izvođač koji je kao scenske partnere podjednako koristio lutku i radiofonski izraz. Lutkina glava u njegovim je rukama bila zdrav razum u bolesnom tijelu, nataknuta na stalak za kapute postala je bolesnik koji s infuzijom šeta bolničkim hodnicima, a polegnuta u krevet – boleš sama, dok je reproducirani zvuk postao unutarnji glas i partner u igri šaha. U ovom složenom izvedbenom trisu junak je konstantno plesao između vizualnih i auditivnih elemenata

te naslovnih proljeća i smrti, razdvajajući ih i pretačući u jedinstvo. U tom plesu lutka je bila više vodilja, nego vođena, što ju je postavilo u nadređenu poziciju iz koje je, osim vlastite djelomične osamostaljenosti, utjecala i na samog animatora, uspostavivši dvostruku parcijalnu vlast.

Od pokretnog znaka do nepokretnog vladara

Tridesetak godina prije *Carevog novog ruha* i *Desnice*, pasivna lutka nakratko je gotovo u potpunosti zavladala nad svojim animatorom. Odigralo se to 1988. godine u predstavi *Zašto smo u Vijetnamu, Minnie?* Zagrebačkog kazališta lutaka, u režiji Branka Brezovca. Tu predstavu, netipičnu za kazalište koje i danas njeguje tradicionalni izraz, ali i za hrvatsko lutkarstvo općenito, Marin Blažević je nazvao „histerijom paralelnih projekcija“¹² koja „do zasićenja, upravo ekstrema, dovodi koncept multimedijalne kazališne polifonije“.¹³ Izvedbeni „gustiš“ na okupu je držala lutkarska dramatizacija *Smrt trgovačkog putnika* Arthura Millera. U njoj se razvijao slojevit odnos između s jedne strane Biffa i Happyja Lomana u izvedbi glumaca i s druge projekcija njihove mladosti koje su tumačile lutke animirane od strane istih glumaca, odnosno samih sebe. Do trenutka obrata lutke su ovisile o glumcima, što odgovara sadržajnom sloju u kojemu slika prošlosti predstavlja iskrivljenu projekciju oblikovanu od strane obitelj i okoline. Ovisnost lutaka i prošlosti o likovima i sadašnjosti podcertana je grubom i pretjeranom animacijom, kao i duhovitim međusobnim usporedbama i nadigravanjima.¹⁴

Prijelomnu točku u predstavi označava scena u kojoj Biff otkrije da otac i uzor obitelji Willy Loman ima ljubavnicu. Ta spoznaja ruši temelj na kojemu se gradila i rasla obitelj Loman. Samim time, na mjesto 70-ak centimetara visokih kompaktnih stolnih lutaka, kojima su, kao i vlastitom prošlošću, manipulirali likovi, došle su velike, mekane, nezgrapne i groteskne lutke čija pasivnost i nemogućnost animiranja predstavljaju preteške utege za Biffa i Happyja. Prijelomna situacija, dakle, dovela je do točke u kojoj lutke, dotad u potpunosti u vlasti svojih animatora, postaju njihove vladarice, utezi koji vuku likove (i animatore) prema dnu. I sve to čine iz pozicije pasiviziranih znakova. Naime,

⁷ | Više o umjetničkom djelovanju Ilke Schönbein i njenom odnosu prema lutkama u: Younge, Janni. „Reconfiguring Being: Puppetry and Perspectives on Being Human Explored Through the Work of Ilka Schönbein“. *Critical Stages / Scènes critiques*. br. 19, 2019. <http://www.critical-stages.org/19/reconfiguring-being/>. posjet 11. 9. 2021.

⁸ | Piris, Paul. „The Co-Presence and Ontological Ambiguity of the Puppet“. Bell, John, Posner, Dasia N., Orenstein, Claudia, ur., *The Routledge companion to puppetry and material performance*. Routledge, Florence, KY, USA, 2014., str. 39.

⁹ | Knoegden, Werner. *Nemogućí teatar : O fenomenologiji kazališta figura*. ULUPUH, Zagreb, 2013., str. 25.

¹⁰ | Tretinjak, Igor. *Duhovito igranje kazalištem i kilama*. *Artos, online časopis AUK*, br. 7, 2018. <http://www.uaos.unios.hr/artos/index.php/hr/kritika-br-8/tretinjak-viktorija-2-0>.

¹¹ | *Ibid.*

¹² | Blažević, Marin. *Razgovori o novom kazalištu 1: Branko Brezovec, Ivica Boban, Damir Bartol Indoš, Vjeran Zuppa*. CDU – Centar za dramsku umjetnost, Zagreb, 2007., str. 47.

¹³ | *Ibid.*, str. 78.

¹⁴ | U sceni s trbušnjacima glumac-lik se slama pod teretom godina i manjka forme, dok ih lutka kao njegovo nekadašnje mlado, snažno i idealizirano ja, uz pomoć animatora, ali i suautora u stvaranju te projekcije, radi s lakoćom.

tijekom cijele predstave glumci su naglašeno nepreciznom animacijom svjesno rušili autonomnost i scenski život lutaka, demonstrirajući vlastitu nadmoć. Sprečavanjem da postanu likovi, lutke su pretočili u simbole neuspjeha i metafore problema, čime su im u isto vrijeme oduzeli scenski život i dali na važnosti, posebice s porastom pasivnosti koja je označavala i porast njihovog utjecaja na likove.

Gradacijom animacijske nemoći rasla je njihova sadržajna moć, što ih je približilo Tadeuszu Kantoru kojemu su objekti, odnosno lutke „čovjekova ranija, zaboravljena bit, njegovo ja u sjećanju koje ga i dalje prati i pod čijom vlašću nastupaju ljudski akteri“.¹⁵ Iako u *Minnie* ljudski akteri nisu nastupali doslovno pod vlašću lutaka, one su, razvojem sadržajnog sloja, zavladaile. No njihova vladavina nije se samo zadržala na sadržajnom čitanju, već i u izvedbenom aspektu u kojemu je pasivnost i tromost postala doslovni teret za glumca, jasno ukazujući na njegovu nemoć. Dakle, lutka se oslobodila vlastitog animatora i izvršila snažan utjecaj na njegov lik. Još se više potpunoj vladavini nad animatorovom (i svojom) izvedbenom sudbinom lutka približila 2014. godine u predstavi *Nečisti i djevojka* Kazališta lutaka Zadar.

Prema apsolutnoj vladavini

Lutka bez pokreta na sceni postaje „zaustavljen život“,¹⁶ smatra hrvatski lutkar Luko Paljetak, a zaustavljanjem scenskog života lutka više nije lik i subjekt, već postaje znak, odnosno objekt. Samim time, lutka na sceni može funkcionirati dvojako – kao aktivni subjekt i pasivna ikona, kao što smo vidjeli u prethodnim primjerima. Riječima Henryka Jurkowskog, ona s jedne strane „može da zamenjuje scenski lik, koristeći sve privilegije scenskog subjekta, a s druge strane može da bude pasivan znak toga lika, instrument kojim se služi glumac, prikazujući uzgred vlastito profesionalno umeće“.¹⁷

U predstavi *Nečisti i djevojka*, u režiji Renea Medvešeka, spojile su se ove dvije krajnosti. Nepokretna lutka bila je pasivna ikona u potpunosti ovisna o vlastitom animatoru. Samim time nije postala lik, već se zadržala u poziciji znaka, odnosno simbola lika. S druge strane, svojom je statičnošću usmjeravala, poticala i tjerala animatora da vlastitim tije-

lom udahne pokret liku te time preslika i lik i lutku u sebe. Na taj je način animator postao znak znaka te je svoju početnu ulogu demijurga prepustio lutki, sada pokretačici vlastitog pokretača, demijurgu vlastitog demijurga. Tom „vode- nom“ pokretu glumci su bili vjerni uglavnom tijekom cijele predstave, čak i u trenucima kad nisu imali lutke u rukama, što ih je i na izvedbenom planu dodatno približilo statusu lutke. Ovom suigrom i su-manipulacijom lutke i glumca Medvešek je relativizirao scensku stvarnost – lutke je iskoristio kao dodatni fiktivni omotač, a scensku igru pretvorio u dvostruku bajku, čime je atmosferu približio vlastitom izvoru – usmenoj narodnoj priči. Ujedno, lutku je doveo do točke u kojoj se gotovo u potpunosti približila svojem pretku idolu, i time je zaokružila spiralu.

Zaključak – zaokružena spirala

Lutka je u suvremenom (hrvatskom) lutkarstvu napravila razvojnu spiralu i vratila se do vlastitih prapočetaka u kojima je u funkciji nepokretnog idola vladala nad čovjekom. Na tragu predaka, odbacila je pokret, ali i vjeru kao pokretača te je pažnju i vladavinu usmjerila prema vlastitom bogu – animatoru, zavladaвши njime. Samim time, napravila je „klajstovski“ razvojni skok od pasivnog i nesvjesnog vladara nad idolopoklonicima do pasivnog, ali svjesnog vladara nad vlastitim vladarom, ukazavši time na svoju trajnu i mističnu moć, kao i beskrajne mogućnosti. Zatvaranje ovog kruga otvorilo je pitanje daljnjeg razvoja lutkarskog medija u Hrvatskoj. Hoće li nastaviti s pasivizacijom animatora kroz robotiku i umjetnu inteligenciju ili će se spiralno vratiti odnosima i područjima još uvijek dovoljno neistraženim u ovom lutkarskom prostoru? Iz trenutne pozicije na tronu svi su joj putevi širom otvoreni.



TEATRO VERDI, R. JURAJ ARAŠ DESNICA: IGRE PROLJEĆA I SMRTI (2017) | FOTO IVANA JENJIĆ

¹⁵ | Lehmann, Hans-Thies. *Postdramsko kazalište*. CDU – Centar za dramsku umjetnost, ThK – Centar za teoriju i praksu izvođačkih umjetnosti, Zagreb – Beograd, 2004., str. 94.

¹⁶ | Paljetak, Luko. *Lutke za kazalište i dušu*. Međunarodni centar za usluge u kulturi, Zagreb, 2007., str. 22.

¹⁷ | Jurkowski, Henrik. *Teorija lutkarstva*. Subotica, 2007., str. 289.

SAŽETAK

Kroz analizu primjera hrvatskog i europskog suvremenog lutkarstva tekst prati poziciju lutke u odnosu na njenog demijurga od početnih pasivnih i nesvjesnih vladavina preko aktivne potčinjenosti do suvremenog svjesnog povratka pasivnoj vladavini. Taj spiralni povratak, „klajstovski“ pročitani, postavlja lutku u poziciju umjetničkog scenskog boga.

O AUTORU

Dr. sc. Igor Tretinjak (Zagreb, 1977.), kazališni kritičar i teatrolog. Predavač na Akademiji za umjetnost i kulturu u Osijeku. Glavni urednik portala kritikaz.com, urednik regionalne platforme Od malih nogu, urednik, mentor i voditelj osječkog dijela projekta Kreativne Europe Kritička platforma suvremenog lutkarstva EU. Autor monografske studije *Fenomen Pinklec – od rituala do igre : 30 godina Kazališne družine Pinklec* (Čakovec, 2017.) i većeg broja znanstvenih i stručnih članaka vezanih uz lutkarstvo, kazalište za djecu i izvedbene umjetnosti.

KLJUČNE RIJEČI

Animacija, animator, lutka, neanimabilnost, demijurg, pasivizacija, idol.

Literatura

Blažević, Marin. *Razgovori o novom kazalištu 1 : Branko Brezovec, Ivica Boban, Damir Bartol Indoš, Vjeran Zuppa.* CDU – Centar za dramsku umjetnost, Zagreb, 2007. | **Jurkovski, Henrik.** *Metamorfoze pozorišta lutaka u XX veku.* Međunarodni festival pozorišta za decu Pionir, Subotica, 2006. | **Jurkovski, Henrik.** *Teorija lutkarstva: Ogledi iz istorije, teorije i estetike lutkarskog teatra.* Subotica, 2007. | **Jurkowski, Henryk.** *Povijest europskog lutkarstva 1 : Od začetaka do kraja 19. stoljeća.* Međunarodni centar za usluge u kulturi, Zagreb, 2005. | **Kleist, Heinrich von.** *O marionet-skom kazalištu.* Scarabeus-naklada, Zagreb, 2009. | **Knoegden, Werner.** *Nemogući teatar : O fenomenologiji kazališta figura.* ULUPUH, Zagreb, 2013. | **Lehmann, Hans-Thies.** *Postdramsko kazalište.* CDU – Centar za dramsku umjetnost, ThK – Centar za teoriju i praksu izvođačkih umetnosti, Zagreb – Beograd, 2004. | **Paljetak, Luko.** *Lutke za kazalište i dušu.* Međunarodni centar za usluge u kulturi, Zagreb, 2007. | **Piris, Paul.** „The Co-Presence and Ontological Ambiguity of the Puppet“. Bell, John, Posner, Dassia N., Orenstein, Claudia, ur. *The Routledge companion to puppetry and material performance.* Routledge, Florence, KY, USA, 2014. | **Tretinjak, Igor.** „Duhovito igranje kazalištem i kilama“. *Artos, online časopis AUK*, br. 7, 2018. <http://www.uaos.unios.hr/artos/index.php/hr/kritika-br-8/tretinjak-viktorija-2-0>. | **Younge, Janni.** „Reconfiguring Being: Puppetry and Perspectives on Being Human Explored Through the Work of Ilka Schönbein“. *Critical Stages / Scènes critiques*, br. 19, 2019. <http://www.critical-stages.org/19/reconfiguring-being/>.

Maša Radi Buh

Posthumanističko-feministička intervencija

Ispreplitanje niza suvremenih tehnoloških inovacija i lutkarske umjetnosti danas više ne predstavlja egzotični novitet, budući da polako prelazi iz svoje pionirske faze početnog i prijelomnog otkrivanja i spoznavanja u fazu istraživanja svih mogućih granica i mogućnosti koje tehnologija nudi. Nekada snažno antropomorfizirana (bilo kao imitacija ljudskog tijela, bilo kao antropomorfizirani element flore i faune), figura lutke trenutno se intenzivno razvija preko/izvan te kategoričnosti i demokratizira/širi poimanje toga što sve može biti lutka te što je to što lutku čini lutkom. Sve te promjene s jedne strane svakako bude nadu, no s druge strane stvaraju pritisak jer je ovaj trenutak jedinstvena prilika koja se ne smije propustiti, ako želimo uzdrmati ulogu roda, na ovom polju. Trenutak u vremenu, tako prikladan i otvoren za propitivanje ograničavajućih i diskriminirajućih uvjerenja i samorazumljivosti koja konstituiraju temelje lutkarske umjetnosti – uključujući i pitanje roda, na izvedbenoj, kao i na sistemskoj razini, na razini mikro- i makrodramaturgije, kako ove dvije strane medalje naziva flamanska plesna dramaturginja Marianne van Kerkhoven.¹

Fluidnost, nedefiniranost i nehomogenost suvremenog lutkarstva uz njegovo širenje, potiskivanje i nadilaženje granica prostor je igre i eksperimenta, gdje je – baš kao što lutka može biti sve – moguće gotovo bilo što, ovisno samo o rastezljivosti granica naše/stvaralačke mašte. Istovremeno je upravo figura lutke ta koja, zbog svoje odvojenosti od ljudskog tijela (u usporedbi s glumicom), otvara prostor mogućnosti rekonfiguracije i transformacije mizogino i seksistički obojane povijesti nastanka i razvoja lutkarstva.

Tragovi eksponencijalnog i brzog razvoja tehnologije nisu vidljivi samo u umjetnosti ili u prodoru tehnologije u naš svakodnevni život: kao odgovor na promjene, u drugoj polovici dvadesetog stoljeća i u prva dva desetljeća dvadeset i prvog stoljeća razvio se cijeli niz pravaca koji, u opoziciji spram humanističke glorifikacije čovjeka i njegovog razuma, proširuju polje našeg razumijevanja živoga. Autorice poput Donne Haraway, Karen Barad i Rosi Braidotti povezuju inkluzivnije definicije živoga (koje nisu ograničene na ljudska, životinjska i biljna bića) s feminističkom težnjom prema jednakosti, što je ideja koju u nastavku teksta želim povezati sa sličnim težnjama u kontekstu lutkarskih praksi. Ako posthumanistički feminizam koristi redefiniciju živog kako bi stvorio inkluzivnije razumijevanje svijeta, može li redefinicija lutke i lutkarstva pridonijeti eliminaciji seksizma utkanog kako u njegovu formu, tako i u sadržaj?

Zbornik *Women and Puppetry: Critical and Historical Investigations*,² među prvim je publikacijama koje pokušavaju pružiti višeslojan pregled odnosa između ženskog spola/roda i lutkarstva, a uključeni tekstovi pisani su kroz dvije osnovne sociološko-teatrološke perspektive, i inače najzastupljenije pri analizi kazališne umjetnosti kroz feminističku praksu. Prva perspektiva pokušava analizom samog izvedbenog događaja i njegovih elemenata pronaći problematične ili pozitivne načine reprezentacije, u kojima se prikazuju ili negiraju stereotipne slike žene i ženstvenosti. Druga, makroperspektiva, bavi se društvenom i ekonomskom pozicijom žena unutar lutkarskog kazališta te proučava načine na koje društvene silnice oblikuju njezino djelovanje. No, budući da je društvo prekompleksan fenomen da bi ga se dalo strogo podijeliti na samo dvije razine, mikro- i makrodjelovanje, njih nikako ne možemo promatrati zasebno. Svaka akcija ili događaj neminovno rezonira na obje razine, stoga i ovo razmatranje redefinicije lutke potencijal takvog pomaka traži u obje sfere.

¹ | Van Kerkhoven, Marianne. *Van het kijken en van het schrijven: teksten over theater.* Van Halewyck, 2002. str. 197–203.

² | Mello, A., Orenstein, C., Cariad, A., urednici. *Women and Puppetry: Critical and Historical Investigations.* Routledge, 2019. <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&db=nlabk&AN=2125475>.

Žene i razina uprizorenja

„Neutralnost“ lutkarske forme

U usporedbi s glumčevim i animatorovim tijelom, lutka – kao objekt izrađen striktno u svrhu uprizorenja – prije svog nastanka nema neki inherentan i vlastiti oblik, već postoji samo kao skup ocrtanih mogućnosti. Kao takva, lutka je oslobođena diskursa o spolu i rodu. Njezina ništavnost, iz koje se tek rađa, u tom procesu postajanja ograničena je jedino financijskim i tehničkim mogućnostima te maštom svog kreatora/ice i, za razliku od ljudskog tijela, nije uvjetovana kompleksnom sumom evolucijske povijesti bioloških stanica koje bi genetski i fizički određivale njezin izgled i pojavnost. No, lutka, unatoč tom neograničenom potencijalu, ipak nije element koji bi postojao u neutralnom vakuumu jer joj je upravo zbog uvjetovanosti imaginarnim i imaginativnim svijetom svojih kreatora/ica – koji su uvijek već akteri određenog društvenog svijeta – uskraćena potpuna sloboda manifestacije. Scenski prikaz lutke, baš poput svakog drugog elementa kulture – kao što je to otkrila feministička teorija u prošlom stoljeću – oblikovan je društvenim uvjerenjima i idealima o kategoriji koju nazivamo rodom. Njezine su osobine stoga postavljene u skladu sa stereotipnim označiteljima, koji u datom trenutku slove kao idealna i općeprihvaćena slika muškarca ili žene. No budući da je lutka na pozornici proizvod različitih silnica, od kojih svaka povlači vlastitu razinu rasprave, scensku reprezentaciju lutke kroz kritičku perspektivu prvo moramo promotriti kao njihov kompleksan proizvod. Bez obzira na njegov percipiran prikaz, koji može, ali i ne mora biti antropomorfan, lutkarski objekt u trenutku svoje animacije kao lik u publici pokreće (podsvjesnu) kategorizaciju svog spola.³ Prikaz spola lutkarskog tijela stoga se temelji na odnosu između njegove vizualne pojavnosti i društvenih znakova za koje se općenito smatra da impliciraju određeni spol. Pri dekonstrukciji takvih označiteljskih veza potencijalnu nišu nudi nastanak i uspon kazališta animiranih formi, u kojem se reljefna figura lutkarskog objekta udaljava od imitacije ljudskosti i izaziva nas da preispitamo način na koji definiramo „živo“.

Takozvano neutralno tijelo ne postoji. I to ne samo da ne postoji u zastarjelim konceptualizacijama spola i roda, u kojima je žensko tijelo reducirano na „nadopunu“ ili definirano razlikovanjem od muškog, već ne postoji niti igdje drugdje. Kao zapadno društvo u cjelini (s iznimkom manjih grupica), još uvijek nismo sposobni suzdržati se od definiranja spola jednom kada na nekom tijelu identificiramo vizualne markere i

interpretiramo ih u skladu s usađenim društvenim idejama. Ako za potrebe misaonog eksperimenta humanoidnu lutku, koja se pojavljuje u raznim lutkarskim tehnikama – od marioneta do ručnih i stolnih lutaka – premjestimo u svijet dječjih igračaka, gdje je princip igre sličan principu animacije, nalazimo intrigantnu i ilustrativnu situaciju. Razlika između figura koje bi trebale reprezentirati i diferencirati muške i ženske likove (za primjer analizirajmo dvije najpopularnije takve figure, Barbie i Kena), uglavnom se nalazi u njihovom reljefu, pri čemu su čak njihova međunožja identična, ali zato Barbie u usporedbi s Kenom ima povećane grudi. Ovaj usporedni svijet lutkarstva i animacije, u kojem se djeca susreću sa spolom te ga zatim kroz igru animacije performiraju, nudi jedan od uzročnih indikatora odsutnosti neutralnog lutkarskog tijela. U prvom poglavlju spomenutog zbornika *Women and Puppetry: Critical and Historical Investigations* pod nazivom „The Monster and the Corpse: Puppetry and the Uncanniness of Gender Performance“, lutkarica Laura Purcell-Gates prvo dekonstruira navodnu neutralnost kako bi potom u tim ruševinama pronašla priliku za izazivanje naloge koju kod publike pobuđuje napor reimaginacije načina na koji se rod može (vizualno) uprizoriti. Na temelju iskustva iz prvog lica demonstrira upravo ono naznačeno u našoj analizi Barbie i Kena – da tijelo bez vidljivih spolnih markera nipošto nije spolno neutralno, već mu u pravilu uvijek pripisujemo muški spol/rod.⁴ Autorica članka skreće pozornost i na drugu stranu ove seksualiziranosti „neutralne“ lutke: kada ona na pozornici želi reprezentirati ženski rod.⁵

Karakteristike odnosa lutke i animatorice

Već sama riječ lutka u engleskom, ali i slovenskom jeziku ima dvostruko značenje – koristi se ili za opisivanje subordiniranog položaja žene u društvu ili kao riječ za dječju igračku čija je glavna funkcija manipulacija nad porivima i željama djeteta.⁶ Alissa Mello i Claudia Orenstein u uvodnom tekstu⁷ raščlanjuju etimologiju riječi, koja uključuje feminizaciju i druge derogativne stereotipe, budući da njezino imenovanje implicira podređenost, pa se i sam termin „lutka“ uvijek pojavljuje zajedno s gomilom skrivene ideološke

prtljage. Ako je u umjetničkom kontekstu lutka element uprizorenja povijesno povezan s animacijom i manipulacijom, upotreba iste riječi u svakodnevnom govoru (gdje se najčešće veže uz opis žene) oslanja se na cijeli niz konotacija povezanih uz nedostatak autonomije. Lutka i njezino imenovanje nisu nimalo slučajni, budući da su manipulativni tretman prema njoj i njezino podređivanje drugome (kroz povijesnu perspektivu pozicija pripisana ženi) konstitutivni par društvenog razumijevanja lutke. Ovdje, međutim, nailazimo na paradoks. S jedne strane, u lutku i lutkarstvo upisan je cijeli skup društvenih hijerarhija, a s druge strane, kao što smo pisali ranije, lutkarsko tijelo još i dan danas primarno čitamo kao muško. Ne radi se o tome da je lutka sama izvorno željela prikazivati podređenu žensku sliku, pa da je zbog toga i bivala niže rangirana među umjetničkim formama; naprotiv, lutkarska umjetnost je u nekim povijesnim kontekstima zauzimala visoko mjesto i prikazivala priče o herojima,⁸ ali je ipak zadržala tu feminiziranu notu značenja, ne zbog svog sadržaja, već zbog svoje tehnike – manipulacije u svrhu oživljavanja. Suvremeni pomaci u lutkarstvu, među kojima su „najvažnije prekretnice odstupanje od klasičnog iluzijskog lutkarstva i pojavljivanje vidljivog animatora koji više nije skriven iza paravana“⁹ nude prostor za redefiniciju ovog konstitutivnog odnosa između lutke i animatora/ice, ili kako piše Tjaša Bertoncelj u popratnom tekstu izložbe *Sodobno slovensko lutkarstvo*, novodefinirani odnos između lutke i animatora „nastupa kao važan objekt refleksije i jedno od glavnih konceptualnih proširenja“.¹⁰ Da bi se ta refleksija na pozornici odvila te da bi se promijenio odnos između lutke i animatora, presudan je konceptualni pomak, i to ne redefinicija animacije i manipulacije, nego u prvom redu poimanja uloge i autonomije lutke.

Rok Vevar je još 2007. godine u izvješću o selekciji lutkarskog bijenala pojam lutke definirao kao manji podskup kazališta animiranih formi, u kojem „prevladavaju mimetički prikazi životinja, ljudi ili prepoznatljivih fantastičnih bića“.¹¹ Ukratko, kazališta u kojem na pozornici oživljavaju bića koja sama po sebi već doživljavamo kao živa, a njihova lutkarska forma, uz pomoć animatora, tek preuzima mimetičke karakteristike. Za razliku od udisanja života u bića poput životinja, ljudi ili čudovišta, koja se u općem imaginariju već poimaju kao živa, koncept animiranih formi usredotočuje se na objekte koje

primarno, u svakodnevnom životu, ne interpretiramo kao živa bića, kojima ne pripisujemo osobine živoga (ilustrativan primjer bio bi kamen). Kako bi ih oživjela, animacija ovakvih animiranih formi poseže za antropomorfizacijom, pokušavajući ih humanizirati govorom i/ili pokretom da bismo u njima prepoznali karakteristike života. Ali čak i ovaj pomak od lutke, iznimno slične ljudskom biću, na objekt koji tu sličnost gubi, u odnosu između animatora i objekta animacije implicira pasivnost i manipulaciju. Na kraju, ali ne i najmanje važno, sama fraza kazališta animiranih formi sugerira da se s objektom nešto dogodi – on se animira – iako taj odnos pojavom vidljivog animatora i dekonstrukcijom iluzije nagrizava klasični koncept oživljavanja lutkarskog objekta.

Posthumanistički feminizam i lutka

Ako lutkarska umjetnost, unatoč promjenama koje donosi suvremeno lutkarstvo, još uvijek ne uspijeva u potpunosti izmaći različitim relacijama i reprezentacijama koje perpetuiraju seksističke, mizogine i ostale problematične ideološke principe, ipak postoji značajan potencijal u tendencijama suvremenog lutkarstva koje ne pokušavaju redefinirati i aropriirati postojeće odnose i likove/lutke. Usporedno s novim teorijama posthumanizma, koje se udaljavaju od ideala racionalnosti kojeg smatraju neadekvatnim, posljednjih desetljeća vrlo intenzivno se u lutkarstvo uvodi i moderna tehnologija. Ona zbog svojeg noviteta predstavlja puno „prazniji list“, odnosno otvara više prostora za redefiniciju/inveciju u usporedbi s područjem tradicionalnog lutkarstva. Prepoznaje to već tendencija posthumanističkog feminizma koji opresiju muškocentričnog sustava ne prepoznaje samo u odnosu prema ženskom spolu, već u odnosu prema Drugome, pa tako i prema prirodnom i neljudskom svijetu. Jedna od najpoznatijih predstavnica ovog teorijskog pravca je Donna Haraway, koja – kako piše Rosi Braidotti u „Four Theses on Posthuman Feminism“ – već u svom „Manifesto za kiborge“¹² uspostavlja feminističku misao koja antropocentrizam zamjenjuje skupom relacijskih (*relational*) veza između ljudskih i neljudskih (*human and non human*) bića, među koje uključuje i tehnološke artefakte.¹³ Predlažući figuracije poput kiborga, companion-species i drugih hibridnih figura radikalne međuvrsne relacije, Donna Haraway

⁴ | Purcell-Gates, Laura. »The Monster and the Corpse: Puppetry and the Uncanniness of Gender Performance«, uredila Alissa Mello. *Women and Puppetry*. Routledge, 2019, <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&db=nlabk&AN=2125475>.

⁵ | *Ibid.*

⁶ | Ne zaboravimo da djeca upravo kroz igranje lutkama često ispituju i granice nasilja.

⁷ | Mello, A., Orenstein, C., Cariad, A., urednici: „Women and Puppetry: Critical and Historical Investigations“. Routledge, 2019. <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&db=nlabk&AN=2125475>.

⁸ | Upotreba muškog roda na ovom mjestu nije generična.

⁹ | Bertoncelj, Tjaša. *Sodobno slovensko lutkarstvo*. Sigledal, 2021. <https://repertoar.sigledal.org/rastava/sodobno-slovensko-lutkarstvo>.

¹⁰ | *Ibid.*

¹¹ | Vevar, Rok. *Poročilo Selektorja 4. bienala lutkovnih ustvarjalcev Slovenije*. ULU, 2007, <http://ulu.si/4-bienale/>.

¹² | Haraway, Donna. »A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late 20th Century«, uredil Joel Weiss. *The International Handbook of Virtual Learning Environments*. Springer Netherlands, 2006, str. 117–58, https://doi.org/10.1007/978-1-4020-3803-7_4.

¹³ | Braidotti, Rosi. »Four Theses on Posthuman Feminism«, uredil Richard A. Grusin. *Anthropocene Feminism*. University of Minnesota Press, 2017, str. 21–48.

zamagljuje kategoričke distinkcije kao što su čovjek-nečovjek, muškarac-žena. Ukoliko prijedloge Donne Haraway i posthumanističkog feminizma prenesemo u područje lutkarske umjetnosti, hibridni prostori suvremene umjetnosti i suvremene lutkarske tehnologije mogu ponuditi onaj aspekt lutkarstva koji izmiče binarnim kategorizacijama animator-lutka i muško-žensko lutkarsko tijelo. Ako slijedimo misao francuskog filozofa Michela Foucaulta, čak i otpor ili pokušaj reaproprijacije ovih binarizama, koji su – pokazali smo ranije – ovijeni poviješću društvenih hijerarhija, zapravo reproducira i osnažuje normu. Ili kao što u članku „The Return of the Puppetress/Sorceress Feminism and Ecology” tvrdi Cariat Astles: lutka koja na sceni igra protiv svog animatora, buneći se protiv njegove vladavine, takvom igrom naglašava ovisnost o animatoru i nemogućnost potpune samostalnosti. Stvarno oslobođena lutka na sceni može egzistirati samo ako je dizajnirana i oblikovana s idejom samostalnosti u odnosu na animatora.¹⁴

Nadilaženje antropomorfizma kao potencijal feminističke emancipacije

Unatoč pojavi kazališta objekta ili kazališta animiranih formi u (lutkarskom) kazalištu, u lutki i animaciji još uvijek tražimo barem zrnice zrcalne slike sebe, čak i kad smo sposobni odmaknuti se od isključivo čovjekolikih reprezentacija. Kako bi animirani objekt „oživio“, njegovo kretanje mora biti slično gestama koje su nam poznate iz vokabulara kretanja ljudskog ili životinjskog tijela, pa ih moramo uočiti i kod drugih animiranih objekata, poput robota, svjetala i sl. Ako, pak, na pozornici prikazujemo antropomorfizirane prikaze samih sebe, a istovremeno je univerzalna slika suvremenog humanizma još uvijek Čovjek (čitaj muškarac bijele rase), onda bi jedan od potencijala feminističke emancipacije mogao biti radikalno odmak od antropomorfizirane lutke prema hibridnim bićima, o kakvima govori već, na primjer, Donna Haraway. Lutke koje, dakle nisu klasične lutke (nisu mimetički prikazi životinja, ljudi ili prepoznatljivih fantastičnih bića) i nadilaze granice živoga koje se pripisuju animiranim objektima, neistražen su prostor u kojem binarizmi (još uvijek) ne postoje te stoga, uz promišljen dizajn, mogu ostati lutkarski objekti kod kojih nije prisutna reprezentacija spola, budući da su nam toliko strani da nam je teško pripisati im bilo kakve karakteristike roda ili spola. Nika Arhar u tekstu

„Razmisleki o sodobnem lutkarstvu” piše kako „nije važno da 'lutka' oživi kao fiktivno biće, već da 'oživi' u svojoj posebnosti (kao što 'oživi' mašta); možda time potakne pitanja o prirodi svoje ili/i naše stvarnosti“.¹⁵ I upravo je to oživljavanje u vlastitoj posebnosti ono koje lutku odvaja od svega ljudskog, jednako kao što 'oživljava' svjetlo u dvorani,¹⁶ grupa predmeta potpuno neovisna od čovjeka.

Kompleksna pozicija žena u lutkarstvu nikako nije unikatna u ovom (umjetničkom) polju, već odražava probleme suvremenog svijeta i razdoblja četvrtog vala feminizma, obilježenog razočaranjem i otriježnjenjem činjenicom da stečena prava nisu vječna i da put do jednakosti ni izbliza nije završen; i ne samo to, nego progres nije niti linearan, pa društva vrlo brzo mogu skliznuti natrag u regresiju i nekonzervativizam. Iako je već davno završila optimizmom nabijena era *dot com booma* s početka dvijetisućitih, kada se globalni internet činio savršenim prostorom za slobodu i stvaranje progresivnih okruženja za emancipaciju žena, a trenutni trendovi u Silicijskoj dolini nanovo uspostavljaju mušku dominaciju (nije beznačajan podatak kako najuspješnije korporacije vode bijeli muškarci: Mark Zuckerberg, Jack Dorsey, Adam Neumann...), hiperprogres tehnologije ipak suvremenom feminizmu nudi istovremeno i novi izazov i novu priliku. Budući da je u svijetu suvremenog lutkarstva, za razliku od tradicionalnih formi, prisutna tek nekoliko desetljeća, zbog svojeg noviteta i ahistoričnosti tehnologija se može promatrati kao prostor koji pruža potencijal ne samo za negaciju binarizama reprezentacije, već i nišu u kojoj još nije uspostavljen interni društveni hijerarhijski poredak na temelju spola. Prema riječima Cariat Astles,¹⁷ tradicionalno lutkarstvo se, osobito u onim granama koje se smatraju visoko cijenjenom i sakraliziranom umjetnošću, pozicionira u kanon zapadnog, dominantno muškog kazališta na temelju demonstracije tehnike, vještina i moći, redom sastavnih elemenata manipulacije lutkom. Umjesto da se žene u lutkarstvu, kako bi ostvarile jednakopravnost i dokončale diskriminaciju, uvijek iznova moraju dokazivati i uspoređivati svoje tehničke i znanstvene sposobnosti s muškim kolegama, bivajući tako zarobljene u konstantnom procesu dokazivanja i legitimiranja, suvremeno (neantropomorfno) i/ili tehnološko lutkarstvo, u kojem lutkarski objekt više nije nužno

animirana forma, nego „oživljeni“ objekt u punom značenju te riječi, otvara prostor potencijala koji je već *a priori* isključen iz historijskih, a time i žilavih seksističkih i mizoginih obrazaca. Suvremeno hibridno/tehnološki upravljano lutkarstvo iza sebe nema tisućljetnu tradiciju u kojoj je ženska participacija u lutkarstvu zabranjena, ali svejedno u sebi krije zamku. I dan danas, naime, unatoč politikama javnog obrazovanja, spolno segregirano obrazovanje na bavljenje tehnologijom intenzivnije potiče muški rod nego ženski, što posljedično rezultira slabijom upoznatošću lutkarica s tehnološkim rješenjima, posebno u sredinama u kojima nema sustavnog obrazovanja ili se ono temelji prvenstveno na klasičnim lutkama. Povrh toga, razdoblja financijskih kriza (mogućih i u postkovid hiperinflacijskom oporavku) i smanjenog financiranja te prestiža lutkarske umjetnosti – kada je ženama ulazak lakši negoli u razdobljima njezine „sakraliziranosti“ – istovremeno pružaju i manje prostora za „suvremenost“ i investicije u istraživanje i razvoj tehničkih rješenja i inovacija.

No, koliko god se možda radilo o klišeju, mora se ipak reći kako se uspjeh feminizma općenito i proboj žena u lutkarstvu ne bi dogodili bez nepokolebivog, ali realističnog optimizma svih prethodnih generacija. Njihova želja da pokušaju, da riskiraju, da pronalaze nove horizonte mogućeg unutar opresivnih okruženja, jest ono što nam je omogućilo trenutak u kojem uopće mogu nastati knjige poput *Women and Puppetry*. Tradicija sklapanja saveza, koji su u svakoj pojedinoj fazi feminističke povijesti doprinijeli širenju spektra izbornih prava te povećanju interseksionalnosti i diverziteta, može nas u današnjem kontekstu nadahnuti da srušimo seksističke i mizogine temelje lutkarstva koji datiraju još iz razdoblja njegovih početaka. Često citirana fraza pjesnikinje i aktivistice Audre Lorde¹⁸ kako majstorovo oruđe nikada neće rastaviti/uništiti majstorovu kuću, zbog svoje nedvojbene univerzalnosti i pronicljivosti primjenjiva je i na debatu o suvremenom lutkarstvu i njegovom feminističkom potencijalu. Zadržavanje antropomorfne lutkarske figure čija animacija ovisi o volji ljudske animatorice i dalje implicira kategoriju spola, čak i kada je pokušava redefinirati, dok su lutkarski objekti koji pomiču granice „živoga“ već u začetku oslobođeni takvih konotacija.

SAŽETAK

„Posthumanističko-feministička intervencija“ promišljanje je potencijala suvremenog lutkarstva u nadilaženju spolno obilježenih reprezentacija tijela. Zbog svoje odvojenosti od ljudskog tijela (u usporedbi s glumicom), figura lutke otvara prostor mogućnosti rekonfiguracije i transformacije mizogino i seksistički obojane povijesti nastanka i razvoja lutkarstva. Potencijal koji to nadilazi nalazimo u suvremenoj tehnologiji, koju povezujemo s novim teorijama posthumanizma. S tom idejom na umu dizajnirani lutkarski objekti, koji nisu mimetički prikazi životinja, ljudi ili prepoznatljivih fantastičnih bića, neistražen su prostor u kojem (još) ne postoje binarizmi te stoga promišljenim oblikovanjem mogu održavati odsutnost reprezentacije spolova, budući da se radi o prikazi ma tjelesnosti kojima teško možemo pripisati bilo kakve karakteristike roda ili spola.

O AUTORICI

Maša Radi Buh (1998.), kritičarka, teatrologinja i sociologinja kulture. Diplomirala je sociologiju kulture na Filozofski fakulteti Univerze v Ljubljani (Filozofski fakultet Sveučilišta u Ljubljani), a magistrirala teoriju i dramaturgiju suvremenih izvedbenih umjetnosti na Sveučilištu u Utrechtu u Nizozemskoj. Suurednica je portala Kritika, a surađuje i s web portalom Neodvisni – teritorij sodobnih scenskih umetnosti te s Kričkom platformom suvremenog lutkarstva EU. U suradnji s Varjom Hrvatini i Jakobom Ribičem sukreira radijsku emisiju Teritorij teatra na Radio Študentu te istražuje strategije kolektivnog teorijskog mišljenja.

KLJUČNE RIJEČI

posthumanistički feminizam, rod, lutkarsko tijelo, kazalište animiranih formi, lutka

¹⁴ | Astles, Cariat. »The Return of the Puppetress/Sorceress. Feminism and Ecology«, uredili Burgholzer, L., Hochholdinger-Reiterer, B. Itw: *Im Dialog: Uneins – Désuni – At Odds. Identitätsentwürfe Im Figurentheater*. Alexander, 2021, str. 206–215.

¹⁵ | Arhar, Nika. »Razmisleki o sodobnem lutkarstvu«, uredila Tjaša Bertonec. *Sodobno slovensko lutkarstvo*. Sigledal, 2021, <https://repertoar.sigledal.org/razstava/sodobno-slovensko-lutkarstvo>.

¹⁶ | Vidi: <https://www.contempupuppetry.eu/news-ip/the-unbearable-freedom-of-associative-thinking/>.

¹⁷ | Astles, Cariat. »The Return of the Puppetress/Sorceress. Feminism and Ecology«, uredili Burgholzer, L., Hochholdinger-Reiterer, B. Itw: *Im Dialog: Uneins – Désuni – At Odds. Identitätsentwürfe Im Figurentheater*. Alexander, 2021, str. 206–215.

¹⁸ | Lorde, Audre. *The Master's Tools Will Never Dismantle the Master's House*. Penguin, 2018.

Literatura

Arhar, Nika. »Razmisleki o sodobnem lutkarstvu«, ure- dila Tjaša Bertoncelj. *Sodobno slovensko lutkarstvo*. Sigle- dal, 2021, <https://repertoar.sigledal.org/razstava/sodobno-slovensko-lutkarstvo>. | **Astles, Cariad.** »The Return of the Puppetress/Sorceress. Feminism and Ecology.«, ur. Burgholzer, L., Hochholdinger-Reiterer, B. *Itw : Im Dialog: Uneins - Désuni -At Odds. Identitätsentwürfe Im Figurentheater*, Alexander, 2021. | **Bertoncelj, Tjaša.** *Sodobno slovensko lutkarstvo*. Sigledal, 2021, [https://reper- toar.sigledal.org/razstava/sodobno-slovensko-lutkarstvo](https://repertoar.sigledal.org/razstava/sodobno-slovensko-lutkarstvo). | **Braidotti, Rosi.** »Four Theses on Posthuman Feminism«, ur. Richard A. Grusin. *Anthropocene Feminism*. University of Minnesota Press, 2017. | **Haraway, Donna.** »A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late 20th Century«, ur. Joel Weiss. *The International Handbook of Virtual Learning Environments*. Springer Netherlands, 2006, https://doi.org/10.1007/978-1-4020-3803-7_4. | **Mello, A., Orenstein, C., Cariad, A.** (uredni- ci) *Women and Puppetry: Critical and Historical Investi- gations*. Routledge, 2019, [https://search.ebscohost.com/ login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&db=nlabk&AN=2125475](https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&db=nlabk&AN=2125475). | **Lorde, Audre.** *The Master's Tools Will Never Dismantle the Master's House*. Penguin, 2018. | **Purcell-Gates, Laura.** »The Monster and the Corpse: Puppetry and the Uncanniness of Gender Performance«, ur. Alissa Mello. *Women and Puppetry*. Routledge, 2019, [https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=tru- e&scope=site&db=nlebk&db=nlabk&AN=2125475](https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&db=nlabk&AN=2125475). | **Van Kerkhoven, Marianne.** *Van het kijken en van het schrij- ven: teksten over theater*. Van Halewyck, 2002. | **Vear, Rok.** *Poročilo selektorja 4. bienala lutkovnih ustvarjalcev Slovenije*. ULU, 2007, <http://ulu.si/4-bienale/>.

POLITIČKI I RADIKALNO KROZ OČI LUTKE



DEVELOPING ARTISTS IN FREEDOM THEATRE. R. ZOE LAFFERTY TU SAM (AND HERE I AM, 2017) | FOTO OLIVER KING

Javnim prostorom uvijek dominira onaj koji nudi najviše, a svi oni ispod njega neprestano traže nove oblike otpora kako bi očuvali mogućnost demokracije. Lutkarstvo je svakako jedna takva tradicija. To je umjetnost koja se na jedan ili drugi način bavi politikom u javnoj sferi. U lutku su kao dio materijalne kulture društva stoga upisane političke dimenzije povijesnog trenutka u kojem je ista nastala, ne samo zbog toga što govori, već (prije svega) zbog toga kako to govori. Osim toga, izravnije je prožeta politikom jer je u prošlosti više puta (simbolično) predvodila prosvjede, razna narodna proljeća i akcije protiv vlasti. No, to da se razvila u jedan od ključnih političkih medija može se pripisati navodnoj trivijalnosti kojom se na lutku gleda i zbog koje je uvijek iznova mogla prenositi subverzivne i eksplicitne političke misli. Ključnom se pokazuje osobito u trenucima svoje političnosti, kada su druge umjetnosti bile ograničene (uglavnom zbog cenzure).

Ipak, treba biti oprezan kada se umjetničkim djelima dodaje pridjev „politički“. Brzo nam se može dogoditi da zaglibimo u misli da je sva umjetnost *a priori* i *de facto* politička. Što je u nekom izrazito labavom smislu inače točno jer se umjetnost (osim kada je riječ o čistom larpurlartizmu) na jedan ili drugi način oslanja na određeno vrijeme i kontekst. Stoga je u slučaju pojma „političko kazalište“ ključno na neki način isti definirati jer se u protivnom može dogoditi da u svojim pregledima i analizama obuhvatimo cjelokupnu povijest kazališta. Stoga u ovom pregledu važnih političkih tradicija lutke mislim samo na lutkarske predstave, pojave i manifestacije koje se aktivno bave političkim konceptima u želji da ih podrže ili napadnu. To su događaji koji se eksplicitno oslanjaju na političke probleme svoga vremena. Ili, kako je

Michael Kirby opisao političko kazalište u svom članku „On Political Theatre“: „[...] koje se ciljano bavi vladom i koje je svjesno upleteno u politiku ili je definira“.¹ U ovom trenutku je također vrijedno napomenuti da se članak svjesno fokusira na političko lutkarstvo u službi otpora protiv postojećih konvencija i sustava, stoga navodim niz slučajeva koji su bliži protestu, a ne onih namijenjenih propagandi, iako i potonje možemo svrstati u područje političkog lutkarstva.

O počecima političkog lutkarstva u suvremenom smislu možemo govoriti tek nakon 1960-ih, a najprije ćemo navesti neke starije primjere političkog angažmana lutke koji su ključne referentne točke na koje se oslanja kasnije političko lutkarstvo. Politička uloga lutaka zapravo je započela već u revolucionarnoj Engleskoj u 17. stoljeću s njenim najpoznatijim lutkarskim likom, Punchem. Riječ je o izvedenici talijanskog lika Pulcinella iz komedije *dell'arte* koji se u Engleskoj smatrao kraljem lutaka 17. i 18. stoljeća. Predstave *Punch i Judy* isticale su vulgaran humor, satirizirale lokalne događaje, širile glasine i djelovale kao svojevrсна služba za izvještavanje naroda. Punch je junak jednostavnog čovjeka koji je uz pomoć satire prekršio sva pravila u vrijeme kada se konformizam nametao na svim područjima života. Kao što tvrdi Henryk Jurkowski u svom pregledu povijesti europskog lutkarstva, Punch je „predstavljao anarhista koji je ubijao vladare i predstavnike društvenih institucija. Time je omogućio posebnu katarzu za sve nesretnike koji su patili

¹ Kirby, Michael. „On Political Theatre“, uredio Michael Kirby. *The Drama Review*, v. 19, br. 2, 1975., str. 130.

pod jarmom opresivnog režima viktorskog doba.“² Punch u 17. stoljeću postaje antologijski politički lutkarski junak. To mu omogućuje prije svega činjenica da zabrane rada kazališta često nisu uključivale lutkarstvo jer ga vlasti nisu smatrale važnim (primjerice, zabrana rada londonskih kazališta 1642. godine). Slično se razvila i lutka Gayanta (div) iz grada Douai. Ta se lutka prvi put pojavljuje već 1530. godine kada je tadašnji španjolski grad Douai organizirao festival u čast poraza francuskih snaga. Nekoliko tadašnjih cehova je od pruća izradilo divovsku lutku koja je predstavljala čuvara odnosno zaštitnika grada. Gayant je vrlo brzo dobio obitelj, a srpanjski festival njemu u čast postao je ključni tradicionalni događaj u gradu. No, kada je Douai 1667. godine pripojen Francuskoj, proslava je zabranjena. Gayant i njegova obitelj su do kraja Drugog svjetskog rata nekoliko puta bili obnovljeni i zabranjeni, nacisti su čak i spaljivali lutke, a na kraju rata lutke su trajno obnovljene i danas su ostale simbol grada. Iako ovaj slučaj nije politički u suvremenom smislu antiautoritarnosti, kao zagovornik cehova značio je uspon nove, „srednje“ klase i time snažno političko djelovanje u vrijeme redefiniranja društvenih struktura.

U tom pogledu je zanimljivo spomenuti i legendarnog poljskog prosjaka Baranija Kożuszeka iz 18. stoljeća koji se svojim moćnim lutkarskim neobuzdanim akcijama redovno politički angažirao na ulicama Varšave. Najpoznatiji je po minijaturama za vrijeme Kościuszkovog ustanka (1794.) gdje je malom giljotinom odrubljivao glave lutkama koje su prikazivale izdajice domovine. Riječ je o jednostavnom primjeru, ali možda i najjasnijem pokazatelju temeljne političke osobine lutke: njezine sposobnosti da svojim materijalnim utjelovljenjem zamijeni nedostižno tijelo javne osobe.

Kada govorimo o ključnim primjerima političke tradicije lutke, vrijedi spomenuti nesporne lidere lutkarstva u Europi: Čehe. Uloga lutke u češkom narodnom proljeću pokazala se ključnom osobito u 18. i 19. stoljeću kada su se Česi pokušavali uspostaviti kao autonoman narod, neovisan o Austro-Ugarskoj. U to vrijeme većina je građana smatrala da njemački jezik više ne bi smio biti državni jezik i da bi se aktivnosti poput kazališta trebale odvijati na češkom jeziku. Ovdje su do izražaja došle lutkarske predstave koje su (putujući) lutkari uvijek odigrali na svom materinjem jeziku. Poput Puncta u Engleskoj, češki Kašpárek znao je na svom jeziku reći ono što se ljudi nisu usuđivali te je pozivao na revoluciju, pobunu. Time su lutkari postali svojevršni nositelji češkog narodnog proljeća, kulturne ikone i važan dio češke

² Jurkowski, Henryk. *Povijest europskog lutkarstva*. Kulturno umjetničko društvo Klemenčičevi dnevi, 1998., str. 285 – 286.

tradicije. Nakon osnutka prve republike 1918. godine lutkarstvo je doživjelo procvat i postalo jedan od najvažnijih stupova češke kulture. Primjer za to je osnivanje praškog kazališta lutaka Říše Loutek 1920. godine koje je slijedilo smjernicu da je djecu potrebno odgajati s lutkama, a ne u lutke.³ Jedan od najutjecajnijih lutkara tog razdoblja bio je Josef Skupa, osnivač kazališta Spejbl a Hurvíněk u Pragu, koje se smatra jednim od najpoznatijih čeških lutkarskih kazališta. Upravo se Skupa tijekom Drugog svjetskog rata pokazao kao izrazito politički angažiran lutkar. Počeo je uključivati suptilnu satiru i kritiku nacističkog režima u svoje predstave i izvodio ih diljem okupirane Čehoslovačke. Uhitili su ga i zatvorili nacisti 1944. godine u Dresdenu, ali je uspio pobjeći tijekom savezničkog bombardiranja zatvora. Mnogi drugi češki lutkari umrli su u koncentracijskim logorima ili u petodnevnim uličnim neredima prije oslobođenja Praga (svibanj 1945.). Jasno je da su nacisti bili svjesni snage tradicionalne kulture koja može ujediniti narod u kriznim vremenima te su je stoga pokušavali pod svaku cijenu nemilosrdno suzbiti.

Gotovo u isto vrijeme nastalo je i partizansko lutkarsko kazalište koje je 1944. godine na oslobođenom teritoriju slovenske Bele krajine realizirao autor lutaka i kipar Lojze Lavrič. Prva lutkarska predstava *Jurček i tri razbojnika* (Jurček in trije razbojniki) postavljena je na novogodišnju noć 1944. godine, a lutke su izrađene od materijala dostupnih tijekom rata. Kazalište je svojim predstavama ismijavalo neprijatelje i međusobno hrabrilo ljude, a gostovanja po cijelom oslobođenom teritoriju zorno su ukazivala na stajališta koja su kao borci zauzeli za ovaj narod.

Tijekom i nakon rata lutkarstvo je bilo dodatno ispolitizirano od strane gospodarstva i svjetske politike. Novi kazališni pokreti bili su inspirirani osjećajem da je kazalište, umjesto sredstva zabave, suvremena umjetnost puna aktivističkog žara inspirirana marksističkim idejama. U tom su žaru lutke i procesijske slike imale važnu ulogu u javnom izražavanju ljevičarskih političkih stavova. To je označilo početak procvata protestnih lutaka po uzoru na karakterne svjetonazore likova kao što su Punch i Gayant. No, potreba za gospodarskim opstankom nakon Drugoga svjetskog rata i opća atmosfera hladnog rata na neko su vrijeme ušutkali politički izraz lutke. Tijekom 40-ih i 50-ih godina prošlog stoljeća kazalište lutaka slijedilo je put dječjeg kazališta i zabave sve dok ga nisu ponovno probudili društveni prevrati 60-ih kada je započeo politički lutkarski pokret kakvog danas zamišljamo. Tada počinje djelovati ključni predstavnik

³ McPharlin, Paul, urednik. *Puppetry: A Yearbook of Puppetry and Marionettes*. Puppetry Imprints, 1933., str. 63.

radikalnog i političkog lutkarstva, Peter Schumann. Rodom Njemac, preselio se u SAD 1961. godine te dvije godine kasnije, 1963. godine, osnovao Bread and Puppet Theatre u njujorškom Lower East Sideu. Kazalište se u svojim počecima bavilo pitanjima policijskog nadzora i povećanja cijena najma. Svoje nastupe su izveli na ulice New Yorka i tako u srži problema podizali svijest o lokalnoj skupštini. Schumann je prve predstave stvarao najjednostavnijim sredstvima koja su omogućila sudjelovanje svima, bez obzira na njihove sposobnosti. Na taj je način postigao da su osjetljiva pitanja postala privlačna publici koja ih je slušala. Kao što je Holland Cotter zapisao za *The New York Times*, Schumann je stvorio kazalište koje „živi ideal umjetnosti kao kolektivni pogon, besplatni ili jeftiniji alternativni glas izvan profiter-skog sustava.“⁴ Ključna djela ovog kazališta su njihove antiratne predstave kojima su protestirali protiv Vijetnamskog rata (među njima je i predstava *Vatra* (Fire) iz 1968. godine). Ove predstave, koje bi se mogle nazvati čistim protestnim akcijama, postavile su Bread and Puppet Theater na kulturnu kartu svijeta. Godine 1975. grupa se preselila na farmu u Vermont, gdje su i danas domaćini godišnjeg festivala Our Domestic Resurrection Circus, mješavine duhovitosti, politike i spektakla, koji je odgojio generaciju lutkara i još uvijek ima snažan utjecaj na svijet političkog lutkarstva.

Na sličan način se razvila grupa San Francisco Mime Troupe na lijevoj obali SAD-a promičući početke tzv. gerilskog kazališta. Grupu je 1959. godine osnovao Ronald G. Davis, a 1961. su počeli izvoditi ulične predstave po uzoru na komedije *dell'arte* koje su odgovarale na žestoku političku represiju, američki pokret za građanska prava te vojne i tajne intervencije u inozemstvu. Po uzoru na Schumanna i Davisu, u SAD-u se između 60-ih i 90-ih razvio pravi pokret politički obojanih lutkarskih grupa, a među najupečatljivije spadaju In the Heart of the Beast, Arm-of-the-Sea i Wise Fool Puppet. Te, još uvijek žive kazališne obitelji aktivno su uključene u lokalne i globalne problematike, uglavnom s antiratnim stavovima te promičući održiviji život.

Na sličan način je 1981. godine južnoafrički lutkar Gary Friedman stvorio predstavu s ručnim lutkama *Puns en Dodie* (Gary Friedman Productions). Riječ je o društvenopolitičkoj satiri usmjerenoj protiv apartheida. Po principu uličnog lutkarstva, s predstavom je pet godina putovao po Južnoj Africi i osnovnu temu prilagodio vrućim aktualnim problemima. Tako se uz protagoniste, Punsu i Dodieja, u nekoliko verzija pojavlju-

ju i lutke predsjednika P. W. Botha, nadbiskupa Desmond Tutua, Ronalda Reagana i Margaret Thatcher. Godine 1987. pomogao je uspostaviti Afrički istraživački i obrazovni lutkarski program, odnosno AREPP (African Puppet Research and Education Program), koji koristi ulično lutkarstvo kao neprijeteći medij za rješavanje osjetljivih pitanja. Na Svjetski dan borbe protiv AIDS-a 1988. godine pripremili su putujuću predstavu *Lutke protiv AIDS-a* (Puppets Against AIDS) kako bi podigli svijest o toj bolesti. Predstava je početak važnog žanra njihova stvaranja koji se i danas bavi dopunskim socijalnim i zdravstvenim odgojem te promicanjem životne samoučinkovitosti u područjima s ograničenim mogućnostima.

Političko i protestno lutkarstvo doživjelo je novu prekretnicu na izmaku 20. stoljeća na prosvjedima u Seattleu 1999. godine, gdje se odigrao pravi karneval bunta, pun lutaka, maski, plesača, kreativnih blokada cesta, transparenta i glazbe. U prosvjedima su se okupili članovi grupa Art & Revolution, Bread and Puppet Theatre, Wise Fool Puppet i mnogi drugi sa svojim divovskim lutkama. Zajedno su stvarali lutke koje su bile središnji motiv skupova, fotografija i, posljedično, nastale medijske pompe. Sudjelovanje u prosvjedu bilo je i polazište za osmišljavanje pojma (i pokreta) *puppetista* (sastavljenog od engleske riječi „puppet“ i Zapatista). Novotvorenica označava lutke i lutkarske grupe koje djeluju i usredotočuju se na prosvjede i demonstracije. Grupa Itinerant Garbage Theatre for Cultural Insurrection zapisala je u lutkarskom manifestu: „Oslobađanjem lutkarskog kazališta iz svjetlucavih crnih kutija, vraćanjem njegovim korijenima kao kazališta akcije, možemo ponovno zamisliti mogućnost života, a ne samo opstanka unutar sustava. Organi medijske i policijske države bili su neobično u pravu kada su lutku prikazivali kao oružje jer je lutka stvarno moćno oruđe za preoblikovanje svijesti pojedinaca, a time i društva u cjelini.“⁵

Moglo bi se reći da ovaj događaj predstavlja svojevrsno osnivanje protestnog lutkarstva kao jednog od žanrova u lutkarskoj umjetnosti. U drugoj polovici 20. stoljeća lutke su slijedile primjer Bread and Puppet Theatra, ali se još uvijek uklapaju u neke kazališne konvencije, a protestne lutke 21. stoljeća snažno su se usmjerile prema uličnom političkom teatru. Danas kratki lutkarski skečevi unutar samih prosvjednih skupova stvaraju nove, odvojene prostore. Ulica se pretvara u igralište gdje lutke i lutkari na trenutak kontroliraju cestu, dok se gledatelji okupljaju i promatraju što se događa. Na ovaj jednostavan, ali moćan način, lutkarstvo

ruši ograničenja dopuštenog pohoda i stvara napetost između dopuštenog (od policije, lokalnih vlasti, konvencije) i onoga što je izvan očekivanja. Tako lutke pojačavaju ono što je u središtu prosvjeda: spor između konvencionalnog *statusa quo* i načina na koji prosvjednici zamišljaju budućnost. U Sloveniji je lutkarski medij na ovaj način iskoristio lutkar Brane Solce koji na gotovo svaki prosvjed u Ljubljani sa sobom dovodi divovske lutke (iste vuku estetske i sadržajne paralele s Bread and Puppet Theater).

S početkom prošlog desetljeća, međutim, uspjeli smo primijetiti i povećani razvoj lutkarskih izvedbi koje su umjetnici oblikovali na temelju svog iskustva s ratom. Jedan takav primjer je predstava *I eto me* (And Here I Am, režija Zoe Lafferty, 2017.), u koprodukciji britanskog Developing Artists i palestinskog Freedom Theatre. Palestinski glumac Ahmed Tobasi prikazuje svoju priču na pozornici s raznim predmetima i materijalima koju je za pozornicu napisao iračko-britanski pisac Hassan Abdulrazzak. Priča se fokusira na Tobiasijev put od pripadnika Islamskog džihada do glumca. Bolno autobiografsko iskustvo postaje političko upravo u svom odgojnom značenju kada glavna misao postane promišljanje o posljedicama rata. Sa sličnom mišlju je za češki DAMU 2015. godine nastala predstava *Lagodan život* (Snadny život)koju je uprizorio palestinski kazališni stvaralac Husam Abed. Riječ je o dokumentarnoj lutkarskoj predstavi koja u priči o odrastanju u jordanskom izbjegličkom kampu ocrta širu sliku političkih zbivanja te države u posljednjih 30 godina.

Ključan i još uvijek relativno svjež primjer takvog angažmana lutke je projekt *Hod* (The Walk, 2021.) kazališnih producenata The Walk Productions, Handspring Puppet Company i Good Chance. Riječ je o političkoj gesti u kojoj su tri animatora s gotovo četiri metra visokom lutkom imena Mala Amal krenula na petomjesečno putovanje od sirijsko-turske granice preko Europe do Ujedinjenog Kraljevstva kako bi podigli svijest o problematici migracija ljudi. Megalomanska odiseja je u razdoblju između srpnja i studenog 2021. godine na nešto više od 8000 kilometara dugom putu u više od 65 gradova pozivala i obraćala se ljudima na ulicama neka podrže i zahtijevaju pomoć od svojih država u sve većoj izbjegličkoj krizi.

Na kraju svakako treba spomenuti i političke lutkarske satire koje se redovito prikazuju na ekranima. Emisija *The XYZ Show* je kenijska satirična lutkarska predstava koju je 2009. osmislio Godfrey Mwampembwa po uzoru na sličnu francusku predstavu *Lutkarske vijesti* (Les Guignols de l'Info). Tu tjednu satiričnu emisiju vode lutke od lateksa koje se oštrim humorom bave vrućim političkim temama, od siromaštva na ulicama Nairobija do kenijskih političara optuženih od

strane Međunarodnog kaznenog suda. Gotovo istovremeno i po istom uzoru, u Južnoj Africi je zaživjela emisija *Zanews* koja je stvorila satiričnu kroniku južnoafričke političke svakodnevice s lutkama nekih od najistaknutijih ličnosti u zemlji (lutka Nelsona Mandele bila je prva u emisiji). Takve lutkarske emisije važan su ventil kroz koji narod može izraziti svoj bijes i kolektivnu traumu na satirično-groteskan, a ipak još uvijek miran način. Gotovo deset godina kasnije u Sudanu je nastala *Bisha TV* koja je satirizirala, ismijavala i kritizirala vladajuće političke stranke u svojoj zemlji lutkarskim predstavama na otvorenom i snimljenim lutkarskim emisijama. *Bisha TV* nastala je po uzoru na spomenute emisije, a iako su oba preživjela prethodnika na sličan način buntovna, *Bisha TV* je u tom pogledu bila puno radikalnija, prodornija i izravnija. Naime, njezini „protagonisti“ su tada vladajući sudanski predsjednik Omar al-Bashir i njegovi pajdaši. Tijekom njegova predsjedavanja takav je potez bio važan oblik otpora protiv cenzure i kršenja ljudskih prava, donoseći u svijet informacije koje inače nisu dolazile iz Sudana i nudeći njegovim stanovnicima priliku da se (umjetnički) angažiraju protiv režima. Anarhistički prizvuk koji nose spomenute emisije tako predstavlja najdublju razinu ponovnog stjecanja vlastite slobode.

Povijest političkog lutkarstva pokazuje nam da je riječ o iznimno bogatom i raznolikom polju umjetnosti koje je to moglo postati uglavnom zbog činjenice da dugo vremena nije bilo shvaćeno kao ozbiljna umjetnost. Tako je u svojoj povijesti katkad tiho, a ponekad glasno pratilo velike društvene promjene te omogućavalo ljudima da saznaju o aktualnostima i sudjeluju u borbi za bolje društvo. Lutkarstvo je tako u svojoj biti postalo simbol solidarnosti između izvođača i lutaka, a time i simbol solidarnosti s lutkarskom publikom. Lutke su postale sredstvo doživljavanja kolektivizma i društvenih promjena, a time i mehanizam pomoću kojeg ljudi mogu sudjelovati u postizanju zajedničkog cilja. Također treba naglasiti da se humoristički aspekt lutke usijeca u mrtvo tijelo društvenog diskursa i kroz vizualnu sliku zahtijeva preispitivanje zadanog, samo po sebi razumljivog. Humor kao tjelesni osjećaj ima moć izravnog angažiranja političkog tijela, što je posebno vidljivo u 21. stoljeću kada su ironija i umjetnički izraz česti pratioci malograđanskog otpora protiv neslućenih struktura globalizacije.

⁴ | Cotter, H. *Spectacle for the Heart and Soul*. The New York Times, kolovoz 2007, <https://www.nytimes.com/2007/08/05/theater/05cott.html>.

⁵ | Winslow, Lulu. „Puppets and Protest: Street Theater, Art, and Vigil in the 21st Century“, uredio Michael K. Stone. *Whole Earth*. Br. 109, 2002., str. 54.

SAŽETAK

Članak „Politički i radikalno kroz oči lutke” povijesni je pregled ključnih političkih, prosvjednih, buntovničkih i radikalnih akcija koje su se dogodile u različitim dijelovima svijeta. Riječ je o raznolikom polju koje još od 17. stoljeća katkad tiho, a ponekad glasno prati velike društvene promjene i sudjeluje u borbi za bolje društvo. Lutka je u svojoj povijesti postala svojevrсни simbolični nositelj prosvjeda, narodnih proljeća i akcija protiv vladajućih. Članak se dotiče tradicionalnih lutkarskih heroja poput engleskog Puncha, grupa iz burnih 1960-ih, kao i suvremenijih primjera angažiranog lutkarstva.

O AUTORU

Benjamin Zajc je dramaturg, dramski pisac, kritičar i izvođač. Godine 2022. završio je diplomski studij dramaturgije i scenskih umjetnosti na Akademiji za kazalište, radio, film i televiziju Sveučilišta u Ljubljani. Svoju praktičnu dramaturšku djelatnost usmjerava uglavnom prema lutkarskoj produkciji i autorskim izvedbama. Promišljanja o scenskim umjetnostima objavljuje u raznim stručnim časopisima, zbornicima i kazališnim listovima, objavljivao je i kritike na raznim web portalima, a trenutno ih objavljuje u slovenskom dnevnom časopisu *Delo*. Njegovi dramski tekstovi višestruko su nagrađivani, a 2021. godine u književnom izdanju izdavačke kuće MC Kotlovnica izašao je njegov dramski triptih *Posljednji let pčela* (Poslednji let čebel).



KLJUČNE RIJEČI

[gledalište](#), [lutka](#), [lutkarstvo](#), [političko kazalište](#), [radikalno lutkarstvo](#)

Literatura

Cotter, H. *Spectacle for the Heart and Soul*. The New York Times, kolovoz 2007, <https://www.nytimes.com/2007/08/05/theater/05cott.html>. | Jurkowski, Henryk. *Povijest europskog lutkarstva*. Kulturno umjetničko društvo Klemenčičevi dnevi, 1998. | Kirby, Michael. „On Political Theatre“, uredio Michael Kirby. *The Drama Review*, v. 19, br. 2, 1975. | McPharlin, Paul, urednik. *Puppetry: A Yearbook of Puppetry and Marionettes*. Puppetry Imprints, 1933. | Schumann, Peter. *The Radicality of the Puppet Theatre*. Routledge, 2003. | Winslow, Lulu. „Puppets and Protest: Street Theater, Art, and Vigil in the 21st Century“, uredio Michael K. Stone. *Whole Earth*. Br. 109, 2002.

PARIZANSKO LUTKARSKO KAZALIŠTE, R. ALENKA GERLOVIĆ TRI RAZBOJNICA (JURČEK IN TRIJE RAZBOJNIKI 1944) | FOTO ARHIV LUTKOVNEGA GLEDALIŠČA LJUBLJANA

Prijelomne točke razvoja pojedinog izvedbenog segmenta možemo pronaći u tri temeljne pretpostavke koje potiču (estetski) zaokret unutar postojećih praksi, a često same proizlaze iz materijalne baštine, provjerenih sadržaja i očekivanja publike. Uspostavljanje snažnog autorskog jezika popraćeno je barem jednom od tri osnovne predispozicije: afirmacijom marginaliziranih tema, inovativnom reprezentacijom te intervencijom u javnom prostoru. „Marginalizirane teme“ su sadržaji potisnuti, stereotipizirani i nepoželjni u javnom i umjetničkom diskursu, ujedno i analitički neistraženi te stoga i nereflektirani. Pri eventualnoj scenskoj izvedbi, ako u njoj uopće nađu mjesta, takvi su sadržaji uglavnom generalizirani, idealizirani i uljepšani. „Inovativna reprezentacija“ je širok pojam, ali je u pravilu možemo prepoznati, budući da se radi o primjerima redateljskih i animatorsko/performerskih izvedbi koje izlaze izvan okvira uvrještenih metodoloških obrazaca, a smjeraju na dva cilja: uspostavljanje nove i kritičku refleksiju dosadašnje politike scenskih praksi. Pojam „intervencije u javni prostor“ ili u javnost kao takvu također pokriva širok raspon uključenih čimbenika, no fokusirat ćemo se na one umjetničke estetike koje, usporedno s kritičkim istraživanjem svojeg primarnog područja (scenske umjetnosti), istovremeno komentiraju i adresiraju politiku društva, odnosno svijet s druge strane „scenske fikcije“. Kritika uključuje obrazovne/školske koncepte, internalizirane mehanizme ponašanja i općeprihvaćene regulacije normativnoga. No, hoće li se spomenute prijelomne točke u razvoju uistinu i ostvariti, opet ovisi o autonomnim idejama autora i autorica, njihovoj ustrajnosti, načelima i integritetu te, u konačnici, povjerenju matičnih institucija, koje su uvjet za dugoročni utjecaj angažirane avangarde. Umjetnička angažiranost u tom kontekstu nije vezana samo uz svoju političku ulogu društvene kritike, već uz svekoliku kritiku koja, naravno, nije samo kritika u onom uskom značenju te riječi, već može biti i lucidan raskid s postojećim, eksperimentiranje, subverzivna razigranost, refleksija ili provjetranje postojećeg sustava vrijednosti na svim mogućim razinama (kreativnih procesa, performativnih uloga, repertoara, hijerarhije...).

U ovom radu, društveno angažirano lutkarsko/animacijsko kazalište promotrit ćemo kroz prizmu djelovanja tri sloven-

ska lutkarska stvaratelja: Tina Grabnara, Matije Solcea i Brane Solcea. Ova tri ključna aktera u području animacijskih formi karakteriziraju tri potpuno različite i autonomne autorske estetike, ali intrinzično motivirane srodnim atributima iskaza, odnosno redefiniranjem značenja, uporabe i učinaka lutkarskih materijala; obuhvaćaju tradicionalne lutke, predmete, materijale, svjetlost, zvuk i transparente, uvijek upregnute u snažne autorske poetike, podcrtane angažiranošću, detabuizacijom, nenormativnošću i raznolikim oblicima (kritičke) reakcije. Analize njihovih umjetničkih izričaja nećemo razmatrati u svjetlu generacijske pripadnosti, budući da generacijsko etiketiranje prečesto sklizne u smjeru generalizacija, pri čemu individualni doprinosi pojedinaca ostaju potpuno previđeni. Od generacijskog konteksta zasigurno važniji indikator predstavljaju sredine u kojima su se umjetnici školovali te u kojima su, isprva neformalno („neprofesionalno”), a potom i profesionalno djelovali. Domicil Brane Solcea je nezavisna scena (s povremenim iskoracima u institucije), Matija Solce započinje i godinama se razvija u vaninstitucionalnoj sferi, a zatim kao svestrani stvaralac ulazi i u profesionalna lutkarska kazališta u kojima otada redovito djeluje, dok se Tin Grabnar, u usporedbi s njima, relativno rano kao redatelj infiltrirao u institucionalna lutkarska kazališta, gdje iz godine u godinu brusi potencijal jedinstvenog promišljanja lutkarskog/animacijskog medija.

Posljednje desetljeće, ako ne i duže, na slovenskoj izvedbenoj sceni prisutna je snažna tendencija prelijevanja vaninstitucionalnih estetika u institucionalne, a najprepoznatljiviji i najočitiji među njima jest format „autorskog projekta“, koji se u razdoblju avangarde i postdramskog teatra razvija na raznolikim principima, prvenstveno u nezavisnim produkcijama. Takav redateljski proces uvjetovao je, između ostaloga, i naglašenu notu kolektivnosti, budući da tada, barem u većini profesionalnih kazališta, umjetnički proces nije postojao. Ravnopravnim ulaskom autorskih projekata u repertoarne sheme, restrukturiran je i mentalitet suradničkih autorskih timova jer je ansambl, koji je dotad djelovao u okvirima jasno zacrtanih okvira i uloga, proširio prostor dinamike sudjelovanja. U tradicionalne okvire probija se politika prevrednovanja funkcije autorstva (osobito originalnosti), koja je

TRI VERZIJE ANGAŽIRANE PRAKSE: KOLEKTIVNO, LUDISTIČKO, PROTESTNO

odjednom dopustila beskonačnu slobodu u adaptaciji i reinterpretaciji izvornih scenarija, drama i priča. Skupno osmišljeno kazalište (en. *devising theatre*) obuhvaća širok krovni pojam koji karakterizira različite žanrove i stilove izvedbe, a definirano je konačnim rezultatom kao proizvodom cjelokupnog kreativnog tima. Riječ je o stvaranju novog djela, pri kojem se neprestano adaptiraju, istražuju i izumljuju kreativni procesi i postupci. Takav oblik kazališta nužno je definiran „procesom (potrage za smjerom i sredstvima umjetničkog kolektiva), suradnjom (s drugima), multivizijom (uključivanjem različitih osjećaja, iskustava i stavova prema svijetu) te stvaranjem novog kazališnog djela. Naglasak je na eklektičnom procesu koji zahtijeva inovativnost, maštu, rizik i, prije svega, kolektivnu predanost djelu koje se stvara.”¹

Princip skupno osmišljenog kazališta predstavlja ključni spoj inovativnosti i angažirane kreativnosti koje su u posljednjem desetljeću izrazito značajne za stvaralaštvo Matije Solcea i Tina Grabnara, ali dakako u međusobno potpuno različitim izričajima. Angažirano kazalište, kakvo se zrcali kroz njihove projekte, ne temelji se tek na preobrazbi tradicionalnih ili ustaljenih metoda stvaranja (tijekova studijskih procesa), već i na iznova promišljenoj reprezentaciji i kritičkom odnosu prema odabranoj temi, koja često donosi pročišćene i senzibilno predstavljene naglaske izričaja. Njihova je angažiranost stoga uvijek (barem) dvojaka: dok se jedna odvija na razini renovacije općenitih već postojećih redateljskih postupaka, druga se manifestira u „radikalnoj“ reinterpretaciji nekog poznatog, ponekad čak i klasičnog materijala. Budući da ovaj članak ne pretendira biti iscrpan pregled, nego tek refleksija najiznimnijih segmenata autorskih poetika ovih autora, pristup analizi temeljit će se na subjektivnom odabiru pojedinačnih djela iz njihovih opusa, odabiru koji ćemo ujedno ipak pokušati formirati u koliko-toliko reprezentativan uzorak cjeline.

Tin Grabnar: Detabuizacija i kolektivnost u institucijama

Animirane prakse redatelja Tina Grabnara karakteriziraju dva temeljna pristupa stvaralaštvu: gesta detabuizacije i izgradnja kolektivnosti. Iako na prvi pogled obje navedene komponente mogu zvučati (već) samorazumljive i apsolvirane u kontekstu institucionalnih ili repertoarnih (lutkarskih) kazališta, obje su još uvijek u fazi razvoja i (samo)refleksije, ali su definitivno još bile u povojima u trenutku kada Grab-

nar s njima ulazi u institucionalno polje. Izrazitu sklonost kolektivnom stvaralačkom procesu Grabnar unosi u predstave Lutkarskog kazališta Ljubljana: *Negdje drugdje* (Nekje drugje, 2017.) i *Mrtva priroda* (Tihožitje, LGL i Flota, 2020.), u možda malo specifičnijem smislu i u *Martinu Krpanu* (2018.), *Snježnoj kraljici* (Snežna kraljica, Lutkarsko kazalište Maribor, 2018.) i *Tihom dječaku* (Tihi deček, Pozorište za decu Kragujevac, 2019.). Spektar kolektivnosti uvijek je višeslojna kategorija, pa se u prve tri navedene izvedbe manifestira, kako na razini nastanka teksta, tako i naknadnog studijskog procesa, dok se u druge dvije javlja uglavnom u vidu grupne scenske dinamike.

Središnja društveno angažirana gesta u predstavama *Negdje drugdje* i *Mrtva priroda* kritička je refleksija pojedinih dominantnih struktura koje se odražavaju u čovjekovom odnosu prema ontološkim pitanjima bivanja i odnosa prema *drugima*. *Negdje drugdje*, animirana pripovijest certana kredom, ovu relaciju uspostavlja u odnosu prema drugim nacionalnostima, a u *Mrtvoj prirodi* prema životinjama kao društveno drugim (ili čak drugorazrednim) bićima. Iz kulturne perspektive pojava *drugoga* uvijek nas ugrožava i budi u nama osjećaj ranjivosti koji nas nesvjesno može „poticati na nasilje, na dominaciju, na politički diskurs mi-oni, na neprijateljski pogled na područje izvan nas samih, na borbu za prevlast. Budi se drugi dio našeg sebstva, dio koji želi zagospodariti i naštetiti.”² Obje predstave u tematizaciji ne posežu za izravnom obradom i površinskom reprezentacijom, već se ona odvija kroz parafrazu – novoizmišljenom fabulom, odnosno konceptom. *Negdje drugdje* tematizira rat, a *Mrtva priroda* taksidermiju. Oba projekta pristupaju osjetljivosti, a još više kompleksnosti motiva putem konciznog koncepta redateljskog postupka i tematske podloge. Otvaraju esencijalna etička pitanja okoštalih društvenih i političkih hijerarhija, kategorija superiornosti, antropocentrizma, (samo)dekonstrukcije i učinaka dokumentarizma u umjetnosti. Predstava *Negdje drugdje* fenomen rata reprezentira kroz dječje oči, umnažajući tako slojeve njegove apsurdnosti, a zbog pozicije dječje neutralnosti istovremeno ga ispisuje kao univerzalni pogled na rat, neovisan o geografskim, političkim i kulturnim elementima. Predstava kao društveni komentar tako izbjegava moralizatorsku notu, dok perspektivu primarne ciljane publike (7+), ali i odrasle populacije, usmjerava svojom komunikacijskom snagom. Priča, inače dokumentarna fikcija, sa sobom nosi i snažnu komponentu metaforičnosti i fleksibilnosti na konkretnoj, ali i na asocijativnoj razini.

Višeslojnost uprizorenja upisana je i u predstvu *Mrtva priroda*, podnaslovljenu „devet pokusa kako spasiti život“, u kojoj nastupaju, odnosno bivaju animirani, preparirani zečevi. Angažirana ideja, koja estetizacijom lutkarske forme pokušava nanovo „oživjeti nekoć živo“, u svom konceptu istovremeno otvara cijeli niz pitanja, ne samo o upitnim principima biopolitike, recikliranja i ekosustava, već i prezentacije životinjskog biotopa u uobičajenoj lutkarskoj produkciji, u kojoj su životinje, naravno, uvijek antropomorfizirane, često tipizirane i oblikovane isključivo iz ljudske perspektive poimanja. *Mrtva priroda* djeluje kao kontemplacija, ali s mentalnim nabojem, i stilski se svrstava negdje između kazališta i vizualnosti, između predstave i instalacije, događaja i izložbe. Upravo zbog svoje žanrovske neuhvatljivosti i multidisciplinarnosti, može pružiti jednu od temeljnih perspektiva potrebnih aktualnom trenutku: što sve i dokle sve mogu doseći forme animiranih praksi.

Izraženu autorsku perspektivu spram obrađene građe Grabnar unosi i u produkciju *Martina Krpana*, u kojoj odlučno izbjegava tradicionalnu interpetaciju narodnog junaka, kao i u projekte *Snježna kraljica* i *Tihi dječak*, koji su nastali na podlozi inovativnih scensko-režijskih pristupa. Grabnarovo prepoznatljivo autorstvo u svakoj se prilici ogleda u temeljitom promišljanju pristupa takozvanim klasičnim tekstovima, odnosno svim onim djelima u kojima vreba opasnost njihovog predvidljivog ili – možda još preciznije rečeno – očekivanog tumačenja. Zaokret u razumijevanju takvih predložaka ne sastoji se samo u izokretanju njihove ustaljene interpretacije, već prije svega u naglašeno osobnom odnosu prema obrađivanoj temi. Unatoč jasnim autorskim stavovima, Grabnar svjesno izbjegava predstave graditi na iznošenju eksplicitne teze, donekle ih postavljajući kao relativno „obrazovne“ projekte, ali ništa manje angažirane, već prije svega okrenute sadašnjosti ili bliskoj budućnosti, a tek rijetko sigurnoj, nostalgičnoj prošlosti.

Političnost predstave *Martin Krpan* očituje se u subverziji inscenacije na razini metoda animacije, kao i konstelacije izvođača; predstavu su animirale tri glumice/animatorice koje su individualno i kolektivno zauzele kritičku distancu spram ove znamenite slovenske pripovijetke. Poigravanjem s lutkarskim tehnikama, rodnim izmještanjima, izmjenama izvornih naglasaka pripovijesti i rasterećenošću od utjecaja tradicije predstava je istovremeno generala cijeli niz dubokih i oštirih podtekstova koji nisu propitivali samo slovensku književnu povijest kao takvu, već i odnos slovenskog lutkarskog kazališta prema njoj.

Adaptacija, odnosno rekontekstualizacija *Snježne kraljice* i originalna autorska fabula *Tihoga dječaka*, unatoč međusobno vrlo različitim izvedbenim i tematskim parametri-

ma, uspostavile su na razini inscenacije svojevrstu inačicu „kolektivne igre“. Tehnički i kreativno usavršena zamisao reinterpretacije *Snježne kraljice* unosi dodatne metafizičke dimenzije u priču, već bogatu magičnim realizmom, te duboko zadire u psihološke arhetipove, dok istodobno demonstrira snažan scenski potencijal korištenja sasvim običnih, svakodnevnih predmeta. Glavna komponenta dramatizacije je zvučna dramaturgija ili dramaturgija zvučnih efekata, stvaranih uživo ili snimljenih ranije, proizvedenih uz pomoć elementarnih materijala (voda, drvo, metal...).

U *Tihom dječaku* premisa uporabe svakodnevice, koja poprima razmjere metascenskog značenja, dodatno je uznapredovala, budući da je narativ animacije radikalno reduciran na isključivo jedan materijal izvedbe – tijelo. Prsti, dlanovi i šake se kroz seriju brojnih kombinacija uspostavljaju kao centralni izvedbeni kod, koji paralelno pruža komentar o ljudskom tijelu kao izvornom lutkarskom materijalu, istovremeno ulazeći u suvremeni princip režije, gdje se matematičkom preciznošću i artikuliranom trajekcijom značenja diskurs oblikuje gestikulacijom, koreografijom, kompozicijom pokreta i tjelesnim kolektivitetom.

Grupna scenska dinamika glumačke ekipe i njezina značenska slojevitost dio su zapravo svih Grabnarovih projekata u kojima izvođači i pripovijedaju, i animiraju, i glume, i mijenjaju scenografiju svojim pokretima. Čak i više nego na razini sadržaja, politička narav Grabnarove režije nesumnjivo dolazi do izražaja upravo u transformaciji i redefiniranju suvremene funkcije animatorica i animatora, koja nije ograničena tek na ispunjavanje uloge lutkarske metodologije, već doživljava procvat u punini multidisciplinarnosti scenske prisutnosti. Time se s jedne strane značajno proširuje izvođački potencijal aktera na sceni, a s druge strane proširuje semiotičko značenje iz perspektive publike. Upravo u tome se manifestira temeljna inovacija Grabnarovog promišljanja (lutkarskog) kazališta jer istovremeno redefinira njegovu ulogu na obrazovnoj, umjetničkoj, povijesnoj, ali i angažiranoj razini.

Matija Solce: eksperimentalni ludizam je/kao kritika sistema

Pri pregledu impresivnog opusa Matije Solcea selekcija animacijskih predstava se također temelji na ideji reprezentativnih projekata koji pružaju uvid u njegovu izrazito višeslojnu, ali ipak koherentnu autorsku poetiku. Solceov umjetnički identitet velikim je dijelom obojan glazbom, što se, uz samostalan rad na ovom području, gotovo uvijek odražava i u njegovim lutkarskim i animiranim projektima. Sve njegove

¹ | Oddey, Alison. *Devising theatre: a practical and theoretical handbook*. Routledge, 2007. str. 1–3.

² | Grošelj, Jon. Levinas. *Od oblića do odgovornosti*. Društvo psihologov Slovenije, 2014. str. 245.

produkcije karakterizira svojevrsna „zvučna dramaturgija“ u koju se spaja konglomerat zvučnih postupaka – od instrumentalne glazbe, pjevanja, polifonije, kakofonije i ritmizacije zvukova (pucketanja, treštanja, pištanja, bubnjanja...) do modificiranih slojeva glasa/govora. Matija Solce – pod utjecajem i češke kulture, naravno – na slovensku scenu donosi politiku lutkarskog kazališta koju pokreće „ideologija svakodnevnog života“ i kritički uvid u podtekstove kanonskih tekstova ili priča. Animiranjem predmeta za svakodnevnu uporabu, komornim formatom i neposrednim kontaktom s publikom, presudno je utjecao na zaokret u perspektivi razumijevanja lutaka i njihove scenske, kao i političke snage. Nedvojbeno mu možemo pripisati i izniman utjecaj u redefiniranju, a posebno širenju liberalnog razumijevanja uloge, svrhe i semiotike animatora i animatorica. Izvedbenu esenciju njegovih koncepata i nastupa čini estetska fuzija simboličkih značenja scenskih izražajnih sredstava, među kojima izvođačice i izvođači predstavljaju točku presijeka višeslojnih značenja i multidisciplinarnih vještina. Lutkarska animacija u svojem osnovnom značenju samo je jedna od scenskih potkategorija, ponekad temelj svega ostalog, a ponekad tek dopuna ili zaključak neke druge prioritetne scenske radnje.

Performerski multitasking nužna je dimenzija, jer pokreće lucidnu kompleksnost izvedbe i recepcije, a istovremeno kombinacijom glume, animacije, naracije i improvizacije unosi u radnju nepredvidivost, živost, znakovnu eksploziju značenja, a uz njih i ranjivost te faktor rizika pri izgradnji atmosfere. Zato više smisla ima Solceove izvedbe shvaćati ne toliko kao predstave, već kao događaje koji ovisno o danoj lokaciji, publici i ostalim okolnostima, uspostavljaju svoju trenutnu i autonomnu dramaturgiju odnosa prema publici, odnosno prema javnosti. Među prvima je bila samostalna predstava *Sretne kosti* (Vesele kosti, MCLU Koper, Teatro Matita, 2011.), u kojoj je animirao kosti iz različitih dijelova svijeta, dok je njegov alter ego predstavljala plišana panda. Metafizičnost i apsolutna jednostavnost stopljene su u događaj i podcrtane snažnom notom multikulturalnosti koja je uvijek eksplicitno ili implicitno upisana u Solceove izvedbe. Pritom ona nije nošena tek uvođenjem međuigre raznih jezika, već i internaliziranim osjećajem za univerzalnost scenskog jezika koji je u stanju izmiješati te istovremeno prevladati sve kulturne barijere.

Potraga za univerzalnim u nečemu što se na prvi pogled čini krajnje specifičnim čini jedan od interpretativnih potencijala i Kafkine slavne priče *Proces*. Predstava naslovljena *Proces ili Tužna priča Josefa K.* (Proces ali Žalostna zgodba Josefa K, 2012.) Lutkarskog kazališta Maribor bila je bazirana na fragmentiranom i retrospektivnom strukturnom

formatu, što ju je u trenutku premijere činilo prilično ne-normativnom u kontekstu lutkarske scene. Hektično kompiliranje raznih scenskih estetika – od lutkarske animacije, glume i čitanja do glazbenog eksperimentiranja, glasovne igre, višjejezičnosti i rodni zamjena – naizgled je nekontrolirano nanosilo različite slojeve izvedbe, pri čemu je konačni proizvod zaokružen u kompleksnoj atmosferi *nepronijeljivosti*. Svojevrsna opsesivna i manična izvedba odabrala je za svoj teritorij skroman scenski alat (prstne lutke, animacija svjetla/sjene) i konstruktivističku dramsku strukturu. Prestana prisutnost repeticija, trenutnih prekida toka misli, rečeničnih igri (ludizma), upadica u vidu grubih njemačkih fraza, retoričkih pitanja, monologa i akuzmatičnih glasova uspostavlja „verbalni teror“ koji djeluje poput metaforičke preslike psihičkog stanja protagonista. Kvaliteta autorskog raspona kasnije se pokazuje u predstavi *Turlututu* (Lutkarsko kazalište Ljubljana, 2013.) nastaloj prema slikovnici Hervéa Tulleta, a na pozornici oblikovanoj ekscentričnim jezikom pripovijedanja, budući da se cijeli govorni asortiman sastoji isključivo od kratkih jednosložnica (tu-rlu-tu-tu), a predstava je namijenjena populaciji od 2+. Ovakav princip komunikacije s najmlađima nedvojbeno u sebi nosi notu lingvističke političnosti jer je uobičajenu percepciju i recepciju, uglavnom temeljene na iscrpnom opisivanju, pretjeranoj ilustraciji i klasičnoj strukturi fabule, majstorski zamijenio fiktivnim jezikom koji je istovremeno modulirao po principu svojevrsne primarne komunikacije. Pronašao je unutarnju logiku i usput se (samo)realizirao ironičnim argumentom da za smisao mogu biti dovoljne i „besmislene“ riječi, odnosno njihovi komadići.

U Lutkarskom kazalištu Maribor Solce je režirao predstavu *Časoskop* (2014.) s podnaslovom „dinamičan poklon gradu za njegovu časnu 850. obljetnicu“. Radi se o projektu koji se u Solceovom opusu – iz perspektive upotrebe sadržajnih i scenskih postupaka – zasigurno ističe svojom dokumentarnošću, kao i vezanošću uz datum obilježavanja obljetnice. Bez obzira na zadane smjernice i uvjete/očekivanja, Solce je dokumentarnu dimenziju i upis stvarne povijesti vješto inkorporirao u vlastitu poetiku i tako uskladio kolektivno s individualnim. Predstava je izvedena u izložbenoj hali Područnog muzeja Maribor (Pokrajinski muzej Maribor) i obilježena je izraženim „site-specific“ efektom. Prostorna specifičnost također se nalazi u pozadini temeljnog perceptivnog zaokreta u ambicioznom projektu *Vražji triptih* u sklopu *Majstora i Margarite* (Mojster in Margareta, 2018.), u kojemu je Solceova poetika, čini se, kulminirala u svim svojim nijansama i potencijalu nenormativnog. Koncept, zamišljen kao ambijentalno putovanje Lutkarskim kazalištem Ljubljana, u inovativnom i ironičnom tonu otvara intrigantna pitanja o performativnosti





LUTKARSKO KAZALIŠTE LJUBLJANA, R. TIIN GRABNAR **NEGDJE DRUGDJE (NEKJE DRUGDJE, 2017)** | FOTO **JAKA VARNIŽ** | LUTKARSKO KAZALIŠTE LJUBLJANA, R. MATIJA SOLCE **TAMNICA (TEMNICA, 2022)** | FOTO **JAKA VARNIŽ**

„civilnih“ prostora kazališne zgrade, istovremeno tražeći dramu na uglavnom tranzitnim lokacijama i prostorima iza scene, na – za javnost – opskurnim i nevidljivim/nevidenim mjestima, a povrh svega Solce je kao glumce angažirao i tamošnje radnike. Projekt je u svojoj naravi nedvojbeno već naginjao u smjeru spektakla, ne samo zbog opsežnog i multidisciplinarnog formata, već i zbog činjenice da je – zbog zahtjevnih produkcijskih uvjeta i priprema – u cijelosti izveden svega nekoliko puta. Njegov završni dio *Seansa Bulgakov* (izvorno održan u Tunelu Lutkarskog kazališta Ljubljana), tzv. objektno-lutkarski *brainstorming* po motivima *Majstora i Margarite*, kasnije je adaptiran u samostalnu izvedbu i nastavio se izvoditi. Baš kao i u *Procesu ili Žalosnoj priči Jozefa K.*, i ovdje se koncept temeljio na satiričnoj dekonstrukciji kanonskog predloška iz kojeg je Solce crpio ključne filozofske i fantazijske naglaske te polarizaciju dobro-zlo oplemenio bogatim vizualnim, ludističkim, glazbenim, zvučnim i performerskim vještinama.

Aktualne dileme o značenju umjetnosti u suvremenom trenutku Solce uvodi u reinterpretaciju Cervantesova romana, odnosno u predstavu *Biti Don Kihot* (Biti Don Kihot, Teatro Matita i Mednarodni center lutkovne umetnosti Koper, 2019.), koju je u velikoj mjeri osmislio (prateći originalnog autora) kao autobiografski projekt. Distopičnost donkihotizma neprestano je presijecana širokim spektrom izražajnih sredstava i subverzivnih sadržajno-izvedbenih „konflikata“ koji u ironičnom i parodičnom ključu parafraziraju dijalog, ili bolje rečeno nesporazum, između različitih binarnih relacija unutar umjetničkih žanrova: razumijevanja animacije i materijala te tradicije i njezine dekonstrukcije. Predstava je, kao i mnoge druge, izmicala svakoj standardnoj žanrovskoj definiciji. Permanentna fluidnost u percepciji umjetnosti, svijeta i, u konačnici, samoga sebe, bez sumnje je Solceova centralna autorska komponenta koja se neprestano (samo)reflektira, uništava i obnavlja, razbijajući vlastita uvjerenja i ostavljajući sumnju u sve naizgled stabilno. Čak i (možda i pogotovo) u umjetnost, društvo, javnost i politiku.³ Zapravo, dimenzija distopičnosti prisutna je u većini Solceovih produkcija za odrasle, iako se ova teza na prvi pogled čini paradoksalnom, budući da su za njegove projekte često karakteristične oštre

geste parodije, (auto)cinizma i karikature, obložene kompaktnim slojevima lucidnog humora i komičnih zapleta. Pod tom prepoznatljivom naracijom nerijetko se krije dublja kritika svijeta, koja društvene sustave prokazuje u svoj njihovoj destruktivnosti i toksičnosti. Ovakav poetski pristup jasno je vidljiv i u nedavnoj produkciji Lutkarskog kazališta Ljubljana *Tamnica* (Temnica, 2022.), koja se žanrovski smješta u okvire predmetno-glazbenog kabareta, a motive crpi iz *Postojanog kositrenog vojnika* Hansa Christiana Andersena. Strukturu fabule *Tamnice* odlikuje eklektična i nepredvidiva dinamika rasporeda scena, a osim dramaturške raznolikosti u nju je utkana i konstantna fluidnost među raznolikim izražajnim sredstvima: živa glazba, improvizacija, interakcija s publikom, eksperimentiranje s predmetima, jedinstvena svjetlosna i zvučna dramaturgija, orkestracija, ustrajnost u repeticijskim pojedinih ključnih replika iz izvorne pripovijetke te virtuozna koreografija materijala. Svi ti scenski elementi i njihovo izmjenjivanje iz perspektive neposrednog učinka uspostavljaju prepoznatljiv Solceov redateljsko-izvedbeni ludens, koji svoju logiku često gradi na principu slobodnih asocijacija, prolaznih fantazija i fragmentiranog narativnog luka. Prisutan je osjećaj apsolutne (umjetničke i animacijske) slobode, gotovo anarhije, koja blagotvorno djeluje kao atrakcija, no pogled s distance (i percepcijske i vremenske) u tom kaosu razotkriva mnogo mračnije i bolnije slojeve sadržaja i značenja. Kaotična se reprezentacija u *Tamnici* – zbog trenutno aktualne i surove realnosti rata u neposrednoj blizini – zasigurno drugačije percipira i čita (čemu pridonosi i uključivanje ukrajinske narodne pjesme u scensku radnju), budući da militantna tematika, brojne personifikacije vojnika i odjeci krikova više ne djeluju kao oslobođeni i nasumični prostor ekspresije i bivanja, već kao teritorij neprestanih neizvjesnosti, rezova, nedovršenosti, buke, nestabilnosti i agresije. Upravo ta znakovno/simbolička polarizacija *Tamnica* čini specifičnom i senzibilnom, budući ukazuje na duboku osjetljivost za kompleksnost određene društvene situacije koja je poetski upisana u predstavu. Odsutnost bilo kakve dokučive logike iz svakodnevice zrcali se posljedično i u predstavi.

Brane Solce: Lutkarska karnevalizacija protesta (Protestival)

Karijeru Brane Solcea, utemeljitelja autorskog kazališta lutaka *Papelito* (1982.) i renomiranog filmskog animatora, scenografa, glazbenika i lutkara, neprestano prati i obilježava jedan materijal – papir. Od samih početaka svojeg stvaralaštva, tom je sveprisutnom materijalu pristupao nekako „politički“, upisujući mu brojna nova značenja, skrivene potencijale, zanezarene vrijednosti i izmaštanu, a ne samo realnu vrijednost.

³ | Ovaj osobni dojam uvelike podupire njegov angažman u osnivanju festivala (nekadašnjeg) HiTeRIA te (još uvijek aktivnog) Plavajóči grad, koji su – u skladu s kolektivnom ljetnom atmosferom – uvijek postavljeni kao dislocirana kreativna jedinica, gdje se uvijek iznova oblikuju pravila bivanja, s ciljem da se što više udalje od ustaljenih obrazaca našeg uobičajenog životnog tempa. Ideja festivala neagresivno teži na najmanju moguću mjeru svesti korištenje komfornih, tehničkih uređaja i svakodnevnih pomagala te nas potiče na temeljito stapanje sa zakonima prirode, ali i suptilne izmjene između perioda uživanja i opuštanja, a zatim opet težine te ponekad čak i fizičkog napora.

Njegovi projekti često su bili osmišljeni bez teksta, što je poje-dinim papirnatim artefaktima osiguravalo još veću simbolič-ku snagu i moguću spektar interpretacija. Tu komunikacijsku snagu neverbalnog važno je čitati i razmatrati u svjetlu njego-vog aktivističkog sudjelovanja u sveslovenskim prosvjedima. Njegove megalomanske papirnate lutke, materijalno krhke, ali semantički monstuozne, snažno su obilježile prizore mo-bilizacije naroda na javnim prosvjedima te u njih uključile i estetiku aktivizma povrh estetike pukih riječi i slogana. Kada je 2013. započeo Sveslovenski ustanak (slo. Vseslovenska vstaja), zajedno sa Sanjom Fidler (nazvali su se Protestival) u protestne skupove uvodi svoju autorsku poetiku u vidu divov-skih papirnatih lutaka koje su svoju parodijsku demoničnost crpile iz same političke stvarnosti. Njegova protestna sceno-grafija igra ključnu političku ulogu razotkrivanja i, prije sve-ga, reaktualiziranja postojeće komunikacije između naroda i vlasti, posebno na razini fenomenološke percepcije, budući da vizualna poruka često ostaje zapamćena znatno duže, pod-svjesno. Ovakvim pristupom, Brane Solce uspostavlja karne-valizaciju događaja, koja između ostalog služi i kao takozvani mentalni ventil i otpor represiji svakodnevice, represiji koju može stvarati društvo općenito, sistem ili dominantna ideo-logija. No u isto vrijeme tim pristupom javnosti demonstrira i potencijal obnoviteljske funkcije, svojevrsnog preporoda, što sugerira i umjetnost kao takva, a transparentne su i jasne sklonosti prema formatu (popularnog) spektakla obloženog estetikom komedije *dell'arte*, procesija i sajmov.

Jedna od prvih inspiracija pri oblikovanju protestnih lutaka i scenografije grupe Protestival bila je izjava tadašnje vlade predvođene premijerom Janezom Janšom u kojoj su pro-svjedi opisani kao „ustanak zombija“. Slika zombija kao bića liminalno zarobljenih između života i smrti, ovdje i tamo, čovjeka i prikaze, postala je središnja slika i estetska crta svih sljedećih prosvjeda, budući da je Protestival „perfor-mativno aproprirao“ tu prezrivu izjavu.⁴ Tema živih mrtvaca inspirirala je formiranje kolektivne koreografije i protestne lutkarske animacije predimenzioniranih živih mrtvaca. Iako se zbog vizualne humorističnosti, koja nije bila zato ništa manje izravna i politička, u demonstracije potkrao i dašak zabave i karnevala, ipak se još uvijek radilo o „važnim politič-kim manifestacijama na kojima je narod demonstrirao svoju odlučnost da zahtijeva promjene i za njih se izbori, a ujedno i posve spontanoj erupciji 'narodne kulture‘“.

Tendenciju prema javnom eksponiranju, koja proizlazi iz modela umjetničke geste, već su šezdesetih godina prošlog stoljeća pokazivali njemački „figurentheater“ i američka kazališna skupina Bread and Puppet Theater (kao i Living Theatre, Diggers, Art Workers' Coalition, Guerrilla Art Acti-on, San Francisco Mime Troupe, i dr.), imena koja i danas mnogima predstavljaju snažnu referencu za hibridne forme političkog i uličnog kazališta s prizvukom sardonskog, sati-ričnog i gorčine. Takvi javni performansi mogu se definirati kao „svjesne, stilizirane taktike uprizorenja pjevanja, glu-me, parada, protesta i ostalih spektakla na javnim mjesti-ma gdje se ne naplaćuje ulaz, a gledatelji su često pozvani na sudjelovanje. Pred publiku iznose i simboličke poruke o političkim i društvenim pitanjima, kojima ona teško da bi bila izložena putem tradicionalnijih kanala.«⁶ Protestivalske akcije scenske elemente (scenografiju i lutke) u velikoj mjeri upotrebljavaju ironično kao simboličko sredstvo propagan-de i agitacije. Kao takvo može se smatrati gerilskim kazali-štem, tj. „kazalištem koje želi biti militantno i angažirano u političkom životu ili u borbi za oslobođenje nekog naroda ili skupine“.⁷ Stoga akcije Protestivala komentiraju aktualnosti dvosmjerno, budući da se komentirajući političku stvarnost uz pomoć scenskih praksi u javnom prostoru dotiču i (im) potencije političkog u scenskim praksama, jer ona ima po-tencijal omogućiti višesmjerno prelijevanje angažmana i ak-tivizma uz realne učinke i dugotrajni utjecaj.

Sažeti zaključak

Budući da je pojam angažiranog kazališta ionako izuzetno širok i kompleksan, bilo bi nezahvalno na silu tražiti zajed-nički nazivnik među ovim odabranim umjetnicima na slo-venskoj lutkarskoj sceni. Uostalom, upravo njegujući auto-nomne retorike angažiranosti na profesionalnoj i društvenoj razini, oni zapravo najučinkovitije potvrđuju ideju da svaki kompetentan društveni angažman svoju bit i oslonac crpi iz vlastitog odnosa i pogleda na svijet, a tek naknadno se re-strukturira u umjetnički čin. No, nedvojbeno je očito kako svu trojicu opisanih aktera animacijskih praksi povezuje po-riv za uspostavljanjem koncepta kolektiviteta, što se manife-stira u različitim estetskim formama i praktičnim pristupi-ma. Ipak, bez obzira na razilaženja njihovih poetika, crvena nit vodilja jasna je i čitljiva: povezati, osnažiti, ustrajati.

⁴ | Milohnić, Aldo. *Gledališče upora*. FF UL i AGRFT UL, 2021, str. 9. „Improvizirano 'ulično kazalište' pobunjenih zombija hibridni je oblik performativnih događaja koji su izrazito politički, a estetska dimenzija je u službi jačanja komunikacijskog kanala kojim pro-svjednici odašilju kritičke poruke vlastima.“ *Ibid.*.
⁵ | *Ibid.*

⁶ | Bradford, D. Martin. *The theater is in the street. Politics and public performance in sixties in America*. University of Massa-chusetts Press. 2004, str. 4.
⁷ | Pavis, Patrice. *Gledališki slovar*. Knjižnica MGL, 2007, str. 323.

SAŽETAK

U ovom radu društveno angažirano lutkarsko/animirano kazalište razmatra se kroz prizmu djelovanja tri sloven-ska lutkarska umjetnika: Tina Grabnara, Matije Solcea i Brane Solcea. Tri ključna aktera iz područja prakse animiranih oblika karakteriziraju tri potpuno različite i autonomne autorske estetike, ali pokretane srodnim atributima iskaza: redefiniranjem značenja, uporabe i učinaka lutkarskih materijala. Analize njihovih umjet-ničkih izričaja ne provode se u svjetlu generacijskih po-djela, nego se kao utjecajniji indikator uzima sredina u kojoj su se školovali te u kojoj su, isprva neformalno („neprofesionalno“), a potom i profesionalno djelovali. Animirane prakse redatelja Tina Grabnara karakterizi-raj u dva temeljna pristupa stvaralaštvu: gesta detabuiza-cije i izgradnja kolektivnosti. Produkcije Matije Solcea uvijek su vođene svojevrsnom „zvučnom dramaturgi-jom“ u koju se spaja konglomerat zvučnih postupaka: od instrumentalne glazbe, pjevanja, polifonije, kakofonije i ritmizacije zvukova do modificiranih glasovnih/govornih slojeva zvuka. Megalomanske papirnate lutke i protestna scenografija Brane Solcea igraju ključnu političku ulogu razotkrivanja i reaktualiziranja postojeće komunikaci-je između naroda i vlasti, koja na razini fenomenološke percepcije seže i dublje, budući da vizualna poruka često ostaje znatno duže u podsvijesti.

KLJUČNE RIJEČI

angažirano kazalište, animirane forme, zajednica, javni prostor, eksperiment, Matija Solce, Tin Grabnar, Brane Solce

O AUTORICI

Zala Dobovšek je dramaturginja, kazališna kritičarka, teatro-loginja i docentica dramaturgije i studija scenskih umjetnosti na Akademiji za kazalište, radio, film i televiziju. Diplomirala je dramaturgiju na AGRFT-u, a tijekom studija obrazovala se i na Kazališnoj akademiji DAMU u Pragu. Godine 2019. dok-torirala je na AGRFT-u (Odsjek scenskih umjetnosti) s diser-tacijom *Kazalište i rat: temeljni odnosi između scenskih um-jetnosti i ratova na području bivše Jugoslavije 90-ih godina 20-og stoljeća*. Trenutno je predsjednica Društva kazališnih kritičara i teatrologa Slovenije (Društva gledaliških kritikov in teatrologov Slovenije). U razdoblju 2016. – 2021. bila je mentorica cjelogodišnjeg seminara *Mala škola kritike (Mala šola kritike)*. Radi kao praktična dramaturginja, recenzenti-ca, mentorica kritičkog pisanja i pedagoginja.

Literatura

Bradford, D. Martin. *The theater is in the street. Politics and public performance in sixties in America*. University of Massachusetts Press, 2004. | Grošelj, Jon. Levinas. *Od oblića do odgovornosti*. Društvo psihologov Slovenije, 2014. | Milohnić, Aldo. *Gledališče upora*. FF UL i AGRFT UL, 2021. | Oddey, Alison. *Devising theatre: a practical and theoretical handbook*. Routledge, 2007. | Pavis, Patrice. *Gledališki slovar*. Knjižnica MGL, 2007.

Nika Švab

ČETVRTI ZID

Pojam četvrtog zida u kazalištu noviji je od procesa njegova rušenja – kako u dramskom, tako i u lutkarskom kazalištu. Začetnikom tog koncepta – ili barem pojma – smatra se Denis Diderot, prosvjetitelj, kritičar, dramski pisac i filozof koji je djelovao tijekom gotovo cijelog 18. stoljeća. U prošlosti, osobito u antici, dramatičari su uglavnom koristili tehnike koje su sada ponovno postale popularne; ovdje govorimo o narativnim postupcima ili pripovijedanju. Posljednjih godina najveća imena na kazališnoj sceni pišu svoje predstave svjesni toga da publika sudjeluje u stvaranju kazališne zajednice. Publika stoga više nije u „mraku“, nije nužno niti u gledalištu, već sve više preuzima aktivnu ulogu u izvedbi. To se ne smije brkati ili poistovjećivati s interaktivnim kazališnim praksama jer prepoznavanje sugovornika ili primatelja (pripovijedanje) nije isto što i ovisnost o njihovim odlukama (sudjelovanje). Sudjelovanje publike često je (ali ne uvijek) kontrolirano do te mjere da nije važno što ona čini jer su pisci predstava unaprijed zaštićeni od njenih „pogrešnih“ odluka. Na primjeru nekih od najistaknutijih predstava u slovenskom kazalištu posljednjih godina možemo uočiti da je pripovijedanje trenutno „in“, a jednako je i u inozemstvu. Pritom se misli na predstave koje su najnagrađivanije, imaju najviše pohvala kritike i, naravno, interes publike.

Kada se govori o rušenju četvrtog zida, često smo svjesni toga da se predstava odvija u kazalištu uživo i pred pozornom publikom; gotovo je svaki monolog na pozornici bitan, čak i ako se ne izgovore riječi poput „publiko, ovo je za vas“. To je osobito ironično za kazalište lutaka čije podrijetlo seže od putujućih predstava koje su, naime, ovisile o reakciji publike. Kasnije je kazalište lutaka prihvaćeno kao medij namijenjen djeci, na temelju pretpostavke da je izravno obraćanje u određenoj mjeri ključno kako bi ono što se događa pratila i doživjela u cijelosti. Ključni problem kazališta lutaka leži u činjenici da se ono najčešće i tumači kao medij namijenjen djeci. Kao takvo, nastoji se publici obraćati s visoka i značajan postotak produkcija oslanja se na koncept priče u priči; animator dolazi na pozornicu i najavljuje da će nam ispričati bajku ili se uvodi lik u ulogu pripovjedača koji nas vodi iz prizora u prizor. Time igra završava, četvrti zid je srušen, a pregled produkcija koje na ovaj način ruše četvrti zid doimao bi se više kao popis nego analiza.

Stoga se teško može tvrditi da je pozornica u obliku kutije u dječjem kazalištu lutaka ikada u potpunosti zavládala kulisom; predstave svakako obično završavaju tako da se publici pjeva o sretnom životu lutkarskih likova. Kao rezultat promjena koje su utjecale na metode uprizorenja i strukture te transformacije kazališta lutaka u kazalište predmeta, kao i zbog ponovnog osvrta na koncept lutke i zamagljivanja granica između već gotovih predmeta i onih izrađenih posebno za određenu predstavu, naša percepcija lutkarskog kazališta kao dječjeg kazališta jest, barem donekle, nadišla te okvire, a ciljna publika se sve manje poistovjećuje s identitetom medija. U isto vrijeme nestali su i ekrani i crni kostimi koji uključuju rukavice i gumene papuče za potrebe temeljitog skrivanja. Sve to, dakako, ne bi bilo moguće bez ključnih promjena u poimanju lutke ili animatora kao glumca i uključivanja lutkarskih elemenata u dramsko kazalište; to je započelo (barem u Europi) u prvoj polovici dvadesetog stoljeća (ako zanemarimo antičko tehničko rješenje *deus ex machina*) u djelima Bertolta Brechta i uvođenjem efekta otuđenja, Craigove „nadmarionete“ i Kantorovog eksperimentiranja s odnosom između živih i neživih glumaca, tj. glumaca i lutaka.

Osim toga, za analitičko tumačenje nepostojanja četvrtog zida u suvremenom kazalištu lutaka potrebno je pojasniti pojmove jer četvrti zid u lutkarskom kazalištu nije doživio toliko ekstremne promjene kao u dramskom, a kanonske izvedbe koje mogu poslužiti kao primjeri istraživanja uglavnom se svrstavaju u dramske izvedbe s elementima lutkarstva. Osim toga, teoretski, lutkarska produkcija još nije opisana niti analizirana na detaljan, ustaljen i dosljedno profesionalan način. Međutim, ako na bilo koju predstavu koja sadrži elemente lutkarstva (čak i ako se pojavljuju tek povremeno) gledamo kao lutkarsku, situacija je potpuno drugačija i odjednom možemo uočiti mnogo primjera naprednijih lutkarskih ili animacijskih praksi koje se primjenjuju posljednjih sto godina u području scenskih praksi. No, ostaje pitanje kako tumačimo pojam „suvremeno“. Odnosi li se na izvedbe nastale u sadašnjosti, tj. u današnje vrijeme ili na izvedbe koje su nastale u današnjem vremenu i koje NUŽNO primjenjuju najnovije postupke i tehnologije? Bavit ćemo se shvaćanjem suvremenog lutkarskog kazališta

CAMPO, R. JAHN KOO POVJEST KOREJSKOG ZAPADNOG KAZALIŠTA (THE HISTORY OF KOREAN WESTERN THEATRE, 2020) | FOTO CHOI DONGGON



koje mora nužno promatrati i uključiti sadašnje vrijeme kao razdoblje u kojem živimo (a ne neko univerzalno vrijeme iz bajke o medvjedićima koji žive u šumi), kao progresivno, ne-konvencionalno umjetničko razdoblje te kao razdoblje koje ne zanemaruje niti negira društvene promjene i tehnološki napredak. S obzirom na to, analiza isključuje sve izvedbe koje se bave univerzalnim temama kao što su mržnja, ljubav i prijateljstvo i ni na koji način ne uključuju primjere iz sadašnjosti; izvedbe koje ne eksperimentiraju s lutkarskim medijima; izvedbe koje ruše četvrti zid samo na najuobičajeniji način u lutkarstvu – uz pomoć spomenute završne pjesme. Ovaj osvrt donosi različite načine rušenja četvrtog zida, odnosno stvaranja zajednice s publikom, otkrivanja onoga što je skriveno i izravnog obraćanja publici pripovijedanjem.

Husam Abed: Lagodan život (Snadný život)

Lutkarski umjetnik Husam Abed u svojoj je magistarskoj izvedbi 2014. na praškoj Akademiji scenskih umjetnosti, koja je pripremljena u koprodukciji s kazalištem lutaka Dafa, započeo s rušenjem četvrtog zida uspostavljanjem male zajednice s članovima publike. Sam je sadržaj izrazito politički motiviran i obuhvaća političke teme jer predstava prikazuje autorovo iskustvo kao izbjeglice s Bliskog istoka i njegovo odrastanje u izbjegličkom kampu. Predstava je namijenjena manjoj skupini od desetak ljudi koji simbolički sjedaju za stol s autorom. Dakle, gotovo da i nema četvrtog zida, no Abed tu ne staje. Tijekom naracije koristi se tehnikama pripovijedanja kako bi ispričao priču o svome životu. Taj proces uključuje animaciju raznih predmeta, video projekcije i korištenje raznih rekvizita, a u nastajanju predstave sudjeluje i publika. Slijedeći Abedove upute o korištenju određenih animiranih predmeta, publika sudjeluje u izvedbi dok Abed predmete animira zvukovima (npr. kada lokomotiva vozi, netko u publici pomiče lutku, a Abed oponaša zvuk lokomotive). Na kraju autor publici poslužuje hranu koju je skuhao tijekom izvedbe te je zajedno jedu dok razgovaraju o izvedbi, hrani, autorovom radu i drugim temama. Autor, dakle, može srušiti četvrti zid samom strukturom izvedbe – ne jednom ili dva puta, već tri puta – i time stvara zajednicu (pažljivo odabirući praktičan broj članova kako bi svi imali jednake šanse biti uključeni) u kojoj su hijerarhijski položaji zamagljeni.

Manual Cinema: Kraj TV-a (The End of TV)

Jedan od načina rušenja četvrtog zida je otkrivanje onoga što je skriveno, poput tehničara koji ostaju nevidljivi iza publike u ton-kabini ili promjene scene koja se, primjerice, odvija u

mraku tijekom predaha. Ako prikažemo rad dijela ili svog osoblja uključenog u izvedbu, razbijamo iluziju da kazališno svjetlo ima svojstva Sunca koje samostalno izlazi i zalazi te naglašavamo činjenicu da zvuk koji se snima i reproducira u kazalištu stvaraju ljudi (prije ili tijekom izvedbe).

Kolektiv Manual Cinema osnovan je 2010. godine s namjerom modernizacije kazališta sjena. U svojoj izvedbi *Kraj TV-a*, koja je premijerno prikazana u lipnju 2017. i uvrštena na prošlogodišnji škotski festival Manipulate, povezuju dramu, lutkarsku animaciju, fotoaparat i glazbeni orkestar nastojeći stvoriti *Gesamtkunstwerk*. Radnja je prvenstveno usredotočena na intimne priče dviju žena – jedne starije i jedne mlađe, bjelkinje i Afroamerikanke, klijentice i zaposlenice – koje se slučajno upoznaju i razviju prijateljski odnos. Sam naziv simbolizira promjenu koja se dogodila tijekom vremena, generacijski skok budući da televizija više ne zauzima isto mjesto u domovima mladih kao prije nekoliko desetljeća. Uloga televizije u društvu se mijenja, a isto vrijedi i za sve promjene; kazalište kao medij neprestano se razvija, kao i percepcija animiranih predmeta. Prizori se prekidaju prikazivanjem televizijskih reklama (koje su također relikat prijašnjih generacija), a zajedno ih stvaraju orkestar, animatori i glumci koji se nalaze i na pozornici i u vidokrugu publike. Konačni proizvod bilježi kamera koja prevodi i kombinira elemente projicirane na ekranu koji se također nalazi na pozornici. Premještanjem fokusa između ovih elemenata, dramatičari i izvođači komuniciraju izravno s publikom, doduše ne riječima, već procesima koji imaju za cilj izvedbu učiniti dostupnom publici u najširem smislu. Zanimljivo je i da unatoč velikom broju koautora govore samo lutke iz sjene – ostale komuniciraju gestama i manje artikuliranim zvukovima. Prikazujući stvaranje različitih elemenata izvedbe, publika dobiva uvid u proces koji im je inače uskraćen. Publika postaje sve više uključena jer se dramatičari ne bave samo onime što radimo, već i načinom na koji to radimo.

Amit Drori: Gulliver – Putovanje u Liliput (Gulliver – The Journey to Lilliput)

Redatelj, autor adaptacije i glumac Amit Drori u svom se umjetničkom radu redovito i uvijek iznova bavi ulogom animatora, lutke ili animiranog predmeta i „Drugog” korištenjem različitih kazališnih postupaka. U adaptaciji i režiji predstave *Gulliver – Putovanje u Liliput*, u produkciji kazališta The Train Theatre 2011. godine, a temeljenoj na kultnom djelu Jonathana Swifta o susretu s „Drugim”, autor ruši četvrti zid u samoj adaptaciji, zamišljenoj kao putovanje sjećanjima koja se otkrivaju i razotkrivaju te osmišljava

izvedbu samo za jednog glumca. Zanimljivo je da gledatelji ne preuzimaju niti tumače ulogu stanovnika otoka Liliputa tijekom Gulliverovih putovanja, već postaju njegovi nadređeni, financiraju njegove ekspedicije ili postaju čitatelji njegova dnevnika dok on prepričava događaje, iskustva i napredak svoje ekspedicije. Poželjno je da gledatelji iskoriste priliku pratiti animatora/pripovjedača iz prizora u prizor, pri čemu svaki prizor predstavlja novu priču koja se odvija na otoku Liliputu. Neke su lutke osmišljene kao strojevi koje animator pronalazi u kockastim kutijama uspomena, dok druge animator animira tijekom procesa pripovijedanja, neprekidno gradeći ili pripremajući scenografiju. Svakako je to jedna interdisciplinarna i interaktivna predstava koja bi se donekle mogla tumačiti kao književno i vođeno razgledavanje izložbe jer nudi i zanimljiv kontrast između većih, apstraktnijih objekata (kocke koje imaju višestruku namjenu) i manjih, vješto izrađenih lutaka za određene svrhe.

Jaha Koo: Kukavica (Cuckoo) i Povijest zapadnjačko korejskog kazališta (The History of Korean Western Theatre)

Drugi i treći dio Kooove trilogije *Hamartia* koji su premijerno prikazani 2017. (*Kukavica*) i 2020. (*Povijest zapadnjačko korejskog kazališta*, „Povijest zapadnjačko-korejskog kazališta”) u produkciji neovisnog belgijskog producenta Campa sadrže zanimljiv obrat u pogledu zamjene uloga između autora, pripovjedača, protagonista i središnjeg motiva. Trilogija istražuje i predstavlja (suvremenu) povijest Južne Koreje, njezino pozapađivanje i vlastitu kulturnu baštinu. Iz perspektive bijelca o Dalekom istoku, Južna Koreja je prvenstveno raseljeni entitet Japana, moderna i tehnološki napredna zemlja čiji stanovnici imaju prelijepu put i koji zapravo uspoređuju svoju naciju s Japanom. Prema Aristotelu, *hamartia* je fatalna pogreška koja dovodi do propasti lika i u slučaju Kooove trilogije, do propasti Južne Koreje. Cuckoo je robna marka najprodavanijeg kuhala za rižu pod visokim tlakom i visokom temperaturom koji služi kao metafora za moderno kapitalističko društvo. Istodobno, južnokorejski proizvod Cuckoo predstavlja simbol usvojenog neokolonijalizma ili usvojenog kolonijalizma jer je riječ o poboljšanom kuhalu za rižu koje je Južna Koreja uvezla iz Japana 1980-ih. Kao glazbenik i interdisciplinarni umjetnik, Koo se ne poigrava tehnologijom samo u simboličnom smislu, već je vidi i kao osnovu za umjetnu inteligenciju, neku vrstu robota koji se može koristiti na sličan način kao digitalni asistenti Siri i Alexa. Cuckoo je kasnije postalo najpoznatije kuhalo za rižu (barem u scenskoj umjetnosti) i simbol modernog korejskog društva. Cuckoo razvija priču o svojoj važnosti za ljude Juž-

ne Koreje te naglašava sličnosti između običnog građanina i kuhala za rižu jer su oboje izuzetno učinkoviti pod velikim pritiskom. Nakon višegodišnje svjetske turneje, Cuckoo ponovno nastupa kao glumac u posljednjem dijelu trilogije u kojem dijeli ulogu pripovjedača sa svojim korisnikom/redateljem/kolegom glumcem Koomom, ali ovaj put prepoznaje i vlastiti položaj; najprije navodi razloge za svoj ponovni nastup (već spomenuti izvanredni i djelomično neočekivani uspjeh), a zatim spominje svoju ulogu pripovjedača/glumca/animiranog objekta. U svakom slučaju, autor je napravio zanimljiv izbor uvođenja objekta koji doista proizvodi zvukove i stoga je na neki način već živ, no i dalje nije robot ili humanoid (iako govori). Obje su predstave dokumentarnog i pripovijedalačkog karaktera pa, unatoč svojoj djelomično zatvorenoj formi, pokazuju da su svjesne prisutnosti i važnosti publike te ruše prepreku između gledatelja i dvojice glumaca dok reagiraju na svijet oko sebe i prepoznaju sposobnost i percepciju svojih medija.

Prethodno navedeni primjeri pokazuju da postoji mnogo načina za rušenje četvrtog zida i uključivanje publike u lutkarsku predstavu. Nedvojbeno je da postoje brojni drugi primjeri produkcija koje zbog nedovoljnog proračuna i nejednakosti među državama ne uživaju jednak broj izvedbi na različitim mjestima, međunarodne kritike i slične privilegije koje prosječni europski producent shvaća kao svoje temeljno pravo. Osim toga, zbog položaja lutkarskog kazališta i kazališta predmeta, koji je i dalje djelomično marginaliziran, tehnike koje se obično koriste u praksi su najuobičajenije, iako se pokazalo da su produkcije koje ulažu više ideja i kreativnosti u postupke uspješnije u inozemstvu i na festivalima u pravilu dobivaju pohvalne kritike. Također je potrebno istaknuti činjenicu da se unutar zajednice umjetnika koji se bave suvremenim scenskim umjetnostima uočava sve veći stupanj fluidnosti u odnosu na primijenjene postupke i funkcije samih umjetnika koji se više ne svrstavaju u teorijske i praktične ili dramske i lutkarske, nego su sve više povezani i isprepleteni te se pojam „suvremeno lutkarsko kazalište” čini donekle neprimjerenim. To je jedan od razloga postojanja većeg broja primjera otkrivanja prostora iza kulisa, pripovijedanja i izgradnja zajednice nego što se na prvi pogled čini. Mnogi od ovih postupaka odnose se na korištenje tehnologije, robotike i mehatronike u scenskim umjetnostima i njihovo integriranje u ovo područje. Nova razina rušenja četvrtog zida uočljiva je u produkcijama nastalima za vrijeme pandemije koronavirusa, koje su se prebacile na filmski medij. Kao rezultat toga, mnogi su dramatičari iskoristili priliku da se poigraju konvencijama i pravilima, stapajući ih u oba medija. *Kraj TV-a* je i nastup uživo i televizijski prijenos; to je kazališna predstava koja je ujedno i film. Živa glazba koju izvodi

orkestar, rad animatora i konačan proizvod koji je sinteza obje komponente čine glavnu dramsku radnju na pozornici koja se pojavljuje na glavnom scenskom elementu, televiziji. Objе Kooove izvedbe mogle bi funkcionirati i kao kombinacija kazališnog i filmskog medija, s obzirom na to da veliki i važan dio njegovih performansa čine videosnimke. Osim toga, koncept pripovijedanja dopušta različite razine ili načine pristupa i implementacije. Dakako, puno toga ovisi o konceptu same izvedbe, njenom sadržaju te o percepciji umjetnika o tome kakvu publiku želi, očekuje ili kojoj se namjerava svjdjeti. Odluka o tome da se upotrijebi pripovijedanje nije uvijek političkog karaktera u smislu raskida s kazališnim konvencijama – u ovom trenutku, pripovijedanje je konvencija. Pripovijedanje i izmjenjivanje uloga pripovjedača, glumca i dramskog lika danas su ono što je pozornica u obliku kutije bila prije nekoliko desetljeća. Odluka da se stvori zajednica u kojoj se položaji moći barem djelomično izmjenjuju mnogo je hrabrija i naprednija. Prije svega, postajemo svjesni važnosti zajedništva i utjecaja naših odluka na druge i obrnuto, što je naročito nužno u individualističkom kapitalizmu, ali i u malim umjetničkim iluzijama zbog posebno natjecateljskog karaktera postojećeg sustava. Takvim postupcima umjetnost nas, barem donekle, priprema za život i uključivanje u zajednice kojima pripada svako ljudsko biće. Nažalost, takve umjetničke produkcije manje su unosne i prilike za gledanje su rijetke, iako donose vrijedna iskustva.

SAŽETAK

I u dramskom i u lutkarskom kazalištu, četvrti zid je prosvjetiteljski izum koji je u scenskoj umjetnosti prisutan mnogo kraće nego što je bio odsutan. U članku autorica predstavlja umjetnike i njihova djela u kojima se na različite načine ruši četvrti zid ili uspostavlja kontakt s publikom. Članak istražuje koje sličnosti i razlike postoje među njima i kakav utjecaj imaju na publiku i poruku ili sadržaj izvedbe.

O AUTORICI

Nika Švab, rođena 25. srpnja 1991., komparatistica je književnosti i dramaturginja. Studirala je na Sveučilištu u Ljubljani i na Kazališnom fakultetu Akademije scenskih umjetnosti (DAMU) u Pragu. Kao samostalna djelatnica u području kulture radi kao dramaturginja, dramski pisac i kritičarka. Uglavnom piše – revije, osvrte, predstave, analize, članke za kazališne časopise i edukativne materijale – a povremeno radi i kao glumica, voditeljica, urednica i izvršna producentica festivala. Koautorica je projekata *S*S, Dome, slatki dome* (Ljubo doma, kdor ga ima) i *TRANS-plant*. Od 2014. redovito prati i dokumentira produkciju lutkarskih predstava. Primila je nagradu za mladog dramskog pisca na festivalskom Tjednu slovenske drame 2017., a 2021. bila je nominirana za nagradu Slavka Gruma.

KLJUČNE RIJEČI

četvrti zid, kazališta u obliku kutije, zajednica, animirani predmeti, publika

Literatura

Levitаn, Olga, „The Puppet as an Instrument of Thought”. Jurkowski, H. and Radonjić, M. (ur.), *Theatre for children: artistic phenomenon*. Kazališni muzej Vojvodine, Međunarodni festival kazališta za djecu, 2015., https://www.academia.edu/6005294/THE_PUPPET_AS_AN_INSTRUMENT_OF_THOUGHT.%201..%20april%202022. | Schumann, Peter. *The Radicality of Puppet Theatre*. The Drama Review, 1990.

Yngvild Aspeli

„ZA MENE JE LUTKARSTVO NAČIN POGLEDA NA SVIJET“

Prošireni jezik i njegove granice

Takozvani „prošireni jezik“ temeljno je načelo rada francusko-norveške redateljice, izvođačice i lutkarice Yngvilde Aspeli, koja je s međunarodnom skupinom glumaca, lutkara i glazbenika Plexus Polaire kao umjetnički direktor od 2008. do sada režirala šest predstava: *Signali* (Signaux, 2011.), *Mutna opera* (Opéra Opaque, 2013.), *Pepeo* (Cendres, 2014.), *Crna soba* (Chambre Noire, 2017.), *Moby Dick* (2020.) i *Drakula* (2022.).

Umjetnički smjer skupine Plexus Polaire Aspeli je obilježila korištenjem lutaka ljudske veličine, kazališnim jezikom koji se javlja na sjecištu različitih izvedbenih izraza koji se u jednakoj mjeri spajaju u multisenzornu lutkarsku predstavu te upotrebom tema koje se bave granicama između stvarnosti i iluzije, razuma i ludila, života i smrti. Naziv skupine ukazuje na prvu oznaku takvog umjetničkog smjera: „plexus“ predstavlja prostor u kojem se nalaze emocije, a „polaire“ polaritet koji emocije uvijek sadrže. Aspeli smatra da lutke imaju sposobnost uvijek iznova razvijati i rasplamsavati odnose i granice ove vrste bipolarnosti.

U proširenom jeziku, lutka i lutkar, točnije njihova dvojna prisutnost koja otvara mnoga semiotička i alegorijska značenja, pojavljuju se kao temeljni postulati. U tom susretu lutka, kao stilizirani prikaz ljudskog bića, nudi mogućnost introspekcije iz daljine, istovremeno djelujući, umjesto riječi, kao medij za stvari koje se ne mogu nužno vidjeti ili racionalizirati, ali se mogu osjetiti.

Aspeli tvrdi da je lutkarstvo stoga pokretno središte, pogled, način gledanja na svijet; nešto što se sa svakom pričom (te svakim novim, individualnim pogledom) redefinira, što izlazi van fiksnih žanrovskih i stilskih pretpostavki i neustrašivo prelazi granice drugih umjetničkih izričaja.

U takvoj vertikalnoj dramaturgiji proširenog jezika, lutka, glumac, lutkar, prostor, svjetlo i zvuk te iluzija, ravnopravna su izražajna sredstva. No, ta savršena iluzija nije beskompromisan cilj, već se može koristiti i kao sredstvo, oruđe koje također dopušta proturječje ili samoodricanje.

Yngvild Aspeli „Za mene je lutkarstvo način pogleda na svijet“

Modernistička paradigma u skladu s kojom umjetnik mora izmisliti novu formu za svoje umjetničko djelo u pogledu njegova sadržaja utjecala je na većinu umjetničke aktivnosti 20. stoljeća. Veza između forme i sadržaja još je više naglašena u lutkarstvu. Kako osobno proučavate tu vezu? Osobno smatram da je forma vrlo usko povezana sa sadržajem. Upotreba lutkarstva za mene nije samo vrsta estetskog izbora, već je usko povezana s dramaturškim odabirom, tako da odnos lutaka i izvođača i svega što se nalazi između njih ovisi o temi ili je nastoji prikazati. Tema ponekad može biti nešto što je teško objasniti ili vizualizirati, a smatram da upravo lutkarstvo, ako ga stavite na pravo mjesto, može biti odličan alat za vizualizaciju apstraktnijih tema.

Kako je na Vaša umjetnička polazišta utjecao ESNAM (École Nationale Supérieure des Arts de la Marionnette) u Charleville-Mézièresu, koji je orijentiran na originalne i osmišljene forme te istraživanje različitih dimenzija lutkarstva? Vrijeme u Charlevilleu za mene je bilo važno za razvoj vlastitog jezika. U Charlevilleu je dobro to što možete isprobati mnogo različitih načina rada i nikad niste „obvezani“ samo na jedan, način ili jednu tehniku; on nudi široki dijapazon onoga što različiti umjetnici rade, a vas se potiče da pronadete vlastiti način na koji želite razviti svoj jezik. Na primjer, moj je jezik vizualni jezik, vizualno pripovijedanje u kojem su sva osjetila aktivna i doprinose prenošenju priče. Sve stvari i impulsi koji dolaze kroz tekst ili glumčevu glumu snažno se osjećaju u prisutnosti atmosfere ili glazbe, svjetla, prostora — to je kao da pokušavate stvoriti fizičko iskustvo kroz vizualni prijevod priče. Ili, pak, kao da pokušavate uhvatiti one stvari koje ne možete nužno objasniti, ali na dubljoj razini ipak možete razumjeti.

Kako takve elemente, koji su vrlo apstraktne prirode, primijeniti u praksi? Atmosfera i osjećaji su apstraktni, ali i vrlo konkretni; njih svi lako prepoznaju – ne može ih se objasniti, mora ih se osjetiti. U tom je kontekstu upotreba lutkarstva korisna i ima jedinstvenu kvalitetu jer može transformirati nešto što je teško objasniti ili izraziti riječima baš zato što to nisu riječi, već osjećaj koji svi možemo prepoznati i razumjeti. To je još konkretnije od riječi. To je kao tijelo ili srce. Meni su važne i priča i njen značaj. Cilj je tu priču ispričati i predstaviti je javnosti. To je nešto što mi je oduvijek bilo bitno — čak i ako odaberem drugačiji način pričanja priče, ipak je pričanje i predstavljanje te priče javnosti cilj. Ne mogu utjecati na to kako je percipirana i ima li javnost svoje mišljenje, ali za mene je vrlo važna svijest javnosti. To znači da tijekom pripreme predstave moram biti svjesna da je ne radim radi sebe, već da mi je krajnji cilj upoznati javnost s predstavom.

U intervjuu za podcast *Some Small Magic*¹ rekli ste da volite mijenjati stvari nakon premijere u skladu s povratnim informacijama publike. Utječe li to na način oblikovanja vaših budućih predstava? Svatko uvijek nastoji svaku predstavu učiniti malo boljom i sa svakom novom predstavom malo bolje shvatiti što se mora napraviti, sve do trenutka kada ta predstava poprimi definiran oblik. No, čak i tad smatram da u svakom novom prostoru i kulturi postoje razlike. Mislim da je to ljepota našeg izražaja i žive umjetnosti — to je nešto što se mijenja i prilagođava stvarnosti u kojoj se pojavljuje. *Moby Dick*, na primjer, govori o manijaku koji svoju posadu vodi u propast, što je motiv koji se može prepoznati u mnogim situacijama. Valjda je zato ta priča opstala svih ovih godina; dotiče nas na mnogo različitih razina. Postoji razlog zašto je *Moby Dick* postao klasik, on dotiče nešto što svi možemo prepoznati, iako živimo u potpuno drugačijem vremenu i kulturnom kontekstu.

U spomenutom podcastu također ste rekli da književno djelo ne uzimate kao osnovu za adaptaciju, već ga birate kao strukturu za temu na kojoj želite raditi. Kako onda birate teme koje želite predstaviti svojoj publici i kako u konačnici birate književno djelo? Na početku sam mislila da u svakoj predstavi radim na različitim temama, ali sada sam shvatila da je to uvijek ista tema koja samo poprima različite oblike i da je gledam iz različitih kutova, a to je očito unutar nja bitka i složenost ljudskog života. Zanima me u svim različitim oblicima; u tome kako se borimo između dobra i zla ili sa svojim mračnim stranama i kako je ta krhkost ljudskog bića također naša snaga. Zanima me kako uvijek uspijevamo biti u nekoj vrsti ravnoteže kontrole ili kako nas kontroliraju sile koje nas okružuju ili djeluju u nama. Kad pogledate, to je temelj ljudskog života koji otvara mogućnost sagledavanja konkretnijih priča koje proizlaze iz toga.

Mnogi Vaši radovi, na primjer *Moby Dick*, *Pepeo*, *Crna soba*, također se bave temom ludila ili drugih graničnih psiholoških stanja. Kako demonizirane likove (npr. maničnog kitolovca, piromana ili ubojicu) prikazujete na dublji način? Kako ga prikazujete ne kao jednodimenzionalan lik, već kao ljudsko biće s vlastitim strahovima i frustracijama? Najviše me zanima odakle im ta ekstremna strana jer svi imamo potencijal za nju. Zanima me što tjera nekoga da prijeđe tu granicu, a što nekome pomaže da ju ne prijeđe. Takve su priče ekstremno ogledalo svakog od nas. Više me zanima kako se svaki pojedinac bori za svoj život i položaj u društvu ili kako je njegov identitet temelj toga, ali bez da izgubi svijest o tome da ono što radimo kao pojedinci nužno

¹ | 2.5 Yngvild Aspeli. *Some Small Magic*/Fletcher Pierson, 2017.

ima učinak na društvo ili skupinu ljudi kojom smo okruženi. To možda jest izbor jedne osobe, ali taj jedan izbor može utjecati na mnogo ljudi – volim proučavati tu beskrajnu ravnotežu između individualnosti i društva.

Mislim da to funkcionira i u suprotnom smjeru; društveni uvjeti mogu proizvesti (ekstremne) individualne izbore kao, na primjer, u *Crnoj sobi*, koja govori o Valerie Jean Solanas (1936.–1988.), sjevernoameričkoj spisateljici, perspektivnoj studentici psihologije i radikalnoj feministici poznatoj po manifestu *SCUM* (Society for Cutting Up Men, „Društvo za rezanje muškaraca“) i po pokušaju ubojstva Andyja Warhola. Da, mislim da su *Crna soba* i *Moby Dick* suprotstavljeni. U *Crnoj sobi* vidimo osobu koja se ponaša na ekstreman način, ali jasno je da je rezultat društva koje se nije brinulo o njoj, društva koje ju je napustilo još kao dijete. S druge strane, u *Moby Dicku* imamo drugi ekstrem, Ahaba koji, kao osoba, svoje malo mikrodruštvo vodi u propast. Volim na različite načine proučavati povezanost između individualaca i skupina.

Svjetski književni klasici, koje ste često stavljali na pozornicu, obično su napisani na poseban i osebujan način, a uz to biraju formu koja odgovara njihovoj temi. *Moby Dick*, na primjer, predstavlja stil karakterističan za Hermana Melvillea koji je utemeljio roman kao formu kanonskog klasika američke književnosti. Dakle, ako književno djelo daje strukturu odabranoj temi, kako prenosite stil pisanja i formu djela u vlastiti oblik, odnosno u vizualni oblik? Obratim puno pažnje na upotrebu jezika. Jezik dopire do mene pa mi je jedan od zadataka shvatiti način pisanja i prevesti ga na svoj jezik, a to je scenski jezik. Za prijevod je važno znati kako je književno djelo strukturirano. Na primjer, *Crnu sobu* Sara Stridsberg? piše kao komade koji se kreću kroz vrijeme pa se pri prevođenju na scenski jezik činilo prirodnim da struktura predstave nalikuje halucinaciji. S druge strane, s obzirom da je *Moby Dick* epska priča, potrebno je stvoriti oblik primjeren takvoj priči. Herman Melville u svojim djelima isto tako miješa mnoštvo različitih stilova i načina pisanja i sve je to nekako u predstavi. Nastojim poštivati način na koji je priča ispričana, ali i prilagoditi priču svom jeziku.

Često naglašavate da Vas u radu zanima dvojna prisutnost lutkara i lutke. Uz pretpostavku da su oni odvojeni, kako se razlikuju? Lutkar nikada nije neutralan, što omogućuje poigravanje različitim mogućnostima odnosa između lutke i lutkara. Ponekad su kao jedno; iako su fizički dva odvojena subjekta, lutkar služi lutki, oni predstavljaju nešto isto. To je

nešto čime se možemo igrati; na primjer, što se događa kada sakrijemo lutkare kako bismo stvorili iluziju i što se događa kada to činimo i pretpostavimo da netko manipulira drugom osobom ili likom. Taj odnos možemo gurati i dalje, do mjere u kojoj oni postaju likovi u interakciji. Dakle, postoje tri različita fokusa ili razine i moguće je te različite razine aktivno koristiti u dramaturgiji izvedbe.

U suvremenom lutkarstvu često postoje postupci koji nastoje razotkriti iluziju. Otkrivanje procesa proizvodnje postaje, zapravo, cijela strategija izvedbe. No, postoje i izvedbe koje nastaju u prostoru iluzije „savršene“ do te mjere da više ne možemo razlikovati lutke od lutkara. Za mene glavna poanta nije stvaranje savršene i stabilne iluzije, već stvaranje iluzije s kojom se mogu igrati i koju mogu odbijati. Ponekad, na primjer, ne vidimo lutkare, pa u trenutku kad ih ugledamo, to ima drugačiji i jači učinak nego da smo ih odmah vidjeli. Volim koristiti razbijanje iluzije kao dio naracije.

Vaš se rad istovremeno odnosi i na tradiciju lutkarstva. U umjetnosti današnjeg doba odnos prema tradiciji je podvojen. Novi oblici nastaju u cilju stvaranja opozicije s njom i ponekad je lako osjetiti antagonistički stav prema njoj, no tradicija je istovremeno prvi uvjet za suvremenost. Kako doživljavate odnos tradicije i suvremenosti, odnosno konvencionalnog i alternativnog u lutkarstvu? Mislim da je to područje zanimljivo za lutkarstvo jer ono ima vrlo jaku tradiciju i tehnike koje su stvarno vrijedne. Meni je važno da izvođači dobro animiraju lutke. To je nešto tradicionalno, to je tehnika i umijeće koje se uči. Nešto na čemu se može izgraditi i to na temelju već postojećih tehnika. Na primjer, ne stvaram tradicionalne marionete, ali me fasciniraju i u mojim predstavama uvijek se pojavi barem pokoja tradicionalna marioneta – to je specifična tehnika, ali je koristim na drugačiji način, s obzirom na to da ponajprije radim na odnosu između lutkara i lutke. No postoje i druge tehnike koje su učinkovitije u istraživanju tog odnosa. Stoga, ne bih suprotstavila modernost i tradiciju. Mislim da je važnije pitanje razvoja, prilagođavanja nečega vremenu koje se mijenja. Mislim da je velika prednost imati tradiciju i tehnike te mogućnost da ih se koristi kao temelje i promatrati kamo to vodi.

Tema izdanja časopisa *Lutka* je „lutke na rubu“. Mislite li da „otvorenost pogleda“ u potrazi za pravom formom može udaljiti lutkarstvo od onoga što ono zapravo jest (i time ga pretvoriti u neartikuliranu mješavinu „svega po malo“)? Pitanje je ovdje što smatrate lutkarstvom. Ja mislim da lutkarstvo nije samo lutka. Za mene ono je način pogleda na svijet ili pričanja priče koji može poprimiti razne oblike. Za mene je kod svih oblika lutkarstva zajedničko to što stavljaju



PLENUS POLAIRE, R. YNGVILD ASPELI *MOBY DICK* (2020.) | FOTO CHRISTOPHE RAYNAUD DE LAGE

središte van ljudskog bića. Središte je nešto drugo, treći dio, tako da postoji kao trosmjerna komunikacija (nema samo dva smjera) zahvaljujući kojoj sve služi bilo čemu drugom osim samom sebi. Dokle je god takvo što prisutno, lutkarstvo prema mome mišljenju može imati razne oblike.

Možete li navesti primjere umjetnika čiji rad proširuje pojam lutkarstva? Da, francusku umjetnicu Alice Laloy. Ona je, na primjer, u svojoj posljednjoj predstavi *Pinocchio* na vrlo jeziv, ali impresivan i lijep način transformirala djecu u žive lutke. Elise Vigneron radi s mnoštvom materijala, poput leda te proučava kako se taj materijal može koristiti za scensko oblikovanje priča. Renaud Herbin, koji u interakciji s ljudskim tijelom koristi svakodnevne predmete, čak i one najjednostavnije, istražuje kako način na koji ih koristimo stvara različite dimenzije. Agnes Limbos također radi s kazalištem predmeta te isto ima bitno drugačiji način pričanja priča i pružanja alternativne perspektive. Svatko od njih na specifičan način radi neke zanimljive i snažne radove.

Vaše hiperrealističke lutke u prirodnoj veličini često opisuju kao ježive, sablasne, „jezovite“. Što mislite da pridonosi tom iskustvu? Jedan od razloga zašto volim lutke je što one mogu djelovati kao medij između života i smrti. Mislim da mi to daje priliku da komuniciram između dva svijeta, što je prirodna tema za lutke, s obzirom na to da one već nose ta dva svijeta u sebi i svom obliku. Lutke su predmet koji oživljava jer vjerujemo u njih ili ih oživljavamo. Mislim da je upotreba lutkarstva nalik onim duhovnim seansama u kojima svatko ima čašu ispod koje su slova i svi stavljaju prste na čašu i nekako se čaša povezuje s duhovima te se kreće. Svi znamo da netko od nas pomiče tu čašu, ali nitko ne zna tko. Još uvijek postoji sumnja ili uvjerenje da je možda sve istina, da čašu pomiče „nešto drugo“. Upotreba grupne lutkarske animacije, koju često koristim, ekstremna je verzija ovog mita – kako vjerovati u nešto što nije istina. Dakle, u svom prirodnom obliku lutke već sadrže mogućnost istraživanja egzistencijalnih pitanja, a kada govorimo o egzistencijalnim pitanjima, nužno govorimo o životu i smrti. Svi mi imamo neki odnos prema njima; možda ih se bojimo ili nas proganjaju, a lutke imaju sposobnost to iskoristiti, ako ne nužno na konkretan način, onda svojom formom ili svojom fantomskom prisutnošću.

U Vašoj posljednjoj predstavi *Drakula* (premijerno prikazanoj u prosincu 2021.), koja se bavi upravo granicama između života i smrti, upotrijebili ste feminističku interpretaciju drevne priče i motiva vampira. Možete li nam reći malo više o tome? *Drakulu* kao knjigu (i kao lik) nemoguće je predstaviti u potpunosti. On je mit, onaj koji se skriva u sjenama – to mu je glavna moć. To je teško prenijeti jer priča

2 | Izvedbu *Crne sobe* inspirirao je roman Sare Stridsberg „*Fakultet snova*“ (*Drömfakulteten*, 2006.).

se nastavlja upravo zato što se ne zna je li tu ili nije. Kad sam radila na njemu, bilo mi je važno da ne napravim nekakvu suvremenu verziju priče jer vjerujem u snagu postavljanja stvari u razdoblje u kojem su nastale; za to uvijek postoji razlog. Pričajući tu priču danas, stvaramo neku vrstu ogledala između dva vremena i vrlo je brzo postalo jasno da se želim usredotočiti na Lucy, jednu od prvih Drakulinih žrtava. Njezina me priča dirnula jer često ostaje na površini i željela sam promijeniti stvari, ispričati njenu priču, ali iz ženske perspektive, te vidjeti koje bi druge teme, koje se također više pretpostavljaju danas, ali o kojima je važno razgovarati u svako doba, mogla otkriti ova priča.

Koje Vam je teme otkrilo gledanje na tu priču iz ženske perspektive? U *Drakuli* se mnogo toga kreće oko seksualnosti, nevinosti, požude i ilegalnog oslobađanja od propisanih uloga koje moramo igrati kao žene; trebamo biti lijepe, seksi, privlačne i oslobođene, ali u isto vrijeme nevine i ne previše slobodne jer se takav tip osobe više ne poštuje. Granice za žene vrlo su nejasne, pravo minsko polje. Mnogo se toga odnosi i na temu zlostavljanja i želje za nečim čega se istovremeno bojimo. To je nešto što se često pojavljuje u knjizi, i to ne samo u kontekstu žena, nego kao opća želja ili požuda, što je također zastrašujuće. Mislim da su vampiri takvi. To je opet unutarnja borba dobra i zla, onoga što biste trebali činiti ili ne i svih složenih tema u pogledu seksualnosti, tijela, imidža, moći i zlouporabe te moći.

Za kraj, jedno pitanje o Vašoj budućoj karijeri: na jesen ćete postati umjetnička direktorica kazališta Nordland Visual u Stamsundu u Norveškoj. Što to znači za rad Vas kao umjetničke direktorice Plexus Polairea i Vas kao izvođačice? Imat ću dvije uloge; istovremeno će se nastaviti rad društva Plexus Polaire i uloga mene kao umjetničke direktorice kazališta Nordland Visual, koje je vrlo posebno i uzbudljivo, a ujedno i neobično mjesto na sjeveru Norveške, specijalizirano za primanje različitih međunarodnih kazališnih skupina za produkciju njihovih predstava. Kao umjetnička direktorica radit ću na širenju razumijevanja i shvaćanja pojma lutkarskog kazališta i njegovih mogućnosti, odnosno toga kakav je to briljantan izričaj, unatoč tome što vrlo malo ljudi zna za njega. Istovremeno ću nastaviti razvijati svoju suradnju s Plexus Polaireom. Društvo će i dalje održavati predstave i nakon *Drakule* napraviti ću novu predstavu s kojom se vraćam na pozornicu kao izvođač. Dakle, to je opet samostalna predstava koja se bavi starom norveškom institucijom, točnije, *Kućom lutaka* Henrika Ibsena.



Mojca Redjko

KAO KOLAČ UMOČEN U ČAJ O kazalištu materijala

Kazalište materijala (kao i fizičko kazalište) suvremena je lutkarska praksa koja materijal s njegovim karakterističnim fizičkim svojstvima stavlja ispred forme. Materijal progovara kao apstraktni znak koji obiluje semantičkim slojevima povezanim s osobnim iskustvom izvođača i gledatelja.

Značenje materijala

Kao autonomna pojava na križanju različitih umjetničkih praksi, suvremena lutkarska umjetnost propituje vlastiti medij i traži nove semantičke slojeve i estetike unutar čina animacije. Animacija nije (više) puki čin animiranja neživog, već potraga za aktantima i relacijskim mogućnostima unutar tog čina. Perspektive ulaska u te umjetničke procese oslanjaju se na sagledavanje znaka u smislu materijala (supstancije), a ne isključivo u smislu forme. Lutka kao tehnološki sofisticiran proizvod koji zahtijeva zanatske vještine animacije više nije zanimljiva. Njezino mjesto preuzimaju predmeti, prostori, tijela, zvukovi, tonovi, glasovi, sjene, projekcije, svjetlo itd., dok čin animacije uključuje elemente raznih izvedbenih praksi, pokreta, plesa, klaunerije, akrobacije, glazbe, pjevanja itd.¹ Metode animacije nisu unaprijed utvrđene, one su zapisane u karakteru materijala – bilo u njegovim fizičkim i kemijskim svojstvima ili u izvornom materijalnom kontekstu – koji upotrebljava metaforu, metonimiju, humor, poetiku itd. kako bi diktirao semantički prijenos na apstraktnoj razini i izvlači gledatelja iz položaja pasivnog promatrača koji udruživanjem, čitanjem, povezivanjem i *odgovaranjem* stavlja na raspolaganje svu svoju životnu energiju i sudjeluje u ekvivalentnom dijalogu za aktivno sukreiranje (vlastite) izvedbe.²

Oblik materijala

U odnosu (i pristupu) prema materijalu, kazalište predmeta i materijala imaju mnogo toga zajedničkog, budući da oba karakterizira određeni stupanj apstrakcije. U kazalištu predmeta, materijal uključen u izvedbu obično (još uvijek) ima trajni oblik. Zbog odstupanja od tradicionalne *tehnološke* lutkarske logike i konvergiranjem poruke *prirode* materijala, ova forma postaje nestalna, a perceptivna nepostojanost čini je izvedbeno *nasumičnom*. U najkonkretnijem smislu, predmet se može upotrebljavati kao gotova lutka. Primjerice, lutka Barbie intrinzično označava suvremene estetske ideale i društveno-ekonomske vrijednosti koje su u cijelosti pretočene u umjetnički koncept, kao u predstavi *Viktorija 2.0* (Moment, r. Zoran Petrovič, 2016.); plišani zečevi u predstavi *Mrtva priroda* (Tihožitje, Kazalište lutaka Ljubljana, Flota, r. Tin Grabnar, 2020.) animirani su i kreću se *kao da su živi*; oživljeni su na *tradicionalan način* kao proizvedene lutke u životinjskom obliću, dok gledatelji predstavu prate s neospornom sviješću o njihovom materijalnom i stvarnom *mrtvilu*.

Predmet kao jasan znak može metonimijski predstavljati šire semantičko polje (*cjelinu*), npr. košulja s kravatom na vješalici postaje odvjetnik, personifikacija pravosuđa (*Suđenje ili Žalosna priča Jozefa K* (Proces ali Žalosna zgodba Josefa K., Mariborsko kazalište lutaka, r. Matija Solce, 2012.)) ili kosti u predstavi *Sretne kosti* (Vesele kosti, Međunarodni centar za lutkarsku umjetnost Koper, Teatro Matita, r. Matija Solce, 2011.) animirane u jednom prizoru različitim animacijskim pristupima u dijalogu s animatorovom rukom mogu predstavljati dvije (cijele) osobe unutar kontinuiteta jednog pokreta animatora.³

Predmeti se mogu upotrebljavati potpuno asocijativno – kreću se *na svoj način* i uz pomoć gledateljeva angažmana poprimaju sekundarna značenja, primjerice vreteno u predstavi *Tamnica* (Temnica, Kazalište lutaka Ljubljana, r. Matija Solce, 2022.) postaje balerina pod različitim svjetlima.⁴

¹ | Istodobno, izvedbeni proces tipičan za animaciju ulazi u *ne-lutkarske* kazališne žanrove, npr. senzorno, imerzivno, vizualno kazalište itd.

² | Rancière, Jacques. *Emancipirani gledalec*. Maska, 2010, str. 13–14.

³ | Sitar Cvetko, Jelena. *Iluzije po točkah*. Kriška platforma sodbnega lutkarstva EU, ožujak 2022., <https://www.contemppupetry.eu/novice/iluzije-po-tockah/>.

⁴ | *Ibid*.

Asocijativna uporaba koja proizlazi iz inherentne cjeline scenske iluzije, sazdane od slojeva izvedbenih elemenata, ostaje na apstraktnoj razini i ne teži konkretnosti. Po-mak prema prepuštanju materijalu da *prirодно* preraste u umjetnički čin, koji je čvrsto diktiran i kojem se pridaje jedinstveni karakter istim materijalom, podsjeća na dječju igru stvaranja (i rušenja) koja je duboko upisana u mitove i bajke o stvaranju ljudi i svijeta.

Mogućnosti materijala

Daniel Blanga-Gubbay pita se je li Bog imao mogućnost stvo-riti drugačiju riječ.⁵ Referira se na razmišljanje o stvaranju u djelu Tome Akvinskog (1265.) pod naslovom *De Potentia* u kojem se pripovijeda kako je Bog najprije odabrao materijal za stvaranje svijeta, a zatim stvorio najbolji mogući svijet koji se mogao napraviti od tog materijala. Unutar materijala koji se upotrebljava za stvaranje svijeta, svi potencijalni svjetovi imaju istu mogućnost stvaranja. Rijedak primjer prikaza svijeta trenutak prije njegova stvaranja jest slika iz rukopisa *Biblije* Maciejowski (1240.), gdje Bog u desnoj ruci drži oblak materijala, a u lijevoj ruci savršen oblik, koji će biti vidljiv tek unutar materijala nakon drugog dana. Slično je 1582. godine Giordano Bruno pisao o kreaciji kao o „velikom kaosu koji se ne ponaša drugačije od oblaka i koji tvore vjetrovi izvana, a koji zbog različitosti i karakteristika impulsa može poprimiti sve moguće oblike.“⁶ Bog, koji proizlazi iz jedinstvenosti amornog materijala, stvara jednu jedinu površinu stvarnosti. U trenutku kada se odabere jedan stvarni svijet (slika), svi ostali eventualni svjetovi bivaju označeni kao mogući, kao nešto što je možda bilo, ali nije, i kao nešto što je još uvijek prisutno ispod površine u materijalu svijeta. Osim toga, Blanga-Gubbay piše o pri-rodi materijala i forme u modernom i postmodernom svijetu te se drži misli da materijal ima više od jedne sudbine – otkriva neizvjesnost i poziva nas da istražimo sadašnjost; materijal se pojavljuje kao mogućnost da se razvije u bilo kojem obliku. Forma se uspostavlja kao neljudski pokretač stvaranja.

Priroda materijala

U središtu kazališta materijala je uporaba materijala na takav način da se uzmu u obzir njegove fizičke, kemijske, tehnološke i druge srodne karakteristike. Materijal (tijekom predstave)

neprestano mijenja oblik te nemilosrdno diktira animatorov ritam, tempo i dinamiku *pokreta* koja proizlazi iz njegovih svojstava. Generiraju se slike snažne asocijativne i simboličke vrijednosti. Ta vrijednost jača apozicijom, dok odnosi između generiranih slika rađaju prazninu i kontingenciju stvaranja. Animator je ujedno i kreator: on oživljava neživi materijal i kontinuirano definira njegove *forme*. S druge strane, anima-tor mora istražiti pokret koji je primjeren korištenom mate-rijalu. Na taj način materijal postaje medij – ne samo izvor forme, već istodobno simbolički i praktični znak.

To je primjerice polazište predstave *Ježić Janček* (Janček je-žek, Kazalište lutaka Maribor, r. Margrit Gysin, 2012.). Mali okrugli stol, aluzija na lončarsko kolo, gdje se iz komadića gline – materijala koji nosi semantičku vrijednost davnih vremena, ljekovite i graditeljske moći te nosi određenu te-žinu – budi maleni glineni dječak, pretvara se u ježa i seli u glinenu šumu; brlog se proteže u medvjeda koji prerasta u dvorac, pretvara se i u pero koje iscertava put koji vodi iz šume te na kraju postaje građevni materijal za sretan dom. Glini pomažu jednostavni *svakodnevni* predmeti (grane, štapići, čačkalice, dijelovi igračaka, rođendanske svjećice, bljeskalice itd.), dok izvedbeni princip uključuje, osim pripovijedanja i smišljanja novih slika koje se potom ruše, igranje uloga (Ele-na Volpi kao mama, Janček, medo, kralj, pijetao, princeza itd.) i pjevanje koje stvara okvir za veselu dječju igru pozi-vajući gledatelje na oponašanje. Takav je pristup tipičan za kazalište materijala. Materijali su poznati i dostupni, a dječja igra može, u sklopu odgojno-obrazovnog okvira i uvođenjem priče, prerasti u stvaralački čin s likovnim elementima.⁷

Kreativno igralište

Posljednjih godina koncept dječjih igrališta kao kreativnih poligona u vezi s istraživanjem materijala u dječjim predstavama razvija redatelj Miha Golob. Započeo je *Malim plavim i ma-lim žutim* Lea Lionnija (mali modri in mali rumeni, Kazalište lutaka Maribor, 2015.), a nastavio vlastitim projektima *Akva-rij* (Kazalište lutaka Ljubljana, 2017.) i *Pješčanik* (Peskovnik, Kazalište lutaka Ljubljana, 2022.).

[...] u ovoj predstavi (*Mali plavi i mali žuti*, AN) počeo sam raz-mišljati o dječjim igralištima kao mjestu prvih otkrića i fascinaci-ja, kao jedinstvenim dječjim laboratorijima, prostorima u kojima

⁷ | Volpi, Elena. *Loutkové divadlo jako cesta do dětské duše – Set-kání umění a výchovy*. Doktorski rad. Akademija lepih umetnosti v Prahi. Gledališka fakulteta, Alternativna in lutkovna tvorba in njena teorija, 2019., str. 36–49.

djeca istražuju i doživljavaju određene zakonitosti ovoga svijeta, a istodobno upoznaju sebe, svoju maštu, kreativnost, logiku. Otkrio sam da i prazan papir može biti dječje igralište. Štoviše, fasciniralo me kako prazan papir djetetu može biti zanimljiv. Di-jete ima veliku želju da ga ispuni, boji, mota, trga, gužva... U [...] *Akvariju* sam napravio korak dalje prema istraživanju analognih dječjih igrališta koja danas sve više zamjenjuju digitalni svjetovi igre. *Akvarij* je u svojoj funkciji bio kada koja predstavlja jedan od prvih prostora za dječju igru. U ovom je procesu *Pješčanik* bio sljedeći logičan korak. Pješčanici su osnovni prostor dječje igre, no djeca se u njima sve rjeđe viđaju – mačke ih upotrebljavaju za pišanje i kakanje ili se djeca u njima mogu zaprljati...⁸

Nijedna od triju predstava ne inzistira na izravnoj inte-raktivnosti. Umjesto toga, principe dijaloške razigranosti dramaturški pretaču u inovativnu animaciju predmeta i materijala u prostoru, sličnom igralištu i pristupima slični-ma igri. U predstavi *Mali plavi i mali žuti* dječje igralište predstavlja uvećani komad papira, dok je animirani mate-rijal boja (u različitim oblicima); u predstavi *Akvarij* iluzija se uspostavlja u animacijskim odnosima predmeta i vode, dok u *Pješčaniku* lutka ulazi kao pijesak „materijal koji je suprotan svemu što se tradicionalno predstavlja lutkom.“⁹

Boja

Predstava *Mali plavi i mali žuti* temelji se na slikovnici Lea Lionnija, priči koja je u smislu naslova izrazito višeznačna i otvorena za tumačenje. Priča je prikazana istrgnutim obli-cima u boji na *praznoj* pozadini. Tekst je vrlo kratak i obič-no se nalazi u donjem dijelu stranice. Mali plavi prikazan je kao mali plavi oblik, istrzan iz papira. Njegovog roditelja predstavljaju dva velika plava oblika koji se razlikuju jedan od drugog. Njihov dom predstavlja smeđa figura na kojoj je smještena obitelj, dok park predstavljaju veće zelene figure. U slikovnici je kretanje prikazano logičnim postavljanjem oblika u kompoziciju, pri čemu je naglašeno kretanje na-prijed i lijevo-desno. Kad se dva prijatelja sretnu, postanu zeleni. Scena miješanja boja prenosi pitanja međuljudskih odnosa, identiteta, prihvaćanja itd.¹⁰

⁸ | Tretinjak, Igor. *MIHA GOLOB: »Za otroke je svet kot lunapark, ki ga opazujejo in nad katerim se navdušujejo brez preračunljivi-vosti«*. Kriška platforma sodobnega lutkarstva, listopad 2021., https://www.contempuppetry.eu/novice/miha-golob-za-otro-ke-je-svet-kot-lunapark-ki-ga-opazujejo-in-nad-kate-rim-se-navdusujejo-brez-preracunljivosti/.

⁹ | *Ibid*.

¹⁰ | Haramija, D., Batič, J. *Teorija slikanice*. Otroek in knjiga br. 89, 2014., str. 5–19.

U svom pripovijedanju Lionni je upotrebljavao široku na-rativnu snagu boja, oblika i elemenata kompozicije, a istu je metodu upotrebljavao i redatelj, koji je na pozornicu po-stavio veliko bijelo platno.¹¹ U početku se boja pojavljuje kao tekućina koju dva glumca/animations razigrano nanose prstima, kistovima i sprejevima. Na okomitoj površini boja poprima nedefinirane (nasumične!) oblike. dvije mrlje koje cure imenuju se pomoću igre riječi i tako postaju osobe. Do-gađa se mađioničarski trik i dva *nasumična* predmeta – žuta plastična kapsula iz jajeta Kinder Surprise i ispuhani plavi balon – dobivaju mjesto u jednoj od mrlja.¹² Kreću se po plat-nu prateći jasno definirane linije. Dok se kreću, pojedinačno napreduju i oživljavaju kroz vlastiti pokret (i zvuk). Kad se kreću brzo, pokreti se razlikuju od onih koji se upotrebljavaju za sporo kretanje, a kad su tužni, kreću se drugačije u odnosu na onda kad su sretni. U tamnim scenama marker karakte-ra je svjetlo (jarke) boje, dok definirani snop svjetla ocrtava prostor (kuću i ulicu). Konkretna realizacija boje promatra se kao trenutačni medij manifestacije, a gledatelji vlastitim angažiranjem mašte dekodiraju prilično apstraktan kod.¹³

Osobitost koja je jako privlačna upravo mladim gledateljima jest dojam određene vrste *neovisnosti* radnje koja nije u pot-punosti pod kontrolom animatora (odraslih). Taj odnos daje prostor (dobrodošlj) *pogrešci* koja scensku radnju približa-va stvarnosti. „Promjenjivost kazališne umjetnosti – što znači da se ništa ne može učiniti na isti način dva puta i da je svaki događaj jedinstven i nesvakidašnji – uspostavlja sličnost sa životom koji ima istu logiku.“¹⁴ Stoga se gledatelji lakše po-vezuju sa sićušnim likovima u boji, a vjerojatnost izvedbenog čina raste potaknuta snagom emocionalne iluzije, osnažene čuđenjem, a ne kontroliranim rekreiranjem (jedne) priče.

Voda

Priča u vodenoj pustolovini *Akvarij*¹⁵ skicirana je slikama, a gledatelj treba suoblikovati svoju osobnu priču. Zašto? Prizori uključuju elemente subjektivne emocionalne vrijednosti koja se identificira u kreacijskom procesu osmišljavanja predstave:

¹¹ | Odjeljak o nadolazećim izvedbama predstave *Mali plavi i mali žuti*: https://youtu.be/4Ofc21b0Yms.

¹² | Predmeti su odabrani u radionici gdje se istraživao niz ra-zličitih predmeta iz svakodnevnne stvarnosti i magneta različitih oblika i veličina.

¹³ | Trefalt, Uroš. *Doživljajsko gledališče*. Poročilo selektorja 8. bie-nala lutkovnih ustvarjalcev Slovenije, 2015, http://ulu.si/8-bienale/.

¹⁴ | Andres, Rok. *Živimo v trdem svetu – nekaj misli h komediji Iluzije*. Gledališki list Mestnega gledališča ljubljanskega, godina 66, br. 11 (sezona 2015./2016.), str. 13–15, https://www.mgl.si/assets/Uploads/GL-Iluzije-Andres-Zivimo-v-trdem-svetu.pdf.

¹⁵ | Odjeljak o nadolazećim izvedbama predstave *Akvarij*: https://vimeo.com/207000601.

voda (u različitim oblicima), jaje, šalice, predmeti, druge tekućine i bojila. Predstava koja ne uključuje riječi (*zamjenjuje* ih glazba) temelji se na eksperimentima s vodom.¹⁶

Postoji voda u sva tri agregatna stanja: kao para koja prekriva jaje kad mu balon pukne, kao tekućina koja je vrlo zgodna za prskanje i kao led koji pluta na vodi zbog svoje manje gustoće. Zanimljiva uloga koju igraju gustoća tekućine i različite razine polariteta (ulje, voda), mogu se uočiti u cilindrima, gdje se obojene tekućine ne miješaju. Događa se i prava kemijska reakcija: dvije krute tvari, hidrogenkarbonat i limunska kiselina, otopljene u vodi reagiraju stvarajući ugljični dioksid koji izlazi u zrak, gdje se spaja sa svojim prijateljima, kisikom i dušikom. Ugljični dioksid se u akvariju može naći i u manje poznatom obliku: kao suhi led koji nastaje brzom sublimacijom plina.

Mjehurići na početku predstave ilustriraju snagu površinske napetosti zbog koje je membrana mjehurića debela tek nekoliko nanometara, a interferencija svjetla u njoj stvara prekrasne dugine uzorke. Svjetlost je moćan element u akvariju. Kad se u njega uroni zrcalo, svjetlost koja se u njemu reflektira ne zrcali samo maleni čamac nego na trenutak i gledatelj.

Zbog sile gravitacije i uzgona, različiti će predmeti u vodi plutati, lebđeti ili potonuti. Nevjerojatno malo trenje omogućuje malom jajetu da bez napora gurne veliku masu leda na tanki sloj vode, ostavljajući masu leda da se dugo okreće oko svoje osi. Moćni strojno generirani valovi u akvariju prijetu da će preplaviti gledatelje.¹⁷

Materijal diktira veličinu i oblik izvedbenog prostora, broj izvođača, tempo, trajanje, atmosferu i – priču. Sjećanje na vodene površine u prirodi odnosi se na čežnju, daljine, daleke horizonte, putovanja. Prema kozmogonijskim mitovima, voda razdvaja i donosi katarzu. U prošlosti je voda bila (prometna) poveznica. S biološkog stajališta, voda je život. Zanimljiv susret ove tematike s vodom događa se (također) u slikovnici, koja se preporučuje za djecu sa separacijskom boli,¹⁸ u kojoj tematsko polje pustolovne priče lako može zakloniti vodeni izvedbeni prostor. Voda usporava kretanje, otežava i onemogućava rukovanje *lutkom*, smanjuje vidljivost, kreće se *monotono* (u valovima). Istraživanje zadataka animacije u procesu jasno pokazuje da se samo manje količine vode mogu usmjeravati (i dalje bez potpune kontrole nad procesom), dok se objekti ne mogu usmjeravati u vodi (bez dodirivanja). Stoga se predstava temeljila na dvjema metodama:

razigranom dijalogu između predmeta (jaje, šalice, lišće itd.) i malih količina vode (kapi, potočići, lokve, komadići leda itd.) te spremnika puna vode (*spore*) težine, mase i gustoće koja služi kao prostor, animator, animirani predmet i motiv. Za postizanje imerzivnog doživljaja obiju perspektiva i potpunog reagiranja na *različitost* čini se da je neophodno biti svjestan prisutnosti (i odsutnosti) zraka, posebice kad se zrak povlači iz prostora koji se puni vodom. U tom se procesu izvedbeni prostor *podizhe* poput podizanja pozornice kako bi se otkrila *bezzračna* dubina. Lebđenje na površini daje predstavi potpuno drugačiji karakter u usporedbi s veselom avanturom prskanja koja prethodi – postaje nekontrolirana i opasna, a lik se čini bespomoćnim i krhkim.¹⁹

Štoviše, postoji još jedan konsenzus u osnovi metode animacije: dva animatora posežu u spremnik samo kako bi nešto učinili u posljednjoj sceni kad nastupi ekološka katastrofa. Pravila su izazovna za živahan proces stvaranja koji, poput dječje igre i istraživanja, često hoda po rubu. Animatori, naime, nisu posve uvjereni hoće li u tome uspjeti ili ne. Jednom kad jaje potone, tone skroz do dna; valovi su nezaustavljivi; kad se voda zaprlja, šteta je nepovratna itd. Popraćen prepoznatljivom (umjetničkom) igrom materijala, čvrsto je usidren osjećaj jedinstvenosti trenutka koji osnažuje autentični doživljaj kao proces prevođenja umjetničke poruke u osobni doživljaj gledatelja i tjera ga na samostalno promišljanje vlastitog svijet te stvaranje vlastite priče. Ovo emancipirano djelovanje otvara prostor za najistinskije ljudsko iskustvo, za iskustvo superlativa, za ljudsku slobodu.

Pijesak

Sitni (zrnati) materijal sastavljen od bezbroj sitnih komadića kamenog i mineralnog podrijetla. Sitniji od grubog šljunka i krupniji od sitnog pijeska (s kojim se također lijepo igrati). Kreativnu igru s pijeskom uveo je 1837. razvojni psiholog Friedrich Fröbel,²⁰ pionirski zagovornik igre kao ključnog alata za poticanje cjelokupnog razvoja djece (a ne pokazatelja njihove lijenosti i aljkavosti), koji je otvorio prvi dječji vrtić u Blankenburgu gdje su djeca odgajana po načelima slobodne, spontane i kreativne igre. Gledajući djecu kako se igraju kockama, shvatio je da se djeca povezuju s materijalima na inovativan način. Sjetio se svog djetinjstva koje je proveo u samoći okružen prirodom te im je ponudio pijesak,



LUTKARSKO KAZALIŠTE MARIBOR, R. MIHA GOLDB MALI PLAVI I MALI ŽUTI (MALI MODRI IN MALI RUMENI 2015) | FOTO BOŠTJAN LAH

glinu, lopte i uže. Pješčanik kao kreativno dječje igralište potiče kognitivne i emocionalne razvojne procese. Predstava²¹ ilustrira prijelaz kroz paralelnu dječju igru od početne individualne igre do zajedničke asocijativne igre s povremenim sukobima, a potom do suradničke igre sa zajedničkim ciljem. Elementi koji čine dječju igru temelj su izvedbene logike koja u konceptualnom smislu predstavlja ishodište života i razvoj ljudske civilizacije – od izgradnje fizičkog prostora do usuglašavanja i uspostavljanja zajedničkog sustava koji zahtijeva visoku razinu kreativnosti, inovativnosti i suradnje – sve ovo uz trajni sklad. Izgradnja zajedničkog jezika kao temelja suživota dovodi nas do dogovora, postavljanja pravila i uspostavljanja zajedničkog životnog tijeka. Igra u pješčaniku prerasta u metaforu rađanja i ravnoteže postojanja.²²

Četiri glumca/animatora definiraju prostor i kretanje u njemu. Zatim nastavljaju animirati pijesak rukama i nogama, puhanjem u njega, sipanjem, uporabom metli, grablji, sita, čaša, kanti itd. Stvaraju slike na podu – vodoravnoj kreativnoj površini – i uništavaju ih. Pojedine slike nastaju mehanički sipanjem pijeska s vrha, rotiranjem kante s rupom itd. U početku je pokret glumaca automatski, kasnije, kako čin odmiče, pokret postaje subjektivan i nastaju prepoznatljivi međuljudski odnosi. Što su više ti odnosi međusobno povezani i slojeviti, to se u njih više uklapa složeni plan koji uključuje predmete (modele). Odnos između animatora i pijeska ustupa mjesto odnosu između glumca i glumca, dok pijesak (lutka) postaje sredstvo i cilj (dvorac od pijeska). Njihova je gluma neverbalna, izvedba je potkrijepljena glazbom.

Svjetlo igra važnu ulogu u *Pješčaniku*: ono animira/transformira slike pijeska, na primjer praživotinje u krajolike, krajolike u ledeno doba. Svjetlo također sukreira atmosferu prizora, na primjer, blještavo svjetlo jednoličnosti, mrak ničega, neizvjesna noć itd. Uz fiksne i pomične reflektore, predstava uključuje bljeskalice (svjetlo kao lutku), svjetleće njihalo, projektor. Intenzitet svjetla i boja stvara važnu poveznicu s temom koja je važan čimbenik atmosfere predstave. Osjećaj igrališta očituje se na kraju kada se mlade gledateljke poziva da se pridruže igri u pješčaniku.

Neuhvatljivost materijala

Kazalište materijala je neuhvatljivo – izmiče jednom obliku i povezuje se sa slučajnošću. Iza svakog rada stoji stalno pitanje „Što ako...“. Ovo podsjeća na djecu koja uživaju stvaranja povezuju s užitkom rušenja što je osnova da se počne graditi nešto novo. S jedne strane niz mogućnosti relativizira postojeće, dok s druge strane angažira kreativnu prirodu čovjeka – kao umjetnika i gledatelja. Materijal kao mogućnost u predstavi (osobito za mlade gledatelje) nije samo poticaj i motivacija, nego i medij kreativnog dijaloga koji neprestano angažira gledatelja kao aktivnog kreatora svog mentalnog svijeta.²³

¹⁶ | *Gledališče in znanost – proces nastajanja*, <https://vimeo.com/204527808>.

¹⁷ | Novak, Saša. *Znanost v Akvariju*. Znanost na cesti, ožujak 2017, <https://znc.si/blog/znanost-v-akvariju/>.

¹⁸ | Steig, William. *Amos & Boris*. Farrar, Straus and Giroux, 1971.

¹⁹ | Kroflič, Robi. *Emancipacija skozi umetniško doživetje in poimen hendikepa kot instance drug(a)čnosti*. Časopis za kritiko znanosti, god. 42, br. 255, 2014, str. 117–127.

²⁰ | Friedrich-Fröbel-Museum, <https://froebel-museum.de/pages/de/friedrich-froebel.php>.

²¹ | Odjeljak o nadolazećim izvedbama predstave *Pješčanik* https://vimeo.com/526222381?embedded=true&source=video_title&owner=29900398.

²² | Spletni gledališki list, <http://www.lgl.si/si/predstave/vse-predstave/904-Peskovnik#.YpOgKhBwdV>.

²³ | Piaget, Jean. *The child's conception of the world*. Paladin, 1977.

VIZUALNO KAZALIŠTE I LUTKARSTVO

SAŽETAK

Kazalište materijala suvremena je lutkarska praksa koja stavlja materijal ispred forme i vezuje ga za slučajnost. Dopuštanje materijalu da prirodno preraste u umjetnički čin podsjeća na dječju igru stvaranja i rušenja koja je duboko upisana u mitove i bajke o stvaranju, gdje materijal ima više od jedne sudbine i umjesto toga pojavljuje se kao mogućnost da postane bilo koji oblik. Odabir materijala uključuje njegova svojstva koja nemilosrdno diktiraju ritam, tempo i dinamiku izvedbe. Animator je kreator: on oživljava neživi materijal i kontinuirano definira njegove *forme*. S druge strane, animator mora istražiti pokret primjeren korištenom materijalu. Pokret nije uvijek pod kontrolom – jer dopušta *pogrešku* i stoga jača osjećaj neovisnosti i kontingencije koji angažira gledatelja kao aktivnog dizajnera vlastitog mentalnog svijeta.

O AUTORICI

Mojca Redjko, profesorica je slovenskog i engleskog jezika te radi na različitim područjima kulturnog i umjetničkog obrazovanja u kazalištu. Godine 1997. bila je koautorica, a kasnije i voditeljica (do 2009.) sustava za inovativno kazališno učenje: Kazališne škole Prve gimnazije Maribor. U razdoblju od 2009. do 2016. godine bila je poslovna i umjetnička direktorica Lutkovnog gledališća Maribor, a od 2016. do 2021. bila je autorica, vodila je i razvila projekt Prva scena: Kazalište kao prostor za učenje simboličkih jezika u Slovenskom narodnom gledališću Maribor. Od 2018. do 2022. radila je kao programska suradnica i producentica Mariborskog kazališnog festivala, gdje je autorica koncepta i sadržaja skupina programa i obuka Mladi teatar, dok je od 2019. do 2022. bila suradnica u Borštnikovom programu socijalne aktivacije. Organizira tribine, seminare i druga događanja koja spajaju umjetnost i obrazovanje. Urednica je (M. Forstnerič Hajnšek, *Planet Carmina*), autorica članaka, lektorica, koautorica i dramaturginja (*Akvarij*, *VOGP – Glazba za preživljavanje*, *Ester i Festival sudbina*, *BABA*, *Klaun ne dolazi*, *Pješčanik*).



KLJUČNE RIJEČI

Suvremena lutkarska umjetnost, materijalno kazalište, mogućnost forme, emocionalna iluzija, kreativno igralište, Miha Golob, aktivni gledatelj

Literatura

Andres, Rok. *Živimo v trdem svetu – nekaj misli h kome-diji Iluzije*. Gledališki list Mestnega gledališča ljubljanskega, god. 66, br. 11 (sezona 2015/2016), <https://www.mgl.si/assets/Uploads/GL-Iluzije-Andres-Zivimo-v-trdem-svetu.pdf>. | **Blanga-Gubbay, Daniel.** »Kot oblak, ki ga oblikujejo svetovi«, uredili Kraigher A., Rooss A. *Gledališče animiranih form*. Maska br. 179–180/Lutka br. 59, 2016. | **Friedrich-Fröbel-Museum**, <https://froebel-museum.de/pages/de/friedrich-froebel.php>. | **Haramija, D., Batič, J.** *Teorija slikanice*. Otroci in knjiga br. 89, 2014. | **Kroflič, Robi.** *Emancipacija skozi umetniško doživetje in pomen hendikepa kot instance drug(ačn)osti*. Časopis za kritiko znanosti, god. 42, br. 255, 2014. | **Lionni, Leo.** *mali modri in mali rumeni*. Miš založba, 2015. | **Novak, Saša.** *Znanost v Akvariju*. Znanost na cesti, ožujak 2017, <https://znc.si/blog/znanost-v-akvariju/>. | **Piaget, Jean.** *The child's conception of the world*. Paladin, 1977. | **Rancière, Jacques.** *Emancipirani gledalec*. Maska, 2010. | **Sitar Cvetko, Jelena.** *Iluzije po točkah*. Kriška platforma sodobnega lutkarstva EU, ožujak 2022, <https://www.contempupuppetry.eu/novice/iluzije-po-tockah/>. | **Steig, William.** *Amos & Boris*. Farrar, Straus and Giroux, 1971. | **Trefalt, Uroš.** *Doživljajsko gledališče*. Poročilo selektorja 8. bienala lutkovnih ustvarjalcev Slovenije, 2015, <http://ulu.si/8-bienale/>. | **Tretnjak, Igor.** *Miha Golob: »Za otroke je svet kot lunapark, ki ga opazuju in nad katerim se navdušuju brez preračunljivosti«*. Kriška platforma sodobnega lutkarstva EU, listopad 2021, <https://www.contempupuppetry.eu/novice/miha-golob-za-otroke-je-svet-kot-lunapark-ki-ga-opazuju-in-nad-katerim-se-navdusuju-brez-preracunljivosti/>. | **Volpi, Elena.** *Loutkové divadlo jako cesta do dětské duše – Setkání umění a výchovy*. Doktorska naloga. Akademija lepih umetnosti v Pragi, Gledališka fakulteta, Alternativna in lutkovna tvorba in njena teorija, 2019.

Uvod: Tiranija strukturiranog kazališta

Još od šekspirijanskog doba u anglikanskoj kulturi dominira pretpostavka o dramskom tekstu kao ključnom predlošku za kazališnu predstavu. Unatoč razdoblju kada je vlada Commonwealtha pod Cromwellom (1642.–1660.) zabranila kazalište, dramski pisac je u britanskoj kulturi povijesno priznat kao fokus kazališnih produkcija, a jedna je od engleskih kazališnih kuća nazvana po najpopularnijem dramskom piscu; situacija se nije bitno promijenila niti devedesetih godina 20. stoljeća kad je dramski tekst bio temelj čak i eksperimentalnih i avangardnih pokreta (*in-yer-face theatre* s hvaljenim dramatičarima Sarah Kane i Markom Ravenhillom).

Dok su inozemni kazališni autori tijekom 20. stoljeća pronašli susretljivu publiku – prije svega Samuel Beckett i Bertolt Brecht tijekom 1950-ih – sveobuhvatna predrasuda prema kontinentalnom europskom kazalištu, koje je prepoznalo važnost vizualne i fizičke estetike na pozornici, seže još od 1963. godine, kada je Kenneth Tynan morao promijeniti naslov svoje funkcije u mladom londonskom kazalištu National Theatre iz „dramaturg“ u „književni menadžer“. U tom književno usmjerenom kontekstu, kazališne forme koje nisu u skladu s predvidljivim modelom koji naglašava riječi, često su bivale marginalizirane te gurane u kategorije koje sugeriraju tešku tematiku, provokaciju ili nedostatak *mainstream* publike. I lutkarstvo i vizualno kazalište doživjeli su tu diskriminaciju, s tim da je lutkarstvo često bilo kategorizirano kao „obiteljska zabava“, u toj kategoriji doživjevši svoj vrhunac, dok vizualno kazalište još uvijek nije dovoljno jasno definirano.

Nedavni razvoj

Nakon Drugog svjetskog rata, s institucijom edinburškog festivala Fringe, koji je „okupio umjetnike i publiku iz cijelog svijeta“, u Ujedinjenom Kraljevstvu pojavio se trend promišljenijeg i raznovrsnijeg uvažavanja izvedbenih žanrova. Iako je autohtono lutkarstvo u Ujedinjenom Kraljevstvu bilo ograničeno na predstave za mlade i zabavu u obalnim turističkim gradićima – u stilovima posuđenim od talijanskih kazališnih

kuća iz osamnaestog stoljeća – priljev družina iz kontinentalne Europe i Azije potaknuo je britanske umjetnike da usvoje različite strategije kazališne produkcije. U Londonu je kazalište Little Angel osiguralo stabilan dom za lutkarstvo, uz ustaljeni program turneja, a međunarodne kazališne kuće sada su dio kazališnog okruženja koje impresionira publiku i nadahnjuje kreativce. Škotski Manipulate, koji je 2008. godine osnovao Puppet Animation Scotland kao festival vizualnih umjetnosti, predstavlja suvremenu naraciju koja suočava lokalne i globalne produkcije.

Tijekom 21. stoljeća, u skladu s vizijom Manipulatea, sve je veća povezanost lutkarstva s vizualnim kazalištem; mnoge kazališne kuće koje pretežno rade s lutkama nazivaju se „vizualnim kazalištima“ te se oslanjaju na izvedbene izraze koji naglašavaju tjelesnost, glazbeni sloj, „klauniranje“ i usmjerenost na sliku, smatrajući je motorom što pokreće značenje predstave. Osim na Manipulateu, i na Fringeu svakog kolovoza sve veći broj kazališnih kuća u prvi plan stavlja performans inspiriran lutkarstvom.

Festival Manipulate i vizualno kazalište

Program za Manipulate 2022., pod vodstvom upraviteljice umjetničkim sadržajem Dawn Taylor, predstavlja i estetiku PAS-a (Puppet Animation Scotlanda) i viziju rasprostranjenju diljem Škotske u 21. stoljeću. Poput kazališnih kuća koje je predstavio *Tramway* iz Glasgowa, još od 1990. godine i inicijative Europski grad kulture, sve do nedavnog festivala *Dance International Glasgow*, Manipulate je zadržao svoju međunarodnu perspektivu. Dugotrajne veze s europskim kazališnim kućama i umjetnicima, poput Gisele Vienne, Nevillea Trantera i Sabine Molinaar, pridonijele su sveobuhvatnoj i eksperimentalnoj atmosferi festivala, dok su škotske kazališne kuće u potprogramima na glavnoj pozornici bogatile festival svojim samouvjerenim adaptacijama različitih žanrova. PAS nije prikazao alternativnu viziju kazališta samo vizualnim performansima, već i kroz tematski hrabre suvremene formate koji su odbacili prividni izolacionizam što je u prethodnom stoljeću obilježilo glavninu anglikanske

dramaturgije. Tijekom proteklog desetljeća, *manipulate* je svake godine uključivao sve više domaćih umjetnika, što svjedoči o njegovom utjecaju na kazališni sektor; njegov trenutačni program simbolizira razvoj sektora od početka stoljeća do danas. Kao što je Taylor u intervjuu za škotske novine *The National* potvrdila, „prije petnaest godina 80 posto kazališnih produkcija bile su međunarodne, a sad je negdje između 60 i 80 posto iz Škotske i ostatka Ujedinjenog Kraljevstva, tako da je to sada vrlo škotski festival.“¹

Ipak, očekivanu javnu programu Manipulate festivala tradicionalno prate članci koji, ako nisu zbudjujući, svakako odražavaju tradicionalnija viđenja kazališta: „Lutkarstvo nije samo za djecu“² redovito je na naslovnicama, a odnos vizualnog kazališta i lutkarstva rijetko se spominje. Taylor ističe važnost međunarodnog rada kao reakciju protiv parohijske vizije: „U mnogim europskim državama to je jedna od najvećih umjetničkih formi“, rekla je za *The Courier*, dodavši kako su „teme obično malo teže i imamo dosta posla u kojem se preuzima rizik, što je pomalo napeto“.³ Organizator festivala promovira koreografiju, fizičko kazalište i akrobaciju u produkcijama kazališta *Paper Doll Militia*, animaciju lutaka kroz Tranterovo lutkarstvo te animirani film.

Dok je PAS-ov drugi festival (Puppet Animation Festival), koji traje od 1984. godine, eksplicitnije usmjeren na lutkarstvo i mladu publiku, Manipulate se reklamira kao vizualni izvedbeni festival, kategorija koja ostaje eklektična, široka i izbjegava jednostavnu definiciju. Ipak, lutkarstvo ostaje u fokusu festivala, a kurs između lutke i ostalih žanrova nudi plodno mjesto, kako za međužanrovsku izvedbu, tako i za analizu dramaturgije samog lutkarstva.

Namjera Puppet Animation Scotlanda

U govoru iz 2012. godine, tadašnji umjetnički direktor Puppet Animation Scotlanda Simon Hart objasnio je kako je Manipulate odgovor na status lutkarstva unutar Škotske: „U početku je festival nastao kako bi pomogao u promicanju umjetničke forme lutkarstva – u svim njegovim stilovima i tehnikama –

kod odraslih publika zainteresiranih za inovativno vizualno kazalište.“ Hart je dodao da, ako bi se festival lutkarske animacije usmjerio na rad za djecu i mlade, „mnogi bi odrasli bili na gubitku za iskustvo uistinu neobičnog i upečatljivog suvremenog kazališta.“ Naglasak na inovacijama i zreloom sadržaju i dalje oblikuje Manipulate: mnoge predstave u izdanju festivala 2022. istražuju *queer* identitet i seksualnost, a Taylor je odlučna predstaviti rad koji se bavi ozbiljnim pitanjima. Dio inovacija odnosi se na propitivanje granica između forme i tehnike te na povezivanje lutke s drugim izrazima i estetikama.

Vizualno kazalište često u područje svog djelovanja uključuju kazališne kuće koje rade u sferi lutkarstva: od kazališne kuće *Dimljene jabuke* (Smoking Apples), koja je doživjela uspjeh na Fringe festivalu s lutkarskom predstavom *Ćelija* (Cell), preko Flabbergasta i Theatre Témoina, koji se smatraju „fizičkim kazalištem“, do škotske kazališne kuće Vision Mechanics. Sva ova kazališta rade s animacijom predmeta ili lutaka – u slučaju Vision Mechanicsa i ponekom divovskom lutkom koja izlazi iz mora – ali ističu da obuhvaćaju šire područje djelovanja. Ipak, nejasnoća pojma može biti zastrašujuća; možda upravo pojam lutkarstva može označiti početak puta prema definiciji tog pojma.

Što je lutkarstvo?

Iako postoje naznake „pokretnih kipova“ u drevnim egipatskim hijeroglifima, koje Edward Gordon Craig početkom 20. stoljeća zamišlja kao bolje izvođače od glumaca, upravo u Platonovoj *Državi* lutkarstvo najodlučnije ulazi u zapadnu filozofiju: u mitu o pećini⁴ upravo kazalište sjena, odnosno sjene ljudi, imitacijom života obmanjuje publiku. Iako je Platon negativan u pogledu isticanja lutkine varljive prirode, ipak je priznaje kao medij. Tijekom drugog stoljeća prije Krista, grčki satiričar Lukijan osuđuje lutku Glaukona⁵ zbog činjenice da se čovjek što je upravljao lutkom pretvarao da drži boga u rukama. Iako je lutkar dobio dozvolu za nastup u poznatom Dionizovom kazalištu u Ateni tijekom rimskog doba, Platonove predrasude prema lutkarstvu možda su pridonijele njegovoj kasnijoj marginalizaciji u europskim izvedbama. Velike marionete pojavljivale su se u srednjovjekovnim javnim izvedbama biblijskih priča pod pokroviteljstvom crkve, ali evolucija britanskog lutkarstva nije započela ozbiljno sve do prosvjetiteljstva, kada su putujući talijanski lutkari, čiji je Pulcinella prethodnik i predložak za popularne lutke Puncha i Judy, postali popularni u Londonu i Bathu.

Nakon što je o njoj raspravljao Platon, lutka je bila legitimna tema europske filozofije. Rad Heinricha von Kleista iz 1810. „O marionetskom kazalištu“ razmatra pitanja slobodne volje, uzvišenosti i opredjeljenja, promatrajući elegantnu koreografiju marioneta. Pomalo ironično, lutka je bila jedini oblik izvedbe koji nije zabranjen u Cromwellovu Commonwealthu. Doduše, ta priča proizlazi iz šovinstičke eurocentrične verzije povijesti. Afričko i azijsko lutkarstvo odlikuje dugo nasljeđe u kojemu su se folklor i mitologija često prenosili s generacije na generaciju, a *bunraku*, trenutno vrlo moderan stil lutkarstva u Ujedinjenom Kraljevstvu, pojavio se u Japanu u šesnaestom stoljeću. Zbog svog međunarodnog, a možda i drevnog podrijetla, lutkarstvo je izuzetno raznolik medij koji uključuje širok raspon disciplina.

Mnoge definicije lutkarstva fokusiraju se na ove različite i specifične tehnike i njihov povijesni razvoj. Kazalište sjena Drewa Colbyja i kožnate ploče kineskog kazališta sjena, spektakularne, gigantske lutke škotske kazališne kuće Visual Mechanics⁶ i škotskog kazališta lutaka Falsetto Sock, *Punch i Judy* i *War horse* (2007.), *bunraku*, japanski nadahnuta djela Rouge²⁸ Theatre²⁷ i eksperimentalna animacija predmeta Blind Summita kategorizirani su zajedno, unutar široke definicije koja na pozornici ujedinjuje neživi predmet s ljudskim izvođačem. Ipak, format, društveni kontekst i estetika ovih lutkarskih produkcija ostaju prepoznatljivi, ostavljajući definiciju, u najboljem slučaju, neposrednom, ali ograničenom.

John Bell i srž lutkarstva

Djelo Johna Bella *Death and Performing Objects*⁸ pokušava uspostaviti konkretnu, ali kreativnu definiciju lutkarstva, promatranjem prirode samog medija. Zaključuje da je lutkarstvo u osnovi duhovni proces. Tvrdi da je utemeljeno, slično kao i atenska klasična tragedija, u vjerskom djelovanju, a njegovo uključivanje u rituale rezultat je specifičnih kvaliteta materijala korištenih u stvaranju.

U lutkarskoj izvedbi, elaborira Bell, postoji temeljna podjela između živog (izvođača) i neživog (predmeta). Izvođač, animirajući neživi predmet, gleda prema Smrti. Pozivajući se i na Kleista i na djelo Edwarda Gordona Craiga „Glumac i nadmarioneta“ iz 1908., Bell odvaja animaciju predmeta od kazališta u kojem glume ljudi, naglašavajući kako predmet može zamijeniti ljudsku prisutnost, citirajući Craigovu sardoničnu izjavu: „Tijelo čovjeka po prirodi je potpuno beskorisno kao materijal za umjetnost.“ Nakon McLuhanove izjave da je medij poruka, Bell skreće pozornost na funkciju lutkarstva, ispitujući njegov doslovni medij.

Uz ovo uzvišeno viđenje, Bell promovira medij lutkarstva ne kao fantastičan medij, već kao naturalistički: „uzvišeni rekvizit“ može surađivati s glumcem kako bi ponudio sveobuhvatniji prikaz stvarnosti, onaj u kojem se duboko pitanje odnosa života i smrti podrazumijeva u samom tkivu predstave. Ako Platon koristi lutkarstvo kao primjer u svojoj filozofiji, Bell ispituje estetsku filozofiju koja se podrazumijeva u medijima izvedbe.

Bell objašnjava razliku između glumačkog kazališta koje „može govoriti o smrti i prikazivati smrt živim tijelima koja se pretvaraju da su mrtva“ i kazališta koje se služi neživim predmetima: „Kada lutkari, maskeri, izvođači, politički prosvjednici, operateri strojeva, dizajneri web-stranica, filmski redatelji, multimedijalni producenti i reklamne agencije rade, oni stalno stvaraju i modificiraju odnose između živih ljudskih bića i mrtve tvari: drva, kamena, metala, plastike, kože, kostiju. To uspostavlja jedinstveni obračun sa smrću na stalnoj podsvjesnoj ili simboličkoj razini.“

Bellova definicija zanimljiva je i sugestivna: pružaju li brza, neukusna satira *Borisov* i *Sergejev vodvilj*⁹ i otkaçene parodije kazališta lutaka Falsetto Sock ironičan komentar na bit života? Artikuliraju li predstave kazališta sjena na Baliju mitsku perspektivu koja priznaje neizbježno zajedničko značenje života i smrti? Kad Neville Tranter dovede na scenu lutku koja predstavlja Hitlera, izvodi li određeni vid seanse? Donosi li *Muppet Show* sukob sa smrtnošću koji se ne može naći u scenarijima *Hamleta*, *Orestije* ili *U očekivanju Godota*, osim ako i njih ne izvedu lutke?

Promatrajući lutkarstvo na takav način, Bell ga jasno postavlja u suvremene izvedbene izraze. Spominjanje „strojnog upravljanja“ uključuje računalne programere i animatore,

¹ | Spowart, Nan. *Manipulate Boss Heartbroken*. The National, siječanj 2022., <https://www.thenational.scot/news/19867977-manipulate-boss-heartbroken-40-per-cent-programme-axed/>.

² | Knights, Emma. *Festival Coming*. Eastern Daily Press, prosinac 2017., <https://www.edp24.co.uk/things-to-do/norwich-puppet-theatre-to-host-manipulate-visual-theatre-festival-1153408>.

³ | McLaren, Jennifer. *Discover a Diverse World*. The Courier, siječanj 2021., https://www.thecourier.co.uk/fp/entertainment/1930363/dawn-taylor-perth-puppetry-festival-manipulate/?plan_id=.

⁴ | Platon. *Republic*. 375. pr. Kr., 514a – 520a.

⁵ | Lukijan. *Alexander the False Prophet*. Oxford University Press, 2021., 180.

⁶ | Christie, Craig. *STORM comes to Burghead as Findhorn Bay Arts group introduce a 10-metre tall sea goddess to hundreds who turn out in the rain for the spectacle*. Forres Gazette, rujan 2021., <https://www.forres-gazette.co.uk/news/watch-ten-metre-tall-sea-goddess-storm-thrills-hundreds-in-250829/>.

⁷ | Jauregul, Helen. *Kwaidan*. Animations Online, rujan 2015., <https://www.puppetcentre.org.uk/animations-online/reviews/kwaidan-rogue28-theatre>.

⁸ | Bell, John. *Death and Performing Objects*. P-Form, 1996., str. 16–20.

⁹ | Vile, Gareth. *Boris and Sergey's One Man Dramaturgy*. The Vile Blog, lipanj 2017., <https://vilearts.blogspot.com/2017/06/boris-and-sergeys-one-man-dramaturgy.html>.

dovodeći film – načinom na koji ga integriraju kazališne kuće poput kuće Paper Cinema – u domenu lutkarstva. Sva tehnologija može se shvatiti vidom animacije predmeta. Iako se spoj reklamnih agencija i lutkarstva može činiti slučajnim, vrijedi napomenuti da su glavni glumci najuspješnije marketinške kampanje u posljednjem desetljeću u Ujedinjenom Kraljevstvu bile lutke u obliku merkata koji pozivaju potrošače da „usporede tržište (market)“. Bellova definicija nije omeđena vrstom teatra ili estetikom, već temeljnom orijentacijom prema određenom diskursu.

Uključivanje animacije obilježje je Manipulate festivala još od njegovih početaka, a Bell nudi objašnjenje te sinteze; čak i maskirani glumci postaju lutke, dok se u širem spektru lutkarstva potiče i „klauniranje“. Veza koju je uspostavio škotski kolektiv LARDS – svojevrsna „supergrupa“ koja se oslanja na različite tradicije – između „klauniranja“, imitacije i koreografije, ima smisla kada se postavi u okvir Bellove definicije, budući da različite tehnike u predstavama postaju vrsta tehnologije. Nedvojbeno, u *Paradoksu o glumcu*, Diderotovom eseju o izvedbenoj umjetnosti, glumac je prikazan kao lutkar koji manipulira vlastitim tijelom kao da je lutka. Animacija predmeta postaje glavni oslonac u povijesti izvedbenih umjetnosti, ne ona primitivna ni djetinjasta, nego ona koja poziva na sintezu sa samom prirodom bića.

Vizualno kazalište

Najjednostavnije rečeno, vizualno kazalište svaki je oblik izvedbe koja nije radiofonska, ne bavi isključivo dubokomnom tematikom, niti svoju priču publici kazuje u slušalicama (poput Theatre in the Dark kazališta u Chicagu, gdje publika sjedi zavezanih očiju sa slušalicama ili *Séance* projekta kazališta Darkfield iz 2017. godine). U praksi takve su produkcije kontrast anglikanskoj zaokupljenosti dramskim tekstom i riječima: ovo je kazalište koje koristi sliku kao svoje primarno sredstvo komunikacije. Na festivalu Manipulate 2022. to je ostvareno posterima (Adrien M & Claire i Fauna kazališne kuće Brest Brest), večernjim objedima koje prati priča (koju osmišljavaju LARDS i Plutot la Vie) te eklektičnim spojem drag performansa, *No* drame, satire i plesa (poput *Kratko i sladko* (Short and Sweet)). I prijašnje su produkcije integrirale vizualno kazalište, poput predstave *Gladak* (Slick, 2008.) Voxa Motusa gdje su uz tijela lutaka u humornom tonu postavljene ljudske glave. Junakinja predstave *Porezotina od papira* (Paper Cut, 2010.) Yael Rasooly bila je okružena isječcima iz časopisa koji su proizlazili iz njezinih plodnih fantazija. Skupina Cloud Eye Control 2013.

godine upisala je tri različita koncepta u performans koji je istraživao suvremeno sučelje između čovjeka i tehnologije te okružio publiku projekcijama i softverom, što izravno govori o Bellovu viđenju lutkarstva kao tehnologije.

Lutkarstvo kao vrsta vizualnog kazališta

Promatranje lutkarstva kroz prizmu vizualnog kazališta vrlo je jednostavno. Predstava *Lutkar* (The Puppeteer) Blind Summita (ranije nazvana *Henry – Opsjednuta lutka* (Henry – A Puppet Possessed, 2018.)) prenamjenjuje vrećice za smeće kako bi demonstrirala sugestivnost neživog materijala i zabilježila umjetnikove disfunkcionalne odnose neposrednim, jednostavnim slikama. Ista kazališna kuća u skromnu produkciju predstave *Stol* (The Table, 2013.) nije uključila više rekvizita od lutke Mojsija, ali je minimalističkom vizualnošću uspješno prenijela izgubljenost lika i prepoznavanje njegove egzistencijalne izolacije.

Schicklgruber, alias Adolf Hitler, predstava Nevillea Tranterra koja se prikazivala na Manipulateu 2013. godine, prikazala je Adolfa Hitlera kao lutku. Doista, čak je i lutka oklijevala preuzeti ulogu: prilično šarmantan uvod prikazuje Trantera kako pokušava umiriti lutkine sumnje. Tijekom cijele izvedbe izgled lutke definira lik. U oštrom kontrastu s mnogim prikazima diktatora, Tranterov Hitler ne uspijeva zastrašiti ili inspirirati publiku, čak ni ne uspijeva održati koherentan završni govor te se oslanja na Goebbelsa i Evu Braun kako bi ojačao svoje samopoštovanje.

Tranter uspostavlja učinkovit ton djela od samog početka. Pojava poznatih nacista kao lutaka omekšava njihovo uobičajeno zastrašujuće divljaštvo; ne osjećajući potrebu dramatizirati nehumanost nacista, Tranter stvara melankoličnu priču o poraženoj ideologiji. Nema pokušaja da se opravda Hitlerovo ponašanje, ali se ono smatra bijednim neuspjehom. Bellova teorija da glumac i lutka zajedno uspostavljaju neizbježnu meditaciju o smrti postaje neposredna dolaskom razigranog kosca, materijaliziranog simbola smrti.

Iako je Tranterov predložak inteligentan i sugestivan prikaz epizoda koje razotkrivaju korijene nacizma u ljudskim propustima, deprimirana lutka najneposrednije prenosi dubinu Tranterove kritike. Pogrbljeno tijelo, okrenuto od publike, prenosi slabost naglašenu promjenama raspoloženja i bijesnim uzvicima. Na način koji bi oduševio Craiga, glumac je manje izražajan od neživog materijala.

Vizualno kazalište kao vrsta lutkarstva

Ako je granica između vizualnog kazališta i lutkarstva postala porozna u 21. stoljeću, lutkarstvo sve više pruža kritički pogled na izvedbu koja postavlja ozbiljna pitanja o ulozi i prisutnosti ljudskog tijela na sceni. Ostavimo li po strani zaokupljenost riječima ili dramskim tekstom, teorije Bella i Kleista naglašavaju odnos između izvođača i scenografije, rekvizita, kostima i pokreta: potencijalni vokabular za raspravu o fizičkim aspektima kazališta može se sklopiti u širu analizu izvedbe na koju se poziva *Teorija izvedbe* Richarda Schechnera iz 1990-ih, koja je sugerirala da će na mjesto teorije drame u izvedbenim umjetnostima doći teorija drame sportskog događaja, vjerskog rituala, političkih prosvjeda i većine oblika ljudskog djelovanja.

Nije iznenađujuće da ples ima najdosljedniju vezu s lutkarstvom. Na primjeru baleta, u kojem se često pojavljuje koreografija usmjerena prema koordinaciji skupine izvođača, analogija između koreografa i lutkara jasna je i neposredna. Kleist vidi lutkara kao koreografa koji nije razapet između ideje pokreta i njegove izvedbe. Kazališna kuća Les Ballets C. de la B. predstavila je projekt *VSPRS* gdje ansambl plesača, koji potječu iz više različitih tradicija, istovremeno prikazuje različite vrste pokreta i otkriva nepoznavanje normativnog treninga svake plesne discipline, a plesači baleta i gimnastičari svedeni su na marionete. Jedna od tema projekta *VSPRS* utjecaj je glazbe na tijelo, a u nastupu se pojavljuje i razuzdani romski glazbeni sastav koji prerađuje Monteverdija. Plesači su uvučeni u nemilosrdna, psihodelična ponavljanja, na njihove geste utječu i plesne tradicije i tikovi stresa i tjeskobe, dok u jednom trenutku ne postignu preciznost marioneta na žici.

Serijal predstava *Luvos*¹⁰ kazališne kuće Editta Braun Company (*Planet Luvos* iz 2014. i *Zatvori* (Close Up) iz 2016.) smješten je unutar plesnog izraza; ljudska tijela kreću se uz glazbu. Međutim, koreografija predstava iskrivila je ženske izvođače u naizgled nemoguće oblike, skrivajući njihove ljudske osobine i gradeći vanzemaljska stvorenja od ljudskog mesa. Za razliku od lutke, koja se pojavljuje u svom obliku bez mogućnosti promjene, plesači se iskrivljuju kako bi se različito postavili i učinili se bezglavima ili bez udova te povezuju ruke s tijelom u neobične, neugodno lijepe konfiguracije. Neobičnost ovih tijela opisuje „drugost“, aludirajući na evolucije koje se oslanjaju na znanstveno-fantastične prikaze vanzemaljaca. Njihovo kretanje alegorija je različitih svijesti i različitih odgovora na gravitaciju koja dijeli istu kombinaciju bliskosti i otuđenja kao i lutka.

Zaključak

Izraz „vizualno kazalište“ često se koristi u svrhu prodaje predstave: sugerira egzotiku, odmak od anglikanske opsesije dramskim tekstom i Shakespeareom. Iako može zvučati nejasnim i uključuje naizgled suprotstavljene žanrove, vizualno kazalište proširuje definiciju lutkarstva, nudi nove poglede i estetike, a utemeljeno je na filozofskom razmatranju lutkarstva koje seže još od Platonove *Države*. Daleko od toga da samo spaja različite vrste performansa, poput fizičkog kazališta, plesa i lutkarstva, vizualno kazalište gleda na izvedbe iz nove perspektive, pa čak i postavlja pitanja o odnosu čovjeka prema neljudskom, svijesti i smrti.

Taj izraz otvara britanske kazališne produkcije prema inozemnoj sceni – s ograničenom autohtonom lutkarskom tradicijom, mnoge od zapanjujućih vizualnih kazališnih predstava pojavile su se iz kontinentalne Europe ili, kada se radi o predstavi *Ratni konj* (War Horse), iz južnoafričke kazališne kuće Handspring. Odbacivanje parohijskog trijumfalizma, temeljenog na vjerovanju u Shakespeareovu superiornost, izazvalo je divlje, maštovito uključivanje umjetničkih oblika, priliku za otkrivanje novih načina izvedbe. Lutkarstvo, daleko od marginaliziranosti, smješteno je unutar svjetlucave konstelacije žanrova te osvjetljuje obraz eksperimentalnih oblika koji istovremeno bogate lutkarstvo svojom nemirnom maštom.

SAŽETAK

Britanske kazališne produkcije tradicionalno su postavljale dramski tekst u središte kazališne predstave, no posljednjih godina priljev inozemnih izvedbi potaknuo je stvaranje novih eklektičnih temelja. Lutkarstvo je postalo središte predstava u Škotskoj; često je povezano s vizualnim kazalištem, sveobuhvatnom kazališnom vrstom koju je izazovno definirati. Služeći se Bellovom definicijom lutkarstva, članak postavlja pitanje može li ono pomoći pri definiranju vizualnog kazališta, što je u suprotnosti s raširenijim pristupom koji lutkarstvo podvrgava širem žanru. Ukazuje se na to da lutkarstvo pruža potencijalni izvor za diskurs o prirodi tijela u izvedbi, što proširuje kritičku raspravu.

¹⁰ | Latimer, Andrew. *Luvos review* 2012. The Wee Review, ožujak 2012., <https://theweereview.com/review/luvos/>.

Gareth K. Vile Vizualno kazalište i lutkarstvo



Literatura

VISION MECHANICS OLUDA (STORM 2021) | FOTO NEEL HANNA

O AUTORU

Gareth K. Vile već je više od desetljeća na čelu škotskih kazališnih kritika. Bio je kazališni urednik časopisa *The Skinny* i *The List* te kritičar *The Vile Bloga*, *Tempo Housea* i *Hit The Northa*. Kandidat je za doktorat na Sveučilištu u Glasgowu na području dramaturgije i stripovskih superjunaka te predavač klasičnih jezika u školi Loretto. Urednik je škotskog dijela Kritičke platforme suvremenog lutkarstva EU. Neumorni je inovator, a njegove su glavne okupacije poticanje javnosti na razumijevanje izvedbe i kritike, spajanje akademskih interesa s pristupačnošću; prepoznavši promijene diskursa u internetskim medijima, eksperimentira s formom te često surađuje s kazalištima poput National Theatre of Scotland, Puppet Animation Scotland i Youth Theatre Arts Scotland u razvoju mladih kazališnih kritičara. Njegov akademski autoritet predavača klasičnih jezika, teatroloških predmeta i stripa pozicionira ga u jedinstveno sjecište tradicionalnog i suvremenog; njegova kritička praksa naglašava potencijal za asimilaciju tog znanja u razgovor o svrsi izvedbe.

KLJUČNE RIJEČI

britanske kazališne produkcije,
kazališni scenarij, vizualno kazalište,
Manipulate, Puppet Animation Scotland,
lutkarstvo, vizualne umjetnosti,
John Bell, sveobuhvatno lutkarstvo,
škotske kazališne produkcije

Bell, John. *Death and Performing Objects*. P-Form, 1996. | **Bell, Peter.** *Death and Performing Objects*. P-Form 41, jesen 1996. | **Christie, Craig.** *STORM comes to Burghead as Findhorn Bay Arts group introduce a 10-metre tall sea goddess to hundreds who turn out in the rain for the spectacle*. Forres Gazette, rujan 2021., <https://www.forres-gazette.co.uk/news/watch-ten-metre-tall-sea-goddess-thrills-hundreds-in-250829/>. | **Craig, Edward Gordan.** *On The Art of Theatre*. Taylor and Francis, 2007. | **Jauregui, Helen.** *Kwaidan*. Animations Online, rujan 2015., <https://www.puppetcentre.org.uk/animations-online/reviews/kwaidan-rogue28-theatre>. | **Knights, Emma.** Festival Coming. Eastern Daily Press, prosinac 2017., <https://www.edp24.co.uk/things-to-do/norwich-puppet-theatre-to-host-manipulate-visual-theatre-festival-1153408>. | **Lukijan.** *Alexander or the False Prophet*. Oxford University Press, 2021. | **Latimer, Andrew.** Luvos review 2012. The Wee Review, ožujak 2012., <https://theweereview.com/review/luvos/>. | **McLaren, Jennifer.** Discover a Diverse World. The Courier, siječanj 2021., https://www.thecourier.co.uk/fp/entertainment/1930363/dawn-taylor-perth-puppetry-festival-manipulate/?plan_id. | **Platon.** *Država*. Penguin, 2007. | **Spowart, Nan.** *Manipulate Boss Heartbroken*. The National, siječanj 2022., <https://www.thenational.scot/news/19867977.manipulate-boss-heartbroken-40-per-cent-programme-axed/>. | **Vile, Gareth.** *Boris and Sergey's One Man Dramaturgy*. The Vile Blog, lipanj 2017., <https://vilearts.blogspot.com/2017/06/boris-and-sergeys-one-man-dramaturgy.html>.

Lorna Irvine

LUTKE NA KONCU: lutkarstvo i fizičko kazalište

Od 1980-ih u Ujedinjenom Kraljevstvu fizičko kazalište sve je zanimljivije i kazalištarcima i publici. Inspirirani nastupima iz srednje i istočne Europe, fuziju koreografije i tekstualnih izvedbi zagovarali su DV8, Frantic Assembly i Complicitee, a priljev izvođača obučenih u L'École Internationale de Théâtre Jacques Lecoq potaknuo je pojavu nezavisnih samostalnih predstava i najavio integraciju pantomimičara u prvi plan britanske produkcije. U Škotskoj su festivali kao što su Dance International Glasgow, pokojni i neprežaljeni New Moves, National Review of Live Art i Manipulate uključili fizičko kazalište u svoj rad i repertoar, odražavajući pokrete koji su nastali diljem kontinentalne Europe.

Vodstvo Richarda Demarca na edinburškom festivalu Fringe te na nedavnom berlinskom Aurora Nova utrlo je put popularnosti fizičkog kazališta u Škotskoj tijekom kolovoza: poljski teatri poput Song of the Goat često su se vraćali kući s Fringea natovareni nagradama i pohvalama. Rušeći granice plesa, glume, glazbenog kazališta, pantomime i klaunerije, kao i lutkarstva, fizičko kazalište – istovremeno inkluzivan i složen izraz – zaslužno je za neke od najzujbujljivijih i najprovokativnijih predstava u 21. stoljeću.

Što je fizičko kazalište?

Opredelitev fizičnega gledališča je lahko izziv: izhaja izključno fizičko kazalište izazovno je definirati: ono se odražava izvanjski jer svoj narativni ili tematski potisak crpi iz tijela i pokreta, odnosno koreografije tijela. Predstava temeljena na pokretu može uključivati i pantomimu, ples i klaunovski nastup, dok fizičko kazalište dovodimo u vezu s „performansom“, anarhičnim kazalištem koje se pojavilo 1960-ih i koje preispituje i negira granice među žanrovima te očekivanu formalnost i pobožnost same izvedbe. Divlja, animalistička izobličenja tijela, graciozan produžetak udova ili najmanji pomak zgloba često mogu ilustrirati dio narativa življe od retka teksta ili bilo koje impresivne scenografije. Ako su geste sveobuhvatne i fluidne, publika će odgovoriti na vizualne poruke i kodove koji se prenose. Geste mogu poprimiti suptilne ili ekstremne oblike: groteskne, smiješne, seksualno su-

gestivne, jezive, apsurdne ili romantične, skrećući pozornost i na umjetnost teatralnosti i na vještine izvođača.

Neki izvođači fizičkog kazališta, poput Red Bastarda ili Clout Theatrea, koriste „bouffon“ trening kako bi učinkovito „odvojili sebe od svoga tijela“, nastupajući pod maskama i prote-tikom, ali uvijek svjesni prostora između izvođača i publike. Ovaj slojevit oblik izvedbe niknuo je iz poznate europske tehnike Jacquesa Lecoqa. Prema samom Lecoqu, „u osnovi, maska otvara glumca prostoru oko sebe. To ga dovodi u stanje otkrića, otvorenosti, slobode [...] On preuzima neutralnu masku kako bi mogao postati kazališni lik, s razlikom da on tada ne postaje karakter, već neutralno generičko biće.“¹

Ovo je mogući razlog zašto se fizičko kazalište često smatra drukčijim od „tradicionalnog“ kazališta – mekše je strukturirano ili je improvizacijski nastrojeno u usporedbi s precizno određenim predstavama. Kao dvorana prepuna ogledala, iskrivljuje i skreće pozornost na različite dijelove tijela pa fizički izvođač nastoji pružiti istančano izvedbeno iskustvo, koristeći svoje tijelo kao doslovni okvir za radnju na sceni, čime pojačava teme, koncepte ili univerzalne istine sadržane u komadu.

Što je lutkarstvo?

Kada se spomene lutkarstvo, mnogi ljudi pretpostavljaju da su glavne vrste lutaka ljudske figure isklesane od drveta s postavljenim koncima za upravljanje (marionete) ili ručne lutke poput poznate britanske atrakcije, Puncha i Judy. Naravno, korijeni lutkarstva sežu mnogo dublje. Korištenje lutaka za pripovijedanje pojavilo se još u 5. stoljeću prije Krista, a bile su prisutne diljem Azije i srednje Europe. Indijanci su koristili lutke kao dio ritualne magije, dok su Afrikanci više koristili maske u slične svrhe. Tradicije povezane sa zapadnom lutkarskom scenom obuhvaćaju samo dio priče. Lutke mogu biti apstraktne, kao i ljudskih ili životinjskih oblika, te se njima općenito upravlja rukama.

¹ | Gordon, Robert. *The Purpose of Playing*. Sveučilište u Michiganu, 2006., str. 38



RAMESH NEYAPPAN LEPTIR (BUTTERFLY, 2014) | FOTO BEN TAN

Japansko kazalište *bunraku*, koje se prvi put pojavilo prije više od četiri stotine godina, uključuje pripovijedanje, lutkarstvo i glazbu. Razvilo se od vrhunca u Edo razdoblju (od 1603. do 1868. godine) do dobivanja statusa nematerijalne kulturne baštine čovječanstva UNESCO-a 2008. godine, ali nije toliko popularno kao što je nekada bilo, u današnje vrijeme smatra se ostatkom prošlosti.² Slično tome, kinesko lutkarstvo, za koje se smatra da je nastalo tijekom dinastije Han, prije dvije tisuće godina, a koje se polako razvilo u omiljenu narodnu umjetničku formu, postalo je poznato britanskoj publici 1920-ih, ali je manje popularna forma zbog uspona nove tehnologije i urbanizacije.³

Evolucija lutkarstva u bezbrojnim oblicima ubrzano se mijenja, a ono što se nekad uglavnom smatralo kazališnim formatom namijenjenim prvenstveno djeci, proširilo se na sofisticiranije žanrove koji su postali popularni na festivalima kao što su Međunarodni festival lutkarstva u Chicagu i Manipulate u Edinburghu. Lutkarske predstave za odrasle koje obuhvaćaju tabu teme poput rasizma, politike i seksizma, kao što je sveobuhvatna *Avenija Q* (Avenue Q, Robyn Goodman i Jeffrey Seller, r. Jason Moore, 2003), rasprodale su ulaznice u velikim kazalištima širom svijeta, a u posljednjih sedam godina došlo je do porasta onoga što američka publika naziva „kasnonoćnim lutkarskim slamovima“, u kojima poeziju zamjenjuju idiosinkratske lutkarske predstave za odrasle.⁴

Djela poput onih trbuhozborke Nine Conti preuzimaju drskiji, ali ništa manje kontroverzni pristup formatu, a Conti svoju lutku Monk smatra svojevrsnim kanalom za pripovijedanje istina koje se ne bi usudila izgovoriti. U međuvremenu kazališne kuće kao što su Paper Cinema i Manual Cinema donose okupljenima kazalište sjena svojim maštovitim i dirljivim predstavama uživo, lutke Bunk u Melbourneu stvaraju magiju od recikliranog smeća od kojeg izrađuju svoje lutke, a teatri poput Blind Summita, Familie Floz i Velo Theatrea pomiču granice onoga što lutkarstvo može učiniti sa svojim emocionalno nabijenim, narativnim predstavama. U Ujedinjenom Kraljevstvu Handspringov Ratni konj (*War Horse*, r. Marianne Elliot i Tom Morris, 2007.) približio je lutkarstvo novoj generaciji publike u obiteljskoj produkciji koja ozbiljno proučava rat i prijateljstva među različitim vrstama.

² | Jōji, Harano. *The Rich History and Uncertain Future of Bunraku Puppet Theater*. Nippon.com, studeni 2014., <https://www.nippon.com/en/column/g00219/>.

³ | Katsura Rollins, Annie. *Chinese Shadow Puppetry*. Travanj 2013., <https://www.chineseshadowpuppetry.com/current-events>.

⁴ | Tietse-Mietz, Sarah. 'You Can Be Anything': Myra Su's Puppet Worlds. *American Theatre Journal*, srpanj 2020., <https://www.americantheatre.org/2020/07/21/you-can-be-anything-myra-sus-puppet-worlds/>.

Lutkarstvo u fizičkom kazalištu

Postoje brojna fizička kazališta koja u svoje predstave uključuju lutkarstvo. U njima lutke uglavnom zamjenjuju glumce, posebice kada bi bilo neumjesno angažirati dijete da glumi u predstavi ili su prisutne kako bi naglasile određeni dio predstave. Nedavna adaptacija djela *Mudra djeca* (Wise Children, 2019.) autorice Angele Carter pod vodstvom Emme Rice, što je ujedno i ime Riceine najnovije kazališne kuće, koristila je dvije male lutke kako bi u retrospektivnim scenama predstavila mladenačku zaigranost i nevinost sestara blizanki Nore i Dore Chance. To je pojačalo prikaz toksične prirode korupcije kojoj su djevojke bile izložene dok su odrastale i upoznavale tamnu stranu zabavne industrije.

Trilogija *Jakove igre* (The James Plays, National Theatre of Scotland, 2016.) autorice Rone Munro mladog je kralja Jakova prikazala u obliku lutke. Ovaj je put priroda starenja bila glavna tematika, a lutka je predstavljala mladenačku ludost i ranjivost. Takav se prikaz autorici ovog teksta doimao pomalo neprikladnim u širem kontekstu predstave, koja je sugerirala želju za preoblikovanjem Shakespeareovih povijesnih komada u škotskom kontekstu, ali čini se da se drugi kritičari nisu složili s nedoumicama.⁵

Familie Floz, s druge strane, potpuno briše granice između lutaka i glumaca koji su glumili u sveobuhvatnim maskama i kostimima, učinkovito se pretvarajući u određenu vrstu ljudske lutke. Osjećaj je bio pomalo izvanzemaljski, ali neobično dirljiv. Bezizražajna lica koja su glumci nosili dodala su likovima više izraza jer je gluma, jednostavnom gestom poput nagiba glave ili podizanja ruke, rekla više od bilo koje izgovorene replike. Publika je bila prisutna u njihovim bogatim unutarnjim svjetovima, dijeleći s njima i bol i radost. *Teatro Delusio* (Familia Floz i Theaterhaus, r. Michael Vogel, 2004.) bio je poput bizarnog baleta iza kulisa u kojem je čak i član tehničkog osoblja baletne družine dobio svoje vrijeme u središtu pozornosti. Ideal neutralne maske Jacquesa Lecoqa ovdje se činio prikladnim jer je ograničena glumačka ekipa glumila više likova, a nije izostavila niti jedan emocionalni narativ.

Ostale kazališne kuće koje se bave fizičkim kazalištem aludiraju na različite vrste i tehnike lutkarstva, bez izravnog korištenja lutaka. Monolog remek-djela Silvije Gallerano, *La Merda* (produkcija Frida Kahlo i produkcija Richarda Jordana,

⁵ | Clapp, Susannah. *The James Plays review – Rona Munro's timely game of thrones*. The Observer, kolovoz 2014., <https://www.theguardian.com/stage/2014/aug/17/james-plays-edinburgh-sofie-grabot-observer-review>.

2012.), nevjerojatan je pokušaj stvaranja predstave u maniri fizičkog kazališta, gdje lik, odnosno glumica, skvrčeno sjedi gola na ogromnom stolcu (metafora možda za infantilizaciju žena u suvremenoj Italiji) i cvili, vrišteći svoj monolog – ali iz opravdanog razloga. U početku se sve činilo pretjeranim, posebice sama glumica sa svojim divljim ispučćenim očima i široko ocrtanim ružom za usne, ali kako je njezin govor odmi-cao i donosio nove informacije, postajala je sve simpatičnijim likom – „lutkom“ sustava, koju su toksični muškarci koristili, manipulirali i zlostavljali veći dio života. Mnogo prije inciden-ta s Weinsteinom, njezina „lutka“ na stolcu postala je moćan simbol otpora – simbol patrijarhalnog nasilja, preživjela žrtva na stolcu koji simbolizira terapijski naslonjač.

Predstava *Gozba* (Feast, 2019.) kazališta Clout bila je bri-ljantno istraživanje o tome koliko daleko klaunovi mogu pomicati svoje granice, u smislu tjelesnosti i čiste ludosti. Takav prikaz nije bio za one slaboga srca. Aludirajući na rad genijalnog češkog lutkara, filmaša i animatora Jana Švank-majera, trio Sacha Plaige, Jenny Swingler i George Ramsay koristio je svoje groteskne lutke kao okvir za istraživanje ljudske pohlepe, siromaštva i potrošnje. Trojica manijaka, obučeni poput renesansnih beskućnika, dobacivali su hra-nu, borili se u bizarnom plesu šamaranja tjesteninom i ka-merom prikazivali svoju unutrašnjost. Bilo je nekoliko ljudi koji su morali izaći iz kazališta i jednako tako, puno smijeha – baš kako i treba biti jer lutkarstvo unutar fizičkog kazališta može podijeliti publiku onoliko koliko to može gola izvedbe-na umjetnost ili glazbeno kazalište.

Stvaranje Pinocchija (The Making of Pinocchio, Artsad-min, 2018.) Ivora MacAskilla i Rosane Cade divan je pri-mjer fizičkog kazališta koji je aludirao na možda i najdražeg od svih lutaka – samog Pinocchija. Koristeći dijelove kla-sične priče kako bi se pozabavio MacAskillovom stvarnom promjenom spola, pitajući se „što čini pravog dječaka?“, par je stvorio nježan i humorističan (i definitivno odrastao) prikaz identiteta, prava transrodnih osoba i ljubavi, s malo dodanih preobrata. Dodana je nota promišljene, pronicljive igre unutar predstave o tome kako se odnosi mogu dodat-no zakomplicirati kad društvo želi nametnuti uloge, etikete i uvjete. Prikaz zasigurno nije bio „disneyjevski“, ali je bio dubok, dirljiv i inteligentan način aludiranja na lutkarstvo.

Lutkarstvo i fizičko kazalište

Odnos fizičkog kazališta i lutkarstva je trajan, stalno se pro-dubljuje i postaje sofisticiranijim. Od učenja biblijskih priča do širenja političkih poruka, europska tradicija lutkarstva najprije je nedvojbeno dosegla vrhunac u srednjem vijeku zajedno s književnošću *vox populi*, a diljem europskih gra-dova, osobito u Italiji i Francuskoj, popularnost lutkarstva rasla je i kao sredstvo zabavnog pripovijedanja, i kao sred-stvo za istraživanje dubljih tema morala i religije.

Kako je upotreba lutkarstva uz glumce postajala sve rašire-nija u predstavama fizičkog kazališta, često je pružala protu-otrov nevoljama u vrijeme sukoba – na primjer, rad Samuela Becketta u marionetskoj formi predstavljao je bivšu Jugosla-viju, dok su priče poput *Doktora Fausta* i propagandni ko-madi ukazivali na to da priče usredotočene na rat i kazalište nisu međusobno isključivi, s lutkama koje postaju simboli uznemirenosti ili otpora.⁶

Prema riječima Miriam Gillinson, s obzirom na Cornwall's Kneehigh Theatre i njihov kritički hvaljeni komad *Jako star čovjek s velikim krilima* (A Very Old Man With Enormous Wings, 2005.) kombinacija jednostavnosti pripovijedanja i tehnike ono je što najviše plijeni poglede, ali mora i emoci-onalno odjeknuti kod publike: „Lutkari mogu samo izrezati svoje likove iz drveta, ali im je potrebno dublje razumijeva-nje unutarnjih života svojih lutaka. Uostalom, talentirani glumac ima veliki raspon izraza pomoću kojih može otklju-čati ulogu. Lutkar ima samo jedan.“⁷

Lutkarstvo i fizičko kazalište ne žive uvijek u simbiozi. Za-nat lutkarstva često se može razlikovati od fizičkog kazališta i obrnuto. Lutkarstvo se u potpunosti oslanja na otklanjanje nevjerice gledatelja, kako ne bi imali dojam da gledaju ljude koji manipuliraju žicama marioneta ili drugim objektima. Kazališta kao što su Tortoise in a Nutshell, Handspring i Bread and Puppet Theater, usmjerena su isključivo na lut-karstvo, dok se fizičke kazališne kuće kao što su Zen Zen Zo, Ontoerend Goed, Gob Squad i Theater Grottesco oslanjaju na čistu visceralnu prirodu ljudske tjelesnosti, neposrednost glumaca koji nastupaju u trenutku. Lutka je fiksirana, ne može se razboljeti, plakati ili znojiti se, plesati, razgovarati, pjevati ili se samostalno kretati.

Bez obzira na porast napredne tehnologije i dizajna, čini se da će uvijek postojati publika za lutkarsko kazalište, što je nedav-no i dokazano ogromnim uspjehom predstava poput *Ratni konj*, *King Kong*, *Mali dućan strave* i *Kralj lavova*, ali ni fizič-ko kazalište neće tako skoro nestati. Niskobudžetne predstave imaju svoj šarm i kontrast su predstavama koje se odigravaju u većim prostorima, ali se doimaju bezdušno u usporedbi s lut-karskim predstavama koje se bave poznatim zanatom.

Manje predstave nisu uvijek tako uzbudljive kao blještava tehnologija i impresivni, skupi setovi i lutke. Ali pokušajte iskusiti manje, intimnije lutkarske predstave ili produkcije fizičkog kazališta za djecu koje je najbolje pogledati uoči Bo-žića uz prepuno kazalište uzbuđene djece. To je poput razlike između promatranja i sudjelovanja – male, intimne predsta-ve omogućuju doživljavanje svakog najmanjeg detalja, viso-kobudžetne predstave pomalo su distancirane, uklanjaju pu-bliku iz doživljaja kako bi ostala što dalje u svojim sjedalima.

Lutke na koncu

Sinteza lutkarstva i fizičkog kazališta je neupitna – kazališne kuće koriste lutke za stvaranje inovativnih tehnika i napred-nih koncepata. To se posebno odnosi na kazalište za djecu i obitelj. Postoji nekoliko primjera kazališta koja su radila na mnogim razinama i spojila oboje. Kazalište Scamp spojilo je zabavno fizičko kazalište za mališane s lutkarstvom u svojoj proslavljenoj predstavi *Stisnuti čovjek* (Stick Man, Freckle Productions, r. Sally Cookson, 2021.), a nedavna predsta-va *Pinocchio* u *Citizens Theatre* produkciji Dominica Hilla (2019.) oslanjala se na melankoliju ostarjelog Geppetta, čak i kada je prikazan razigrani pohod u svijet lutaka i igračaka. Gorko-slatku priču o punoljetnosti *Kes* (2019.) nedavno je za pozornicu prilagodio Jonathan Watkins uključivši impresiv-ne izvedbe, ples i lutkarstvo.

No nisu sve predstave isključivo za malu djecu ili obiteljski nastrojene. Mračnije teme i priče također mogu prikazati opojne čarolije. Čarolije se svakako ostvaruju kada kazališne kuće zastupaju eksperimentalan, ezoterijski pristup. Dirljiva predstava Olivera Emanuela, *Zmaj* (Dragon, 2015.) prikaza-la je gubitak roditelja kroz pogled jednog tinejdžera koji se pomirio sa svojom tugom, u vidu lutaka u obliku zmajeva s kojima se morao suočiti – jasna vizualna metafora za prevla-davanje različitih stadija tuge. Sammy J i Randy, u rukama Heatha McIvora, poznata su (filcana) lica publici festivala u Edinburghu koja se prvenstveno usmjeravaju na egzistenci-jalne krize i meta-kazališne šale. Također, iznimno emotivna predstava *Leptir* (Butterfly, 2014.) Ramesha Meyyappana

prikazala je simpatične lutke koje je stvorio Gavin Glover i prikladan, antikni set Neila Warmingtona, ali se usredotočila na tematiku utjecaja štete nastale iz toksičnog odnosa, koja je temeljena na istraživanju Vladimira Nabokova o lepidop-teri i usko vezana uz Puccinijevu operu *Madam Butterfly*.

Zaključak

Fizičko kazalište može utjecati na kritiku lutkarstva istica-njem ograničenja lutkarstva. Lecoq je govorio o višestrukim značenjima koja nastaju u tišini i namjeri mimike/pokretnog izvođača kao ključnog čimbenika u razumijevanju njegovih tehnika, navodeći da, „kada se riječi ne izgovaraju, čovjek je u stanju skromnosti koja omogućuje da se riječi rađaju iz ti-šine.“⁸ Jednostavno rečeno, postoje stvari koje lutkarstvo ne može postići, a pokretno tijelo može.

Upotreba improvizacije i igre kao ključeva za otključavanje potencijala unutar fizičkog kazališta samo je jedan od glav-nih aspekata tehnike koju zastupaju i Lecoq i njegov kolega klaun praktičar Philippe Gaulier, koji je potrebu za priljevom u (ljudske) uloge realizirao slijedeći instinkte. Kako Gaulier kaže, radi se o „pronalaženju svog idiota [...] Klaun je poseb-na vrsta idiota, apsolutno drugačija i nevina. Divan idiot.“⁹

Ken Campbell, koji je sve svoje lutke prepustio trbuhoz-borcu i bivšoj partnerici Nini Conti, bio je majstor impro-vizacije fizičkog kazališta i slavno je teoretizirao da je reći „da“ svemu, bez obzira koliko bizarno bilo, najslobodnije sredstvo rada u kazalištu. Ovaj ikonoklastički stil njegova je ostavština, od predstava koje su trajale više od 22 sata (adaptacija predstave *The Warp*, 1979.) preko golotinje i borbi, do glumaca koji su izgubili nit nedostatkom sna. Jednom je rekao da se trbuhozborstvo smatra passé: „Mo-rate imati na umu da smo mi kultura (u Ujedinjenom Kra-ljevstvu) koja je odlučila da neće imati trbuhozborstvo. Ali u SAD-u, ondje je skandal ako si otac ili ujak i ne možeš se baviti trbuhozborstvom [...] Pokazalo se da mnogi ljudi poruku jasnije shvaćaju ako je proizašla iz trbuhozborčeve lutke nego nekoga glupana koji razgovara s njima.“¹⁰

⁶ | Stojanov, Divna. *Theatre Puppets Through the Ages*. The The-atre Times, lipanj 2020., <https://thetheatretimes.com/theatre-puppets-through-the-ages/>.

⁷ | Gillinson, Miriam. *Puppet theatre: why it's anything but wo-oden*. The Guardian, lipanj 2011., <https://www.theguardian.com/stage/theatreblog/2011/dec/19/puppet-theatre-kneehigh>.

⁸ | Lecoq, Jaques. *The Moving Body*. Methuen drama, 1997., str. 29.

⁹ | Zinoman, Jason. *The Dumbledore of Clowning*. The New York Times, siječanj 2022., <https://www.nytimes.com/2022/01/18/arts/television/philippe-gaulier-clowns.html>.

¹⁰ | Campbell, Ken. *Gastromancy and other animals*. The Guar-dian, kolovoz 2000.,<https://www.theguardian.com/culture/2000/aug/29/artsfeatures2>.

I sama Nina Conti rekla je da osjeća kako lutke često preplaše ljude pa ima tehniku koja opušta publiku: „Uvijek počinjem s isprikom [...] Ne bih htjela izaći na pozornicu izgledajući ponosno što sam trbuhozborac.“¹¹

Nasuprot tome, lutkarstvo može nadopuniti fizičko kazalište na različite načine jer je to umjetnička forma koja se stalno mijenja. Može popuniti narativne praznine i dodati nove to-nove kazališnoj produkciji. Mnoga kazališta koja koriste lutke vide beskonačni potencijal lutkarstva u pružanju tonskih pomaka, unatoč neživoj prirodi medija. Upraviteljica lutkarskih produkcija Sarah Wright, čiji rad uključuje i suradnju s Kneehighom i nedavnu produkciju *Mudra djece* (Wise Children), izjavila je: „Volim lutkarstvo zbog njegove drugotnosti, jer sadrži sve naše strasti, ali prenesene izvan nas. Volim ‘promatrati’ te strasti i njihovu materijaliziranu prirodu.“¹²

Ideje su u osnovi ono što pokreće umjetnički proces kada je u pitanju stvaranje lutkarstva za predstavu. Ponekad je potrebna samo jedna snažna ideja usredotočena na lutke kao odskočna daska za stvaranje cijele predstave. Jeff Achtem iz Scamp Theatrea objasnio je: „Obično počinjem s jednostavnom idejom ili slikom. Mislim na mehaniku ili promjene u kretanju. Zatim izvadim dijelove opreme i počnem se igrati jednostavnim materijalima ili jednostavnim alatima poput mjehurića sapuna ili stroja za maglu. Sve nakon toga je igra. Sati i sati savijanja, uvijanja i istraživanja granica onoga što će alati proizvesti.“¹³

S inovacijama u središtu lutkarstva i fizičkog kazališta, oboje će ostati neraskidivo povezanima sve dok mogu postojati i putovati bilo kojom rutom kojom mašta može ići. Sve se može smatrati lutkom kada time izvođač stručno upravlja. To je ključno za razumijevanje jedinstvenog i posebnog odnosa – složenog, višeslojnog, bez ikakvih zabrana i bez obveza.

SAŽETAK

U performansima koji se izvode u Ujedinjenom Kraljevstvu, fizičko je kazalište i moderno i popularno, što potvrđuje publika na festivalima u Edinburghu; kazališne kuće iz cijeloga svijeta otkrile su njegov komercijalni i kritički uspjeh. Ipak, mnoge kazališne kuće koje se bave fizičkim kazalištem uključuju lutkarstvo, bilo kao dominantni medij ili kao dio šireg dramaturškog opusa. Njihova fuzija stvara prirodu za pisanje kritika i vrednovanje obaju umjetničkih oblika, a sinteza otkriva zajedničku zaokupljenost inovacijama i razmatranje kako se neživo odnosi prema ljudskom tijelu, omogućujući složen angažman s teškim temama koje su i emocionalne i intelektualne.

O AUTORICI

Posljednjih desetak godina Lorna Irvine je kritičarka raznih umjetnosti, pokrivajući sve, od popularne glazbe, preko divlje krvave izvedbene umjetnosti do smirujućeg „lunchtime kazališta“. Njezin rad predstavljen je u publikacijama *The List*, *Fjord Review*, *The Skinny*, *TYCI*, *The Stage*, *Snack*, *The Wee Review*, *Exeunt* te na vlastitim blogovima *The Tempo House* i *Hit The North*, a u svojem radu iskazuje oduševljenje eksperimentalnom koreografijom, izražajnim kazalištem i živopisnim rockom.

KLJUČNE RIJEČI

Fizičko kazalište, lutkarstvo, edinburški festival, eksperimentalno kazalište, performans, škotski performans umjetnici, klaun, Lecoq

Literatura

Campbell, Ken. *Gastromancy and other animals*. The Guardian, Kolovoz 2000., <https://www.theguardian.com/culture/2000/aug/29/artsfeatures2> | Clapp, Susannah. *The James Plays review – Rona Munro’s timely game of thrones*, The Observer, kolovoz 2014., <https://www.theguardian.com/stage/2014/aug/17/james-plays-edinburgh-sofie-grabol-observer-review> | Dawson, Julie. *Edinburgh Fringe Interview: Jeff Achtem*. Edinburgh Reporter, kolovoz 2012., <https://theedinburghreporter.co.uk/2012/08/edinburgh-fringe-interview-jeff-achtem/> | Gillinson, Miriam. *Puppet theatre: why it’s anything but wooden*. The Guardian, lipanj 2011., <https://www.theguardian.com/stage/theatreblog/2011/dec/19/puppet-theatre-kneehigh> | Gordon, Robert. *The Purpose of Playing*. University of Michigan, 2006. | Jones, Alice. *Monkey is a weapon against my father, a version of me who can stand up to him*. The I, Studeni 2021., <https://inews.co.uk/culture/comedy/nina-conti-dating-show-tour-tickets-monkey-masks-tom-conti-1282730> | Jōji, Harano. *The Rich History and Uncertain Future of Bunraku Puppet Theater*. Nippon.com, studeni 2014., <https://www.nippon.com/en/column/g00219> | Katsura Rollins, Annie. *Chinese Shadow Puppetry*, travanj 2013., <https://www.chineseshadowpuppetry.com/current-events> | Lecoq, Jaques. *The Moving Body*. Methuen drama, 1997. | Stojanov, Divna. *Theatre Puppets Through the Ages*. The Theatre Times, Lipanj 2020., <https://thetheatretimes.com/theatre-puppets-through-the-ages/> | Tietse-Mietz, Sarah. ‘You Can Be Anything’: Myra Su’s Puppet Worlds. American Theatre Journal, srpanj 2020., <https://www.americantheatre.org/2020/07/21/you-can-be-anything-myra-sus-puppet-worlds/> | Windsor, Emma. *A Life Fantastic*. Puppet Place News, kolovoz, 2019., <https://puppetplace.wordpress.com/2019/08/21/a-life-fantastic-an-interview-with-sarah-wright/> | Zinoman, Jason. *The Dumbledore of Clowning*. The New York Times, siječanj, 2022., <https://www.nytimes.com/2022/01/18/arts/television/philippe-gaulier-clowns.html>

¹¹ | Jones, Alice. *Monkey is a weapon against my father, a version of me who can stand up to him*. The I, studeni 2021., <https://inews.co.uk/culture/comedy/nina-conti-dating-show-tour-tickets-monkey-masks-tom-conti-1282730>.

¹² | Windsor, Emma. *A Life Fantastic*. Puppet Place News, kolovoz 2019., <https://puppetplace.wordpress.com/2019/08/21/a-life-fantastic-an-interview-with-sarah-wright/>.

¹³ | Dawson, Julie. *Edinburgh Fringe Interview: Jeff Achtem*. Edinburgh Reporter, kolovoz 2012., <https://theedinburghreporter.co.uk/2012/08/edinburgh-fringe-interview-jeff-achtem/>.

Kristina Steiblytė
Ramunė Balevičiūtė

Kazalište lutaka koje se stalno iznova otkriva



Jedini redoviti aktualni lutkarski festival u Litvi Materija Magica organizira se u lučkom gradu Klaipėdi od 1997. godine. Vjerojatno bi bilo teško smisliti precizniji naziv za događaj lutkarskog kazališta, budući da su materija i magija dvije ključne riječi koje opisuju prirodu i snagu lutkarstva. U suvremenoj kulturi kazalište lutaka manifestira se kao edukacija, kao terapija, kao suvremena interdisciplinarna umjetnost i uistinu kao magija. Jedinstvenost oblika scenske umjetnosti uvelike određuje spoj percipirane arhaičnosti i modernosti. Čak i pri gledanju predstave temeljene na naj-suvremenijim tehnologijama ostaje osjećaj doticanja nečega iz daleke prošlosti, a ujedno i susreta sa samim sobom kao djetetom. Zbog toga utjecaj lutkarskog kazališta na odrasle nije manji nego na djecu, iako se u Litvi još uvijek obično misli da je ovaj oblik izvedbene umjetnosti prikladan samo za djecu jer je lutkarsko kazalište idealno prilagođeno njihovom svjetonazoru zbog perceptivnih značajki individue u razvoju, tj. vjere u vitalnost okolnih predmeta ili mogućnost njihovog oživljavanja. Sama priroda lutkarskog kazališta nalaze međuigru i odraz dijalektike živog i neživog. Mogu se manifestirati kao kreativna analiza odnosa izvođača prema lutki, kao razotkrivanje veze između izvedbe uživo i mehanizacije, te u konačnici, na razini tema, kao bliskost života i smrti. Najzanimljiviji primjeri predstava pokazuju kako kazalište lutaka može postati prostor za umjetničko eksperimentiranje koje može potaknuti razvoj ne samo ove forme, već i izvedbene umjetnosti općenito. S druge strane, uočava

se brisanje granica između različitih oblika i istodobno širenje pojma lutkarskog kazališta. Primjerice, možemo primiti prodor filmske umjetnosti u prostor lutkarskog kazališta, dok se utjecaj lutkarskog kazališta očituje u ovladavanju stop-animacijskim filmovima za djecu i odrasle.

Od prvih je pokušaja litavsko kazalište lutaka neodvojivo od eksperimentiranja. Umjetnik i scenograf Stasys Ušinskas (1905. – 1974.), koji je u međuratnom razdoblju okupio tim istomišljenika koji, kao ni on, nisu imali iskustva u lutkarstvu, eksperimentirao je stvarajući lutke i tragajući za raznolikijim izražajnim mogućnostima. Lutkarsko kazalište također je prenio na platno stvarajući prvi litavski stop-animacijski film *San debelog čovjeka* (Storulio sapnas, 1938.) Trenutačno eksperimenti Stasysa Ušinskasa uredno počivaju u muzeju i ni malo ne utječu na moderno litavsko kazalište lutaka. Ipak, još uvijek se osjeća utjecaj jednog od najznačajnijih eksperimentatora lutkarskog kazališta druge polovice 20. stoljeća Vitalijusa Mazūrasa (r. 1934.) na lutkare koji su trenutačno u potrazi za inovacijama. Oduprijevši se prevladavajućem trendu realističnog prikaza lutkarskog kazališta, Vitalijus Mazūras kontinuirano je eksperimentirao ne samo s apstraktnijim oblicima, već i s udaljavanjem sadržajnog sloja od realizma. Prostor otvorenog i eksperimentalnog lutkarskog kazališta također je rođen krajem 20. stoljeća u litavskom lučkom gradu Klaipėdi. Jūratė Januškevičiūtė zajedno sa svojim istomišljenicima počeo je graditi kazalište i školu lutkarstva.

VILNIUSKO KAZALIŠTE „LĖLĖ“, R. GINTARĖ RADVILAVIČIŪTĖ PJEŠČANI ČOVJEK (SMĖLIO ŽMOGUS, 2014) | FOTO D. MATVEJEVAS

Distinktivne škole – distinktivni eksperimenti

Na samom kraju 20. stoljeća u Klaipėdi Jūratė Januškevičiūtė i njezini kolege ne samo da su osnovali lutkarsko kazalište KU-KŪ, već su stvorili i jedinstveni program obuke lutkara. Njegova učinkovitost je očita: diplomanti ovog programa pod vodstvom redateljice Gintarė Radvilavičiūtė vjerojatno su najistaknutiji eksperimentalni lutkarski stvaraoci u Litvi.

Nakon što je 2004. diplomirala na Sveučilištu u Klaipėdi, iste je godine **Gintarė Radvilavičiūtė** dobila nagradu za debi litavskog Ministarstva kulture za svoju predstavu za odrasle, *Jedina* (Vienintelė) nastalu u Kazalištu lutaka Klaipėda. Već u ovom djelu, koje je spojilo lutke, maske i plastiku glumčevog tijela, bila je očita redateljčina sklonost eksperimentiranju s formom i materijalima. Nakon uspješnog debija u Kazalištu lutaka Klaipėda režirala je nekoliko živopisnih predstava za djecu i odrasle, s različitim kazališnim alatima za lutke i predmete. Veću pozornost kritičara dobila je 2008. godine, nakon što je režirala još jednu predstavu za odrasle u Kazalištu lutaka Klaipėda. Politički lutkarski balet *JOOBA*, temeljen na drami Alfreda Jarryja *Kralj Ubu*, afirmirao je Gintarė Radvilavičiūtė kao jednu od najzanimljivijih eksperimentatorica izvedbenih umjetnosti koja svakom izvedbom traži novu formu, često jedinstvenu u litavskom lutkarstvu.

Za predstavu *JOOBA* redateljica je upotrijebila kućansko posuđe, hranu, dijelove lutke ili udove koji funkcioniraju odvojeno od ostatka glumčeva tijela kako bi otkrila apsurdnost drame. Ovdje su u malom glumačkom prostoru, koji podsjeća na kutiju ili akvarij, asocijativno povezani objekti, sadržaj predstave i sama izvedba aludirali na apsurd komada. Godine 2014. Gintarė Radvilavičiūtė je svojom predstavom *Pješčani čovjek* (Smėlio žmogus), temeljenom na djelu Ernsta Theodora Amadeusa Hoffmanna, litavskoj publici predstavila svoj moderni koncept lutkarskog kazališta koji uključuje suvremeni ples, maske, lutke i glumu te je stvorila zanimljiv dijalog s litavskom vizijom kazališta lutaka kao kazališta skulptura, koju predstavlja ranije spomenuti najpoznatiji litvanski lutkar Vitalijus Mazūras, koji je više od pola stoljeća stvarao jedinstveni scenski svijet obogaćen originalnim vizijama.

U predstavi *Pješčani čovjek* Gintarė Radvilavičiūtė zajedno sa scenografkinjom Renatom Valčik, koreografkinjom i izvođačicom Sigitom Mikalauskaitė i skladateljicom Ritom Mačiliūnaitė priča priču o stvaratelju, njegovom kontradiktorom i podijeljenom unutarnjem svijetu i odnosu s voljenom. Kreatori predstave lutkarskog kazališta „Lėlė“ preobrazili su romantičnu tvorevinu sažimajući je, uklanjajući sve roman-

tične ekscese i zamjetno prilagođavajući radnju, ali čuvajući njezinu bit – srž priče o čovjeku s tračkom ludila i atmosferu užasa. Međutim, slijed epizoda izvedbe nije bio određen razvojem naracije, budući da su gledatelji morali sami konstruirati priču, već tehnološkim i vizualnim mogućnostima. Kako se radnja odvijala, vizualni izgled predstave nastavljao se zgušnjavati, slike, poput figura strašnog Sandmana, množile su se, nastajale ne samo među pokretima glumaca, već i iz bogatog glazbenog tkiva i međuigre svjetla. Taj je pomak dodatno zgusnuo neugodnu atmosferu snova i još dublje gurnuo gledatelje u stanovitu audiovizualnu maglu. Ova predstava potvrdila je da je Radvilavičiūtė aktivna eksperimentatorica koja želi isprobati nove načine komunikacije između glumca i lutke i/ili maske uključivanjem elemenata plesa i cirkusa te različitih načina postojanja glumca-lutke u različitim točkama trodimenzionalnog prostora.

Tijekom 2018. godine, kada je režirala predstavu *Slika Doriane Graya* u vilnjuškom kazalištu lutaka „Lėlė“, redateljica je nastavila eksperimentirati s odnosom između glumca i lutke, tijela i objekta. Izvedena u najmanjem prostoru kazališta za mali broj gledatelja, radnja predstave, slično kao u predstavi *JOOBA* deset godina ranije, odvija se u zlatnom okviru za sliku. Unutar njega nastupaju ljudi i njihovi dijelovi tijela, samo ne s kuhinjskim priborom i povrćem, već s minijaturnim kopijama poznatih skulptura. Narativ u ovoj predstavi, kao i u većini ostalih redateljinih djela za djecu ili odrasle, izgrađen je prvenstveno kroz slike. Međutim, u usporedbi s predstavama *JOOBA* ili *Pješčani čovjek*, predstava *Slika Doriane Graya* statičnija je. Gledatelje privlači ne toliko neočekivanim transformacijama tijela, maske i lutke, koje proizlaze iz njihove interakcije, koliko prostornim kompozicijama na maloj pozornici iza zlatnog okvira. Ovdje se većina transformacija ostvaruje manipuliranjem tijelima glumaca pomoću ogledala i njihovih odraza koji postaju portreti duša likova u predstavi.

Slike koje stvara redateljica uvijek se udaljavaju od književnih djela. Primjerice, u predstavi *JOOBA* nakon kratkog zvučnog uvoda fragmenata radnje, publici se prikazuje divljanje raznih predmeta koje podsjeća na ples. Predstava *Pješčani Čovjek* obuhvaćala je više glumaca i živu glumu, ali i transformirana tijela, plijenila je pozornost gledatelja neprepoznatljivim oblicima i putanjama kretanja, mamivši ih u apstraktni prostor gdje se svatko mogao suočiti sa svojim unutarnjim svijetom. Nije bio potreban ni tekst ni zaplet. U predstavi *Muminpapa na moru* (Tėtis ir jūra, Lutkarsko kazalište Klaipėda, 2017.), namijenjenoj djeci starijoj od četiri godine, likove Tove Jansson zamjenjuje apstraktna, meditativna pripovijest svjetla i sjena te priča o tajnama mora koju

pripovijeda violončelo. *Slika Doriana Graya* više je usklađena s drugim redateljčinim radovima koji su puno više fokusirani na radnju. Međutim, čak i uz nekoliko sredstava za konkretizaciju radnje na pozornici, ova predstava, kao i sva druga djela Gintarė Radvilavičiūtė, utječe na publiku prvenstveno slikom, atmosferom i materijalnošću. Redateljski svijet slika i vizija izaziva um i emocije publike jer napuštanje teksta, a često i radnje, zahtijeva oslanjanje na osobne asocijacije, intuicije i interpretacije. Drugim riječima, jednostavno prepuštanje očaravajuće preciznoj formi.

Iako se Radvilavičiūtė svojim izvedbenim eksperimentima nametnula u Klaipėdi, nije zasjenila druge zanimljive stvaratelje lučkog grada i njihova djela. To se uglavnom odnosi na diplomante smjera redatelja i glumaca lutkarskog kazališta na Sveučilištu Klaipėda 2012. – 2016. Nakon prilagodbe programa koji je oblikovala Jūratė Januškevičiūtė, u sklopu studija predavao je veliki tim stručnjaka. Među njima je bila ravnateljica i učenica Jūratė Januškevičiūtė, **Karolina Jurkškaitė**. Pod njezinim vodstvom mladi lutkari kazališta Klaipėda stvorili su predstavu *Ljubavi, nemoj stati* (Meile, don't stop, Trupa 459, 2015.), koja je nagrađena najvažnijom litavskom kazališnom nagradom – Zlatnim scenskim križem. Osam kutija s minijaturama u vezi s ljubavlju prikazuju se jedna po jedna gledatelju. U ovom radu eksperimentalan je bio ne samo intimni, osobni susret s različito interpretiranom temom ljubavi, već i različita umjetnička izražajna sredstva i materijali svake kutije – od minijaturnih lutaka do vode ili očiju glumice koje bulje u gledatelja.

Dio ovog malog, ali posebno kreativnog studija lutkara smjestio se u Kazalištu lutaka Klaipėda. Trenutačno su vjerojatno najzanimljivija djela redateljice **Aušre Bakanaitė**. Iako im još uvijek nedostaje cjelovitosti, ona također prenose duh kazališta Klaipėdia koji se očituje u eksperimentiranju kombiniranjem različitih vrsta izvedbenih umjetnosti i poigravanjem s različitim materijalima. Primjerice, u predstavi *Malina* (Kazalište lutaka Klaipėda, 2017.) lutkarsko kazalište kombinira se s pokretom, maskama, predmetima, pribadačama, zrcalima, pa čak i srcem životinje.

Eksperimenti u glavnom gradu

Uključivanje i poticanje mladih stvaratelja jedan je od najvažnijih alata za poticanje promjena u pojedinom području umjetnosti. U Vilniusu se mladi lutkari vrlo rijetko educiraju. Do početka 21. stoljeća posljednji je put tečaj za posebnu obuku lutkara bio dostupan u kazalištu lutaka „Lėlė“ 1979. godine. Stoga je studij glumaca-lutkara okupljenih na Li-

tavskoj akademiji za glazbu i kazalište početkom 21. stoljeća budio mnogo nade. Barem je dio njih bio opravdan: nekoliko glumaca mlađe generacije etablirali su se u vilnjuškom kazalištu lutaka „Lėlė“ i državnom kazalištu lutaka u Kaunasu, gdje su uveli mladu snagu u trupe i više života u stvaralaštvo kazališta. Iz ovog tečaja proizašla su i dva redatelja i eksperimentatora: Karolina Žernytė i Šarūnas Datenis. Njihova debitantska eksperimentalna djela započela su izvan lutkarskih kazališta, ali je Šarūnas Datenis uspio oblikovati svoj identitet kao ravnatelj dječjeg kazališta, dok se Karolina Žernytė etablirala u nevladinom sektoru kao kreatorica društveno osjetljivih kazališnih i obrazovnih projekata.

Svojim prvim redateljskim djelom *Pijetao koji stvara novac* (Gaidelis pinigautojas, 2012.), **Šarūnas Datenis** otkrio je sklonost vizualnom i interaktivnom kazalištu. Zajedno s umjetnikom Antanasom Dubrom, napustio je uobičajene lutkarske elemente i oblikovao performans sa živim animiranim slikama i audio tkaninom. Potonje je također Datenis kreirao upravo na pozornici uz pomoć publike. Slično, vizualnost i slike koje oživljavaju na pozornici bile su važne u drugom redateljevom djelu *Mala šibica* (Mergaitė su degtukais, Menų spaustuvė, 2014.) Ova predstava također je bila film rođen pred publikom. Publiku je mogla gledati ili izvedbu triju glumaca ili film koji se istodobno projicirao iza pozornice. Manipulacija različitim umjetničkim oblicima i interaktivnost, vidljiva u prvim Datenisovim predstavama, ostala mu je važna u daljnjem redateljskom radu u vilnjuškom kazalištu „Lėlė“ Vjerojatno su najočitije bile u predstavi *Čipolino* (Čipolinas) iz 2020. godine, koja je također prilagođena za daljinsko gledanje. Predstava ne samo da prenosi radnju bajke Giannija Rodarija, već i poziva na istraživanje različitih prostora kazališta u kojima žive bajkoviti likovi. Datenisovi eksperimenti ne mijenjaju cijelo polje lutkarskog kazališta ili lice lutkarstva u regiji Vilniusa, no njegov rad značajno doprinosi utiranju puta novim kreativnim pravcima i eksperimentima u javnom sektoru.

Datenisova kolegica sa studija **Karolina Žernytė** bavi se malo radikalnijim kreativnim eksperimentima. Godine 2010., pri završetku studija na Litavskoj akademiji za glazbu i kazalište, počela je provoditi svoju ideju o u to vrijeme izgled ne baš realnom kazalištu za slijepe osobe. Zajedno sa svojim kolegama i uz konzultacije sa zajednicom slabovidnih osoba, lutkarica je izradila predstavu *Priče o pčelama za šest osjetila* (Bitinėlio pasakos šešiems pojučiams). Sada, više od deset godina nakon premijere ove predstave, Karolina Žernytė osnovala je Kazalište osjetila, okupila malu skupinu istomišljenika, režirala predstave u Litvi, Latviji i Rusiji te stvorila i provodila obrazovne programe za djecu i odrasle s

raznim poteškoćama u učenju. Još uvijek istražuje mogućnosti kazališta i uči na temelju svih osjetila osim vida. U takvom je kazalištu nemoguće ostati samo gledatelj: kazalište osjetila okreće i one koji vide i slijepe gledatelje, kao i one koji se usude prekriti oči, sudionike predstava.

Redateljčino prvo djelo *Priče o pčelama za šest osjetila* temelji se na bajkama Litavaca i naroda Istoka, Afrike i Sjevera. Sadržaj u ovoj predstavi bio je manje važan od stvaranja dramaturgije osjetila, stoga su odabrane prilično jednostavne priče koje omogućuju međuigru različitih atmosfera i prostora. Održani su eksperimenti o tome kako stvoriti zvukove i rekvizite kako bi sudionicima koji ne vide dali dojam da jedre, hodaju šumom ili posjećuju hram. Tvorc predstave istraživali su kako dotaknuti gledatelje da bi im dočarali susrete s različitim živim bićima ili biljkama, koji okusi i mirisi mogu biti utjecajni. Također, pokušali su doznati je li moguće uskladiti potrebe nekoliko slabovidnih gledatelja s vizualnom privlačnošću izvedbe za gledatelje koji gledaju izvana kako bi se zajamčila isplativost predstave.

Predstava *Priče o pčelama za šest osjetila* otvorila je Žernytė put za prilagođavanje i poboljšanja svoje metode u profesionalnim kazalištima. Godine 2013. pozvana je da oblikuje predstavu u Moskvi, za koju je nominirana za nagradu „Zlatna maska“ u kategoriji društvenog eksperimenta. Ovaj uspjeh osigurao joj je nove narudžbe u Rusiji, sve dok se 2015. redateljica nije vratila stvaranju u Litvi. Radovi nastali u Rusiji, kao i njezin prvi rad tijekom studija, temeljili su se na postojećim tekstovima: Gogoljeva *Majska noć* (Moskovsko kazalište lutaka, 2013.), pripovijetke *Jež u magli* (Ežikas ir rūkas, Državno kazalište lutaka Naberežnije Čelni, 2014.) i *Kalifroda* (Kalifas gandras, Regionalno kazalište lutaka Irkutsk, 2015.). Godine 2015., predstava *Ubod kamene vode* (Akmuo vanduo geluonis), nastala u Kazalištu mladih Klaipėda, otkrila je da je redateljica, radeći u Rusiji, ne samo poboljšala formu izmišljenog kazališta, već je razmatrala i mogućnosti proširenja raspona priča i izražajnih sredstava.

Ubod kamene vode bilo je Žernytėino prvo djelo nastalo bez uporabe unaprijed napisanog ili odabranog teksta ili priče. U suradnji s filozofom Kristupasom Saboliusom i umjetnikom Eglė Lekevičiūtė te radeći u kreativnom laboratoriju s glumcima Kazališta mladih Klaipėda, Žernytė je stvorila apstraktnu pripovijest temeljenu na litavskoj mitologiji. U ovoj predstavi govor i književno pripovijedanje gotovo su potpuno napušteni. U njoj je bilo svega nekoliko narodnih pjesama, a više prostora posvetilo se stvaranju i izvođenju zvukova na pozornici, ali ne radi ilustracije radnje, kao prije, već radi stvaranja određene atmosfere. Žernytė i njezin tim

nastavljaju u ovom tonu. U predstavi *Prije nego što ugledam svjetlo* (Prieš išvystant šviesą, Kazalište osjetila, 2015.), pričajući priču o stanju prije rođenja, u predstavi koja se stalno mijenja *Napetost u osjetilima* (2015., Kazalište osjetila) o sjećanjima iz djetinjstva, u predstavi *Iskonski* (Pirmapradis, Litavsko nacionalno dramsko kazalište, 2016.), temeljenoj na teoriji Carla Gustava Junga, te u izvedbi-instalaciji *Povlačenje. Težine* (Svoris. Trauka, Pojučių teatrą, 2017.), sudionici moraju manje slušati priče koje se pričaju i umjesto toga stvarati vlastite radnje temeljene na zvučnim, taktilnim ili akcijskim referencama.

Eksperimenti s lutkama i predmetima osoba koje nisu lutkari

Sredstva interdisciplinarnosti koja prelaze granice lutkarskog kazališta ili interdisciplinarnost dramskog kazališta nisu ništa novo. Međutim, u posljednje vrijeme, nadahnuti suvremenim tehnologijama i tragajući za novim načinima vizualnog izražavanja, zbližavaju se stvaratelji lutkarskog i dramskog kazališta. Lutke koje nastupaju u nelutkarskim kazališnim predstavama čak stižu na velike europske kazališne festivale. A ponekad predstave potpuno napuštaju glumce i oslanjaju se na animirane ili statične svemirske objekte i njihove komunikacijske moći.

Razmišljajući o tome kako lutkarsko kazalište prelazi svoje granice u Litvi, prije svega padaju na pamet stvaratelji izvedbenih umjetnosti koji su počeli aktivno raditi 1980-ih i 1990-ih. Krajem 20. stoljeća **Jonas Vaitkus** (r. 1944.), koji je plodno surađivao sa scenografom Jonasom Arčikauskasom, etablirao se kao stvaralac koji promišlja mjesto pojedinca u društvu, često prikazujući tog pojedinca kao žrtvu okolnosti, društva ili bogova. U tu svrhu odabrao je i dramska djela i izražajna sredstva koja naglašavaju ovu temu. Stoga se na prijelazu u 21. stoljeće u scenama ovog redatelja upotrebljavala glumačka metoda pretvaranja glumaca u redateljeve lutke, a maske i kostimi produljivali su ili deformirali ljudsko tijelo ili animirane objekte koji su nadopunjavali ili uništavali živote psihološki realističnih likova. Jedan od najistaknutijih stvaratelja vizualnog kazališta u Litvi Eimuntas Nekrošius (1952. – 2018.) u svojim je predstavama predmetima često davao status samostalnih likova. Njegova vizualna komunikacija te igranje materijalima i predmetima ponekad su podsjećali i na kazalište Vitalijusa Mazūrasa. Međutim, možda najživopisnijim i najsmjelijim sredstvima lutkarskog kazališta koristio se i još uvijek se koristi redatelj **Gintaras Varnas** (r. 1961.). Početak njegovog stvaralačkog puta vezuje se za kazalište lutkarske satire *Šėpa*. I nakon što se etablirao

u dramskom kazalištu, Gintaras Varnas je u svojim predstavama često upotrebljavao lutke. Dizajnirala ih je Julija Skuratova, a pojavile su se u predstavama *Dona Rosita usidjelica ili Jezik cvijeća* (Donja Rosita, arba Gėlių kalba, Nacionalno dramsko kazalište Kaunas, 2003.), *Zločin i kazna* (Nusikaltimas ir baudmė, Nacionalno dramsko kazalište Kaunas, 2004.), *Publika* (Kazalište Utopia, 2010.), *Geto* (Getas, Nacionalno dramsko kazalište Kaunas, 2018.). Među najimpresivnijim redateljevim uporabama lutka nalaze se produkcije opera Claudija Monteverdija *Dvoboj Tankreda i Clorinde* (Tankredžio ir Klorindos dvikova, 2008.) i *Balet nezahvalnica* (Baroko dialogai, projekt Baroko dialogai“, Vilnius – Europos kultūros sostinė, 2008.).

Olga Lapina, redateljica koja radi na posebno zanimljivim predstavama za djecu, također je otkrila svoju sposobnost komuniciranja pomoću predmeta, atmosfere i prostora, oslanjajući se ponekad i na lutkarska sredstva. Lapina je 2015. godine u vilnjuškom Kazalištu lutka „Lėlė“ režirala predstavu *O tome kako je Kolka Pankin odletio u Pariz, a Marčius Nepankin nije vjerovao ni u što, iliti Ga ra rar* (Apie tai, kaip Kolka Pankinas skrido į Braziliją, o Marčius Nepankinas niekuo netikėjo, arba Ga ra rar) prema djelu Daniila Harmsa (dizajn Julije Skuratove). Godine 2016., u suradnji s umjetnicom Renatom Valčik, redateljica je postavila predstavu *Duga stanka* (Ilgoji pertrauka) u kazalištu Keistuolių i predstavu-igru za odrasle *Šifra: HAMLET* (Kodas: HAMLET) u Ruskom dramskom kazalištu. U objema predstavama kreativno je spojila glumačku izvedbu s genijalnim narativom, upotrijebivši likove i objekte koji transformiraju prostor i likove. Nastavljajući suradnju s istim umjetnikom, Lapina je režirala izvedbu-instalaciju *O strahovima* (Apie baimes, Nacionalno kazalište mladih, 2017.). Ovdje je glumačka izvedba gotovo potpuno napuštena, dok publika putuje kroz pametno i posebno osjetljivoopremljene prostore, a komunikacija se odvija zvučnim zapisima.

Birutė Banevičiūtė, koreografkinja koja stvara za djecu i bebe, približila se kazalištu lutka i predmeta tijekom svog umjetničkog istraživanja stvaranja za najmlađu publiku u Plesnom kazalištu Dansema. Njezine su izvedbe postupno počele inkorporirati stvari i predmete koji su se ne samo pokazivali mladim gledateljima, već su služili i za pozivanje beba da se pridruže igrama. Malo po malo, od vizualno dojmljivih predmeta u predstavi *Mozaiik* (Mozaiika, Dansema, 2012.) koje djeca nisu mogla dotaknuti, Banevičiūtėin je teatar prerastao u dojmljive instalacije u predstavi *Livada* (Pievelė, Dansema, 2019.), gdje su se djeca mogla neome-tano kretati i istraživati. Nije ni čudo da je Banevičiūtė u

suradnji s dizajnericom Medilė Šiaulytė odnedavno počela stvarati u lutkarskim kazalištima: 2020. postavila je predstavu *Mali svjetovi* (Pasaulėliai, Nacionalno kazalište lutka Kaunas), a 2022. *Bez kraja, bez ruba* (Be galo, be krašto, Kazalište lutka Klaipėda), otkrivajući tako manje poznatu povezanost kazališta lutka i predmeta s plesom u Litvi te prilagođavajući je najmlađoj publici.

Stalna obnovljenost i obnavljanje

Od njegovog nastanka u Litvi, kazalište lutka karakterizira duh eksperimentiranja. Kako kreativni redatelji i umjetnici promišljaju lutkarske konstrukcije, materijale koji se upotrebljavaju na pozornici, odnos između glumca i predmeta – lutka, maske i rekviziti – ova arhaična umjetnička forma dobiva neočekivane moderne nijanse. Međutim, čak i kada prijeđe granice lutkarskih kazališta i pomogne drugim scenskim umjetnostima da se obnove, samo lutkarsko kazalište, posebno za odrasle, ostaje na marginama izvedbenih umjetnosti u Litvi. Tužno je što ova iznimno zanimljiva vrsta izvedbene umjetnosti dobiva vrlo malo ili nimalo pozornosti publike, kritičara i institucija. S druge strane, takav marginalni status otvara šire prostore za umjetničko istraživanje s manje odgovornosti prema publici i instituciji koja financira produkciju izvedbe. Čak i nakon komercijalnog ili umjetničkog neuspjeha, predloženi novi pristup stvaranju kazališta lutka i predmeta još uvijek može zaživjeti. Zato ovi otvoreni prostori i kreativna sloboda još uvijek privlače lutkare i druge stvaratelje izvedbenih umjetnosti.

SAŽETAK

Najzanimljiviji primjeri izvedbi pokazuju kako kazalište lutka može postati prostor za umjetničko eksperimentiranje koje može potaknuti razvoj ne samo ove forme kazališta, već i izvedbene umjetnosti općenito. U tekstu se analizira manifestacija ovih procesa u litavskom suvremenom kazalištu lutka. Imajući u vidu dvije najvažnije lokacije lutkarskih eksperimenata – Klaipėdu i Vilnius – predstavljaju se i analiziraju djela stvaratelja Kazališta lutka Klaipėda, prije svega, Gintarė Radvilavičiūtė, Šarūnasa Datenisa, koji radi u vilnjuškom kazalištu „Lėlė“, te osnivačice i redateljice Kazališta osjetila Karoline Žernytė. U tekstu se govori i o eksperimentima koji nadilaze lutkarsko kazalište.

O AUTORIMA

Kristina Steiblytė kazališna je kritičarka i aktivna spisateljica u litavskom kulturnom tisku. Završila je diplomski (2011.) i magistarski (2013.) studij na Filozofskom fakultetu Sveučilišta Vytautas Magnus. Članica je raznih komisija za dodjelu kazališnih nagrada, surađivala je s časopisom „Theatre Magazine“ kao gostujuća urednica, pripremala je tekstove o litavskom kazalištu u inozemnom tisku i surađivala s kazališnim stvarateljima kao dramaturginja. Trenutačno je na čelu Udruge kritičara scenskih umjetnosti. Ključna područja interesa: uloga kazališta u društvu, suvremeno baltičko kazalište, kazalište lutka. | **Dr. Ramunė Balevičiūtė** je kazališna kritičarka i istraživačica, autorica knjiga i članaka, sastavljačica knjiga i zbirki članaka te glavna urednica časopisa „Theatre Magazine“. Prodekanica je za umjetnost i znanost na Litavskoj akademiji za glazbu i kazalište. Drži predavanja, vodi seminare kazališne kritike, mentorira radove i aktivno sudjeluje u aktivnostima umjetničkog doktorskog studija. Ključna područja interesa: umjetničko istraživanje, gluma, povezanost kazališta i kognitivne znanosti, kazalište za djecu.

KLJUČNE RIJEČI

kazalište lutka, eksperiment, litavski lutkari, obnova





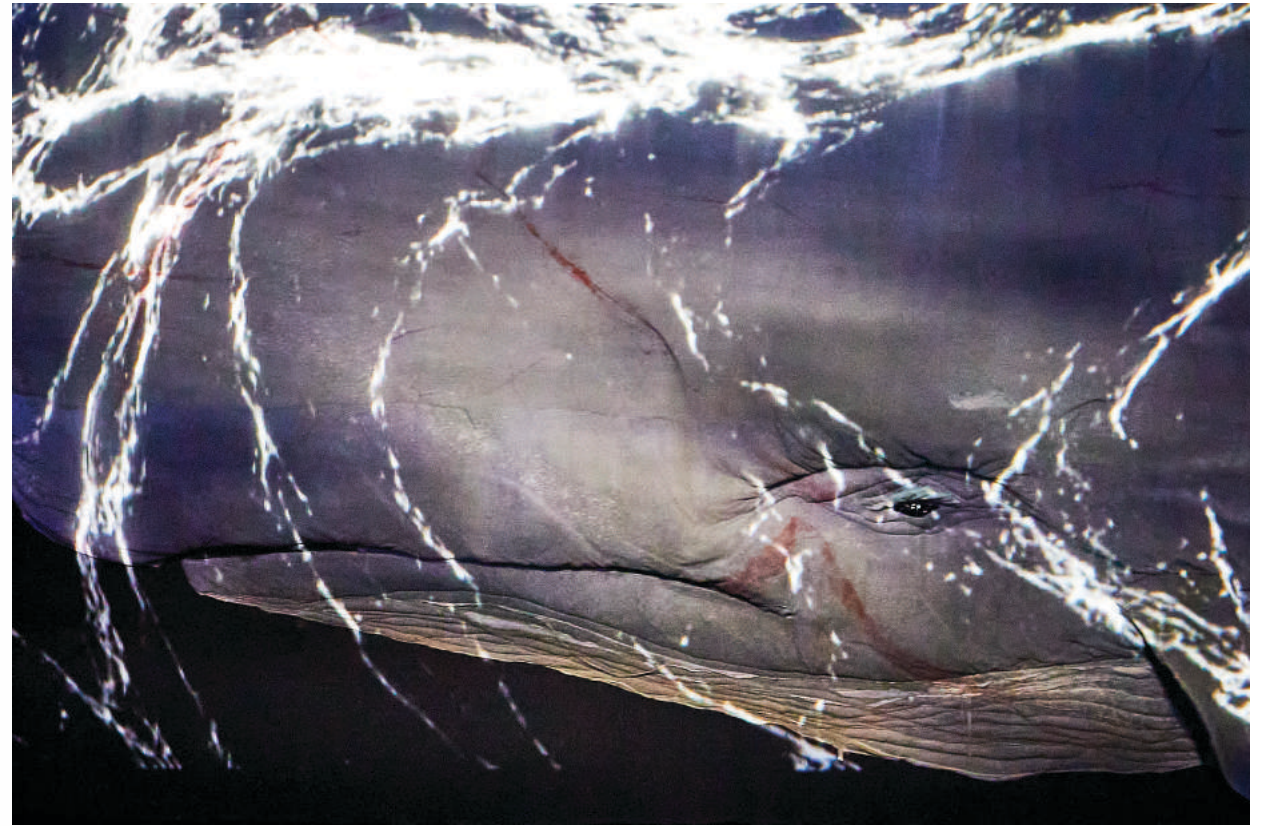
* Podaci o fotografijama
nalaze se na stranicama 112–114.









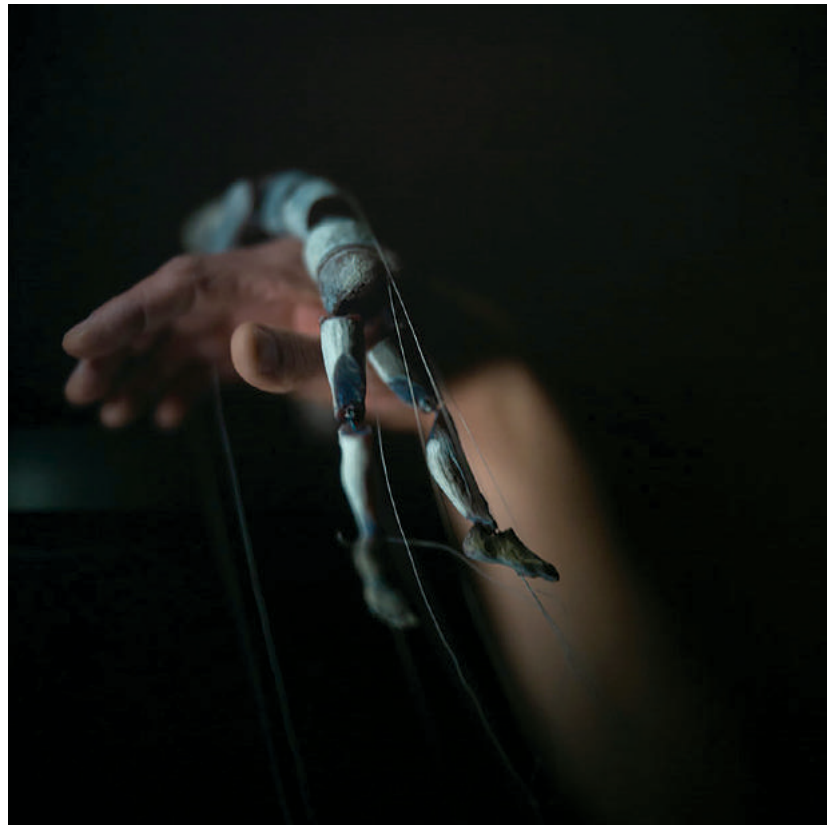




















Teatro Matita i Međunarodni centar lutkarske umjetnosti Koper, r. Matija Solce, **Biti Don Kihot** (2019) | Foto Teatro Matita



Teatro Matita i Međunarodni centar lutkarske umjetnosti Koper, r. Matija Solce, **Vesele kosti** (2011) | Foto Teatro Matita



Lutkarsko kazalište Ljubljana, Flota, zavod, Murska Sobotina in Flota, Ljubljana, r. Tin Grabnar, **Mrtva priroda** (Tihoožitje, 2020) | Foto Jaka Varmuž



Lutkarsko kazalište Ljubljana, Flota, zavod, Murska Sobotina in Flota, Ljubljana, r. Tin Grabnar, **Mrtva priroda** (Tihoožitje, 2020) | Foto Jaka Varmuž



Ruhrtriennale, r. Romeo Castellucci, **Posvećenje proljeća** (Le Sacre du Printemps, 2014) | Foto Wonge Bergmann za Ruhrtriennale



Agrupación Señor Serrano, r. Àlex Serrano, Pau Palacios, Ferran Dordal, **Planina** (The Mountain, 2020) | Foto Jordi Soler



Lutka Braneta Solceta i Sanje Fidler na protestu u Ljubljani (28. svibnja 2021) | Foto Tone Stojko



Lutkarsko kazalište Ljubljana, r. Matija Solce, **Tamnica** (Temnica, 2022) | Foto Jaka Varmuž



Lutkarsko kazalište Ljubljana, r. Matija Solce, **Tamnica** (Temnica, 2022) | Foto Jaka Varmuž



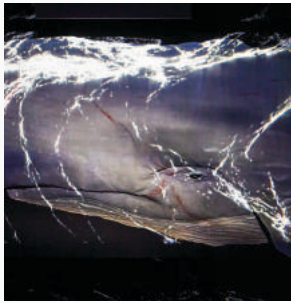
Lutkarsko kazalište Ljubljana i Zavod Imaginarni, r. Primož Ekart, **Nevidljiv** (Nevidna 2021) | Foto Matej Povše



Lutkarsko kazalište Ljubljana i Zavod Imaginarni, r. Primož Ekart, **Nevidljiv** (Nevidna 2021) | Foto Matej Povše



Compagnie Ipsul, r. Olivier de Sagazan, **Magareća misa** (La Messe de l'Âne, 2021) | Foto Alain Monot



Plexus Polaire, r. Yngvild Aspeli, **Moby Dick** (2020) | Foto Christophe Raynaud de Lage



Campo, r. Jaha Koo, **Povijest korejskog zapadnog kazališta** (The History of Korean Western Theatre, 2020) | Foto Leontien Allemeersch



Agrupación Señor Serrano, r. Àlex Serrano, Pau Palacios, Ferran Dordal, **Planina** (The Mountain, 2020) | Foto Jordi Soler



Gary Friedman, **Lutke protiv AIDS-a** | Foto Privatni arhiv Garyja Friedmana



Gary Friedman, **Lutke protiv Apartheida** | Foto Privatni arhiv Garyja Friedmana



Gary Friedman, **Lutke protiv Apartheida** | Foto Privatni arhiv Garyja Friedmana



Gary Friedman, **Lutke za demokraciju** | Foto Privatni arhiv Garyja Friedmana



Wise Fool Puppet Intervention, **Lutka u plamenu na testnom poligonu u Nevada-đi oko godine 1992** | Foto S dopuštenjem K. Ruby/Wise Fool Puppet Intervention



Wise Fool Puppet Intervention, **Lutka u plamenu na testnom poligonu u Nevada-đi oko godine 1992** | Foto S dopuštenjem K. Ruby/Wise Fool Puppet Intervention



Wise Fool Puppet Intervention, **Lutka ratnice** (1992) | Foto S dopuštenjem K. Ruby/Wise Fool Puppet Intervention



Wise Fool Puppet Intervention, **Naftaši i krv domoljublja, na protestima protiv Zaljevskog rata** (1991) | Foto S dopuštenjem K. Ruby/Wise Fool Puppet Intervention



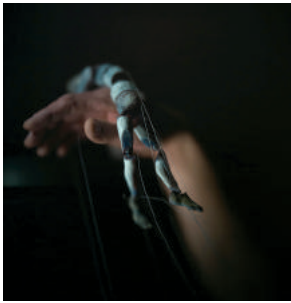
Wise Fool Puppet Intervention, **Lutka bijesa protiv Zaljevskog rata** (1991) | Foto S dopuštenjem K. Ruby/Wise Fool Puppet Intervention



Wise Fool New Mexico, **Skup Black Lives Matter** (2020) | Foto Kristen Woods



TJP Centre Dramatique National Strasbourg Grand Est, La Maison des Métallos, r. Renaud Herbin, **Nešto je pušteno** (Quelque chose s'attendrit, 2021) | Foto Benoît Schupp



TJP Centre Dramatique National Strasbourg Grand Est, La Maison des Métallos, r. Renaud Herbin, **Nešto je pušteno** (Quelque chose s'attendrit, 2021) | Foto Benoît Schupp



Campo, r. Jaha Koo, **Kukavica** (2017) | Foto Radovan Dranga



Teatro Verrdi, r. Juraj Aras, **Desnica - Igre proljeća i smrti** (2017) | Foto Ivana Jenjić



Compagnie Ipsul, r. Olivier de Sagazan, **Magareća misa** (La Messe de l'Âne, 2021) | Foto Alain Monot



Vilniuskio kazalište "Lėlė", r. Gintarė Radvilavičiūtė, **Slika Doriana Graya** (Doriano Grėjaus portretas, 2018) | Foto Laura Vanseviciene



Vilniuskio kazalište "Lėlė", r. Gintarė Radvilavičiūtė, **Slika Doriana Graya** (Doriano Grėjaus portretas, 2018) | Foto Laura Vanseviciene



Teatro Matita i Međunarodni centar lutkarske umjetnosti Koper, r. Matija Solce, **Bići Don Kihot** (2019) | Foto Teatro Matita



ČASOPIS o lutkarskoj umjetnosti i kazalištu animiranih oblika
POKRENUT 1966
BR. 61 / 2022

GLAVNA UREDNICA

Tjaša Bertoncelj

UREDNIŠTVO

Ajda Rooss, Benjamin Zajc

MEĐUNARODNI SAVJETODAVNI ODBOR

Ramunė Balevičiūtė, Gareth K. Vile, Igor Tretinjak

UREDNIK HRVATSKOG IZDANJA

Igor Tretinjak

PRIJEVODI SA SLOVENSKOG

Goran Matić

PRIJEVODI S ENGLESKOG

Agencija Sinonim d.o.o

LEKTURA

Goran Matić, Igor Tretinjak, Agencija Sinonim d.o.o.

DIZAJN

Ajda Schmidt

LOGOTIP LUTKA

Jernej Stritar

KORIŠTENA TIPOGRAFIJA

Miller Text (Carter & Cone), TT Norms Pro Mono (TypeType),
Aperçu pro (Colophon Foundry), Courage (Neil Summerour),
Almonaeda (Sudtipos), Temeraire (Quentin Schmerber)

RUJAN 2022



Lutkovno gledališče Ljubljana

Krekov trg 2, 1000 Ljubljana, Slovenija

TELEFON

+386 1 3000 970

E-MAIL

info@lgl.si

www.lgl.si

www.twitter.com/lutkovno

www.facebook.com/LutkovnoGledalisceLjubljana

@lutkovno_gledalisce_ljubljana

LUTKOVNO GLEDALIŠČE LJUBLJANA sufinancirali su Ministarstvo kulture Republike Slovenije i Općina Ljubljana. | OVO IZDANJE (br. 61) financirala je Europska komisija kao dio projekta EU Contemporary Puppetry Critical Platform u sklopu programa Kreativna Europa. Unatoč potpori za izradu ove publikacije, Europska komisija ne snosi odgovornost za sadržaj radova, koji odražavaju isključivo stavove autora, a Komisija se ne može smatrati odgovornom za bilo kakvu upotrebu informacija sadržanih u izdanju.

www.contemppuppetry.eu





