

Пише > Сандра Никач

Простор у луткарском позоришту: измештање у сценску реалност

ЛУТКА-ИЗВОЂАЧ

Лутка, као конструисана репрезентација човека и његових представа о себи и свету који га окружује, подразумева многе асоцијације у зависности од контекста у коме о њој говоримо. Њена употреба је, током историје, као и данас, у различитим културама и друштвима везана за религијске церемоније, обичајне обреде, игру и играње, као и за театар. “Лутка приказује, на конкретан и метафорички начин, верска уверења, филозофске концепте, естетске и позоришне теорије. Они, са друге стране, преиспитују нестабилне и променљиве границе између живог и неживог.”¹⁾

Луткарско позориште настаје (и постоји) управо у том *међуиросјору*, на линији која одваја и повезује живо и неживо, покретно и инертно. Флуидност те границе и тензија која због ње настаје јесу оно што театар лутака чини узбудљивим, зачудним, и што му даје креативни потенцијал. Његов најзначајнији атрибут може

се изразити термином који су различити аутори, пишући о луткарству, преузели од С. Т. Колрица – *willing suspense of disbelief* (вољно потискивање неверице). Ова синтагма изражава кључну конвенцију луткарског позоришта. Публика је свесна реалности лутке као неживог предмета. Током трајања представе, међутим, гледалац је спреман да поверује да (мртва) лутка јесте (жив) драмски лик.

Место сусрета лутке као дела примењене уметности (производа дизајна и мануелног рада) и њене функције као драмског лика јесте извођење. Ова два аспекта позоришне лутке сугеришу два приступа њеној креацији. Један се тиче визуелног (ликовног) обликовања драмског лика, а други начина његовог (по)кретања (деловања у представи). Управо захваљујући својој *неживости*, лутка може изгледати, али и чинити ствари које глумцу/извођачу никада не би могле бити доступне, јер она не подлеже ограничењима реалности и реализма. “Лутка је као ниједан други артефакт погодна за метаморфозе облика – слаже се са декапитулацијом, са свим врстама рашчлањивања, који подјед-

1) Brunella Eruli, *Myth of a Puppet – A Western Perspective*, доступно на <https://wepa.unima.org/en/myth-of-the-puppet-a-western-perspective/>



Рено Ербан, **Миље**, фото: Патрик Херцог

нако служе конкретним сликама и сликама психичког раслојавања човека.”²⁾

Присуство лутке као драмског лика/извођача у представи, намеће преиспитивање концепта и доживљаја простора од стране публике, али и позоришних стваралаца. Лутка, као носилац драмске радње, захтева адаптацију простора за извођење и његову артикулацију која се разликује од драмског позоришта.

ЛУТКА И ПРОСТОР

Луткарске представе играју се у различитим амбијентима, некада грађеним, а чешће адаптираним за луткарско извођење. Под *различитим амбијентима* подразумевамо велике и мале, камерне сцене институционалних позоришта; сцене грађене за одређену врсту лутке, попут *Teatro dell'Opera dei Pupi* у Палерму; отворене просторе који могу бити место извођења јаванског театра сенки, али и спектакла попут рада трупе *Royal de Luxe*. И представе драмског театра могу бити реализоване на најразличитијим местима. Присуство глумца отвара нове нивое разумевања простора. “Позорница је празан простор који се мало по мало испуњава, и поново празни у облицима које стварају покрети глумца, и која се непрестано мењају током сцена.”³⁾

Исти принцип креирања сценске слике и остваривања комуникацијских могућности простора важи и у позоришту лутака. Глумац, међутим, увек остаје *исти*. Лутка може имати мноштво појавних облика, које можемо категоризовати и према начину вођења. Тип анимације креира још један важан просторни однос – онај између лутке и аниматора. Једна од специфичности луткарског позоришта је у томе што на сцени, уз драмски лик, постоји бар још један извођач (аниматор). Ово својство се додатно усложњава неопходношћу да *неживи* извођач остане у центру пажње публике.

2) Хенрик Јурковски *Теорија луткарства*, Међународни фестивал позоришта за децу, Суботица 2007, стр. 81.

3) Памела Хауард, *Шша је сценографија*, КЛИО, Београд 2002, стр. 125.

Димензије лутке су још један фактор који утиче на перцепцију и артикулацију простора игре. Ово је, пре свега, евидентно у продукцијама које користе лутке мање или веће од природне величине појаве коју представљају. Велике антропоморфне лутке доводе у питање доживљај познатих размера и односа. Мање лутке често захтевају конструкцију елемената који њима одговарају, јер лутка мора заузети простор, владати њиме, на исти начин као и драмски глумац.

САВРЕМЕНЕ ПРАКСЕ ЛУТКАРСКОГ ПОЗОРИШТА – ПРОСТОР ЗАМИШЉЕН И КОНСТРУИСАН ПО МЕРИ ЛУТКЕ

Савремено луткарско позориште карактерише еклектичност, која се огледа у мноштву приступа креирању луткарске продукције. Трупe и појединци данас луткарству прилазе на начин који подразумева преиспитивање како постојећих конвенција, тако и изражајних потенцијала лутке. Исходи различитих приступа очитују се и у третману простора. У даљем тексту биће разматране три продукције⁴⁾ које својим различитим поетикама сумирају савремене и класичне просторне, значењске и естетске постулате луткарског позоришта.

Рено Ербан (*Renaud Herbin*) је директор ТЈП Националног центра за драму у Стразбуру (*TJP Centre Dramatique National Strasbourg – Grand Est*) – програма који испитује савремено стваралаштво у области луткарства и релацију између објекта, тела, покрета, визуелне уметности и слике.

Ербан је редитељ, дизајнер и аниматор у представи *Миље* (*Milieu*), која је настала 2016. у копродукцији центра ТЈП и Светског фестивала луткарског позоришта (*Festival Mondial des Théâtres de Marionnettes de Charleville-Mézières*). Као полазна тачка за развој поетике узета је Бекетова прича *Le Dépeupleur*, у којој

група људи покушава да нађе (физички недоступан) излаз из простора у коме се налази.

Избор луткарске технике овде је у директној вези са темом и концептом дела, а истовремено диктира начин инсценације. *Миље* је марионетска представа и, због типа лутке, дуго присутног у европској позоришној традицији, у њој можемо препознати двојак, амбивалентан однос између аниматора и марионете. Његове акције ослобађају њене акције (кретање), омогућавајући јој постојање и извесно самоостварење. Марионети је дарован живот. С друге стране, овај однос може бити интерпретиран као метафора контроле, манипулације, ограничења, немогућности реализације личне воље. Читава драматургија дела своди се на неуспешне покушаје лутке да напусти простор у коме се налази. Општи утисак је да су лутка и аниматор међусобно зависни, а окружење (*миље*) је оно што их обоје спутава.

Ербан се у овој продукцији реферише на традиционалне поставке марионетског позоришта, које се односе на простор за извођење. Марионетска игра, у класичном смислу, подразумева постојање скривеног марионетског моста на коме стоје аниматори. У оваквој поставци публика је позиционирана насупрот простору за извођење.

Миље се поиграва таквим конвенцијама марионетског позоришта. Ербан трансформише једну традиционалну форму, адаптирајући је за савремену публику и дајући јој савремен израз. Конструкција (дело Кристијана Рахнера) је огољена и потпуно отворена. Постављена је у центар просторије у којој се представља изводи, а публика је окружује са све четири стране. Оваква ситуација није нимало неуобичајена за драмски театар, али у луткарском је на нивоу изузетка.

Анимација је у *Миљеу* део представе, део спектакла. Публици је омогућено да види на који начин Ербан контролише лутку. За разлику од игре на марионетском мосту, аниматору овде недостаје простор за несметано кретање – висина. Његови покрети су

4) Све три представе изведене су у оквиру фестивала ЛУТКЕ, у организацији Лутковног гледалишца у Љубљани 2016. (*Миље*, *Лојор*) и 2014. године (*Сшо*).

Хотел модерн, **Логор**, фото: Херман Хеле



сведени на седење, лежање. Он је ограничен и онемогућен да напусти своју позицију, као и лутка коју води. Покрети лутке су подједнако атрактивни, али и мучни за посматрање, као и покрети аниматора. Изражена вертикалност (велика дистанца између лутке и аниматора) ствара и просторну тензију између оба извођача, додатно наглашавајући њихову неодвојивост, као и међусобну зависност.

Поетика трочлане холандске групе *Hotel Modern* (Полин Калкер, Арлен Хорнвег, Херман Хеле) снажно се ослања на међусобно садејство елемената примењене

уметности и нових технологија. У својим продукцијама они користе фигуре, смештене у макете као простор игре, док је један од видова наратије којим се служе употреба видео радова. *Логор (Camp)* за тему има један дан у концентрационом логору Аушвиц. На сцену је постављена детаљна, прецизно направљена макета логора. Она је веома реалистична – укључује улазну капију са натписом *arbeit macht frei*, баракe, осматрачнице, вешала, железничке шине (и воз), ограде са бодљикавом жицом, чак и функционалне уличне светиљке. Логор заузима сав простор сцене и јасно је одвојен од про-

стора гледалишта. Публици је константно предочено место дешавања радње, у свој својој целости.

Макету *настањује* преко три хиљаде фигура затвореника, као и чувара, официра. Неке од њих могу да стоје самостално, док су друге (као мноштво) фиксирани на базу од картона. Пажња која је посвећена детаљима и размери фигура може се поредити с оном која је карактеристична за продукцију *stop-motion* анимираних филмова.

Димензије фигура (око 20 цм висине) такве су да је из гледалишта готово немогуће пратити радњу. Решење је у употреби преносиве камере, којом рукује један од аниматора, снимајући акције лутака. Снимљени материјал пројектован је на рикванд, симултано са радњом на сцени. Тако публици не само да је оптички приближена драмска радња већ је креиран још један наративни слој, који изискује преиспитивање односа према историјским догађајима. Пројекција, иако је у питању дигитално генерисана слика, има све елементе перформативног, јер публика непрестано прати акције аниматора.

У *Лојору* на тај начин паралелно постоје макро и микрокосмос, приказани кроз две визуре – једну из птичје перспективе, и другу – фронталну. Мануелно обликовани ликови и њихово окружење креирају слику која превазилази физичке оквире простора у коме се представа игра и остаје у функцији поетике сценског дела.

Представа *Сџо* (*The Table*) једно је од најпрепознатљивијих остварења британске позоришне компаније *Blind Summit*. Ова трупа је настала 1997. године и од тада је радила на различитим пројектима, међу којима су, између осталих, режија луткарских елемената у продукцијама Шекспировог *Глоуба* и церемоније отварања Олимпијских игара у Лондону 2012.

Сџо је луткарска монодрама. Главни и једини лик је Мојсије (*Moses*), лутка чије је тело направљено од вателина и платна, а глава од картона. Оно што он покушава да исприча публици јесте библијска прича о



Blind Summit: Сто, фото: Кристијан Тампенау

старозаветном пророку чије име носи. У том покушају помаже му троје аниматора. Један води главу и једну руку и даје му глас (Марк Даун), други леђа и другу руку, док трећи аниматор контролише ноге. Овакав начин анимације се, у извесној мери, ослања на јапанску бунраку традицију, коју *Blind Summit* прилагођавају сопственом сензибилитету.

За извођење ове представе није неопходан простор одређених димензија, пропорција, па чак ни опреме. Неопходно је, међутим, постојање јасне границе између извођача и публике. Архитектура простора у којима ова представа гостује често бива претворена у црну кутију.

Једна од реплика које Мојсије изговара, *I'm a puppet on a table*, сумира просторно решење представе. Сто је у физичком смислу место извођења. Лутка ни у једном тренутку не одлази с њега. Мојсијева изјава, с друге стране, потцртава његову (неживу) природу, преиспитујући однос између аниматора и објекта анимације, као и (ауто)перцепцију лутке као *неживој*

извођача. Мојсије не бежи од чињенице да је лутка и непрестано подсећа публику на то, док улазак у комуникацију с њом показује његову извесну самосталност. На столу се тако непрестано преплићу реалност и фикција, што неминовно обликује и перцепцију простора.

Када не комуницира с аниматорима, Мојсије се враћа на свој иницијални наратив. У различитим ситуацијама он плеше, трчи, лети, бори се против временских неприлика, стоји на грамофону који се окреће итд. Његово кретање је до те мере изражајно да публика лако поверује да ивица стола заправо није ивица стола већ провалија која води у амбис. Сто постаје пустиња, морска обала или ентеријер без икакве сценографске интервенције. Захваљујући прецизној анимацији, за публику он постаје реалан извођач, а његове пустоловине се дешавају у реалним пределима. Мојсије тако постаје отелотворење *вољној пошискивања неверице*, пружајући публици могућност менталног транспоновања у најразличитије средине, а захваљујући управо *неживосћи* извођача.

Ове три продукције међусобно повезује слична употреба низа карактеристика лутке као *неживој извођача*. Опредељење за употребу лутке насупрот глумцу произлази из њених физичких и појавних карактеристика као артефакта тродимензионалног обликовања. У том смислу она није замена за живог извођача, већ се остварује као самостални драмски лик посебних изражајних могућности. Различите врсте лутака карактеришу одређене социолошке, културне, метафоричке, симболичке конотације. Разумевање историјата и технологије *конструисаних глумаца* императив је за ствараоце у луткарском позоришту, а појавни облик и значење у представи јасно комуницирају са публиком, на начине који су другачији у односу на драмски театар.

Анимација, као основа за постојање луткарског театра, у овим представама је више од механичког покретања. Схваћен и приказан као посебан просторни, визуелни, па и драмски однос, чин анимације добија проширено значење. Визуелне карактеристике ко-

ришћених лутака диктирају артикулацију простора у коме наступају. Лутка – неживи предмет, иако захтева оживљавање од стране човека, у позоришту се остварује као самосталан драмски лик и као таква захтева свет – простор извођења који мора бити по њеној мери.

ИЗВОРИ

- Хенрик Јурковски, *Мејаморфозе позоришних лутака у XX веку*, Отворени универзитет Суботица и Међународни фестивал позоришта за децу, Суботица 2006.
- Хенрик Јурковски, *Теорија луткарства*, Међународни фестивал позоришта за децу, Суботица 2007.
- Мета Хочевар, *Позоришта и њихови часописи за луткарску уметност* (бројеви 1–7), Позоришни музеј Војводине, 2014–2017.
- Памела Хауард, *Шта је сценографија*, КЛИО, Београд 2002.
- Радослав Лазић, *Уметност луткарства*, Фото футура и аутор, Београд 2007.
- Eileen Blumenthal *Puppetry and Puppets – an illustrated world survey*, Thames and Hudson, London, 2005.
- Henrik Jurkowski *Aspects of Puppet Theatre*, II izdanje, Palgrave Macmillan, 2013.
- Jero Magon *Staging the Puppet Show*, Charlemagne Press, Vancouver, 1989.
- <https://static1.squarespace.com/static/54b97a45e4b0b5bb4be7d569/t/5b48cf8d03ce64a194a9b577/1531498389681/Anglais+Milieu+29sept16+.pdf> (pristupljeno 20. 9. 2018)
- <https://wepa.unima.org/en/puppet-stages/> (pristupljeno 13. 9. 2018)
- <https://wepa.unima.org/en/stages-and-performance-spaces/> (pristupljeno 13. 9. 2018)
- <https://wepa.unima.org/en/permanent-site-puppet-theatres/> (pristupljeno 13. 9. 2018)
- <https://wepa.unima.org/en/myth-of-the-puppet-a-western-perspective/> (pristupljeno 20. 9. 2018)