



INTERFACE, ZAGREBAČKI PLESNI ANSAMBL, KOR. SNJEŽANA ABRAMOVIĆ MILKOVIĆ, 14. RUJNA

Nestalne granice realnog i virtualnog

Predstava *Interface*, kojom Zagrebački plesni ansambl obilježava četrdesetu godinu postojanja, svakako nije tipična slavljenička predstava. U cjelini solidna, ali ni po čemu iznimna predstava, s više konvencionalnih koreografskih poteza negoli pronicivosti, doima se kao da je nastala *u hodu*. Bez urnebesne slavljeničke pompoznosti ili definitivnosti kojom bi zaključila liniju progressa, koreografija Snježane Abramović Milković kao da pretražuje što se za protekla vremena učinilo, a što bi se još moglo učiniti i u koreografskom i u izvedbenom smislu.

Interface jednako vrednuje realni svijet i virtualnu stvarnost, tvrdeći da je preklapanje realnoga i umišljajnog svijeta na sadašnjem stupnju tehnološkoga razvoja postojano i da je granice među njima sve teže utvrditi. Realno se iskustvo može zamijeniti virtualnim, a virtualno realnim. Preklapanje odvojenih sfera poduprto je i miješanjem glazbe, čisto elektronskoga zvuka s dijelovima klasičnih gudačkih dionica ili opernih arija (zvuk Višeslav Laboš). Kao prozor u virtualno koreografsko je izabrala zadani okvir računalnih igara. Plesači preuzimaju pokret pojedinih avatara, što se na izvedbenom planu prepoznaje u odrješitim, odsječnim pokretima, sitnim trzajima glave ili zauzimanju borbena stava. *Interface* uvodi u igru dvije ekipe igrača, plave i crvene. Isprva oni izvršavaju zadatke u odvojenim sferama, da bi potom krenuli na osvajanje prostora drugih. Susreti plavih i crvenih svode se na sukobljavanje i nadjačavanje suprotstavljenih strana. Do interakcije dolazi tek kad nadjačani pristanu igrati prema pravilima jačih, plesači tada međusobno preuzimaju plesnu građu i upuštaju se u dinamično zauzima-

nje prostora scene kakvim duetom ili skupnim koreografskim dionicama. U međusobnom nadjačavanju vidljivo je preuzimanje obrazaca iz stvarnosti, borba pijuna za opstanak u igri moćnika. Stalna prisutnost naslonjača na sceni sugerira osamljivanje, podjednako i povlačenje igrača u virtualnoj igri i osamljivanje osobe koja sjedeći pred ekranom virtualnost iskušava. U preuzimanju plesne građe i stalnom gibanju na sceni

može se naslutiti nestalnost identiteta, no zbog prekomjerna gomilanja vrlo slične koreografske građe i nedovoljno diferenciranih razina prezentacije ne može se razaznati je li riječ o više identiteta ili multipliciranju istoga. Osim dosljednosti grafičkih obrazaca računalnih igara bilo bi zanimljivo vidjeti i drukčije virtualno poniranje, koliko doista uranjanje u virtualnost utječe na identifikacije subjekta, koliko se razlikuju virtualni identiteti od stvarnih i koliko identitet stvarne osobe postaje fluidan zahvaljujući istodobnosti različitih identifikacija koje se identitetom prelamaju. Interakcije plesača u slučajnim susretima povremeno otvaraju mogućnost neke zajedničke priče, no njihovi su susreti prekratki da bi naracija uopće dobila kakav smisao. Takva je, primjerice scena Zrinke Lukćec i Elvise Hodžića, iz koje se može iščitati strategija zavodjenja, zbližavanja i udaljavanja partnera. Dramaturški gledano (dramaturg Saša Božić), scenska je gra-

Dinamično zauzimanje prostora scene: *Interface*

đa oblikovana amplitudalno, predstava mjestimično raste da bi se dinamički uzlazna putanja odmah potom urušila. Premda je takav ritam gledatelju naporan jer iza svakoga poniranja neprestano očekuje svršetak, prekobrojna ponavljanja funkcioniraju u okruženju računalnih igara, odražavajući revitalizaciju avatara, ali ukazujući na dosadu i zamor igre. Jednostavna, no vizualno učinkovita scenografija Ive Matije Bitange u obliku premreženih polja na crnoj podlozi u koreografskom se smislu mogla bolje iskoristiti. Unatoč nedostacima koreografske realizacije, osmero plesača, uz navedene tu su i Sara Barbieri, Petra Chelfi, Darija Doždor, Aleksandra Mišić, Martina Nevistić, Ognjen Vučinić, pojedinačno zanimljivim izvedbama podižu kvalitetu predstave.

IVANA SLUNJSKI