

REAKTOR

zine tentang teater dan hal-hal seputarnya

#3



edisi khas
STEREO GENMAI

Diterbitkan oleh:
Rorschach Ink

sebuah *imprint* Moka Mocha Ink
mokamochaink@gmail.com

dengan sokongan Ensembel Teater Kaos Nol

REAKTOR zine isu 3
Cetakan pertama: 2021

Teks © Pengarang
Penerbitan © Moka Mocha Ink

Reka letak dan desain kulit: Ilham Sani

Kulit hadapan: Sandee Chew sebagai Flores Chin
ketika latihan *Teater Normcore: Stereo Genmai* (2018)
di rumah Sandee. Foto oleh Amirul Rahman.

Buatan Malaysia

REAKTOR isu 3

Stereo Genmai

KANDUNGAN

bedah naskah <i>Stereo Genmai</i> oleh Ridhwan Saidi	1-5
diskusi meja bulat <i>Tentang Lakonan [3/6]</i> Mia Sabrina Mahadir, Lew Shu Ni, Sadiq M. Jamil, Amirul Rahman, Nurul Aizam & Ridhwan Saidi	6-9
petikan drama <i>Stereo Genmai</i> tulisan dan arahan Ridhwan Saidi	10-14
sidang reaktor <i>Sekelumit Tindak Merancak Teater [2/5]</i> oleh Ridhwan Saidi	15-20
imejan visual <i>Stereo Genmai</i> dari dokumentasi Moka Mocha Ink	21-28

b e d a h n a s k a h

Stereo Genmai

oleh Ridhwan Saidi

Proses adaptasi naskah Stereo Genmai ini bermula dari novel kemudian menjadi *screenplay* sebelum menjadi *stageplay*. Ia satu proses yang unik di mana saya dapat menelusuri dan mendalami tiga jenis medium berbeza iaitu novel, filem dan teater. Adakala untuk benar-benar mengenali satu-satu bentuk medium seni itu adalah dengan mengenali apa yang bukan bentuk medium seni itu. Dalam kes ini saya mengenali teater dengan mengenali apa yang membezakan teater dengan novel dan filem. Meski kerja-kerja teater saya secara mudah dan simplistik boleh dilabelkan sebagai terlalu sastera atau terlalu sinematik atau terlalu arsitektural oleh mereka yang mengamalkan teater secara konvensional, tetapi pada saya apabila saya bikin teater, ia memang secara spesifik saya ingin ceburi dan terokai apa yang membuatkan teater itu spesial. Malah saya sendiri sedar bahawa medium-medium lain ini cuma berkesan pada satu tahap, kerana sememangnya saya ada menerapkan elemen-elemen dari ilmu dan pengalaman hidup saya yang berlatarkan dunia sastera, filem dan seni bina, tetapi ia tidak boleh seratus peratus menjadikan teater saya tidak teater. Perbezaan teater paling ketara adalah sifat kesementaraannya. Ia hanya terjadi dan berlaku disaksikan mereka yang hadir dan selepas itu ia menjadi sebahagian dari zaman dan lalu sejarah, untuk bersehati dengan Masa. Ini tidak mungkin dialami dalam bentuk novel, filem dan seni bina kerana ia terus ada untuk diakses. Ia tidak *ephemeral* seperti teater.

Dramatists themselves don't write plays for the sake of conjuring up quotidian reality. They write, rather, to interrogate it from a distance. They don't create artificial conversation to reproduce daily life, but rather manufacture fictions that engender new realities that we can't encounter in daily life.

– Tadashi Suzuki, 2015:38

Sometimes the utterly unreal comes to express reality itself. 'Realism', as Mitenka Karamazov says, 'is a terrible thing.' And Valery observed that the real is expressed most immanently through the absurd.

– Andrey Tarkovsky, 1986:152

Ada benarnya pendapat Tadashi Suzuki ini, kerana apabila saya menulis naskah teater, saya tiada niat untuk menggambarkan dunia teater saya sepertimana realiti yang saya hidupi. Ia tidak masuk akal kepada saya kerana, kenapa perlu kita realistikkan dunia teater yang kita



reka? Ia direka lalu dikarang. Apa yang terpapar dan apa yang dipersembahkan merupakan suatu kesedaran. Para pembikin teater ada kesedaran ini, begitu juga dengan para audiens. Apa yang penting bagi saya adalah kebenaran emosi. Perasaannya perlu benar, dan dirasakan audiens. Di sini, kesilapan berlaku di mana para aktor lebih mementingkan perasaan dirinya yang dirasakan benar, tetapi kebanyakan waktu, ia tidak dirasakan oleh mereka yang melihat. Saya sentiasa memikirkan lebih baik suatu perasaan itu muncul tanpa dipaksa-paksa, daripada ia diperah-perah oleh para aktor yang berlakon secara berlebih-lebihan. Dalam kes Stereo Genmai ini, suara watak D. disuarakan dari luar menggunakan pembesar suara. Ini mendedahkan bahawa apa yang sedang dipertunjukkan ini merupakan sebuah teater. Ia hanya kemudian apabila watak D. ini mendapat suara, kita akan telusuri advencer dan kehidupan karakter utama bernama K.M. Raslan yang penuh duka dan nestapa.

RASLAN Bagaimana dengan kesetiaan? Tidakkah awak taat kepada saya selaku pencipta diri kamu?

D. I dah serik menanti. I perlu buat pilihan sendiri. I tak mahu jadi sebahagian dari kerja-kerja tak siap you. Untuk selamanya menjadi tidak selesai. Keabadian itu. Terperangkap di dalam *mall* yang tak ada jalan keluar. Kosong. Tiada karakter lain untuk bercakap dan berbual. Bersendirian. Hujan lebat berpanjangan. Malam. Pawagam yang memutarakan filem yang sama berulang kali. Guruh dan kilat. Sukiyaki. Hari-hari makan sukiyaki. Dunia yang tidak siap ini. Kitaran kehidupan ini. Kenapa mesti kekal jika kita ada daya dan usaha untuk keluar?

RASLAN Itu saja ke satu-satunya jalan untuk awak? Untuk lari keluar seperti seorang pengecut? Tabahkan diri, kuatkan semangat. Kita akan sama-sama menghadapi segala cabaran dan dugaan ini. Kita akan siapkan novel kita.



D. Untuk lari—bersama novelis lain. Itu pilihan baik.

(Stereo Genmai, ms 17-18)

Cakerawala sastra Melayu menderetkan beberapa karya yang popular, dan karya-karya ini agak sering pula membayangkan unsur-unsur nestapa atau dukalara (untuk menggunakan istilah-istilah daripada Syair Yatim Mustapa dan Syair Bidasari), iaitu suatu situasi duka yang memerangkap ramai watak utamanya dalam penjara takdir dan keadaan.

– Muhammad Haji Salleh, 2000:241

Asalnya *play Stereo Genmai* ini saya sangkakan sebagai tragikomedi, kerana umum kita di zaman moden ini, sudah tiada lagi perasaan binari di antara apa itu tragedi dan apa itu komedi, tetapi hanya kemudian setelah saya tulis naskah *Masam Manis*, saya sedari *play Stereo Genmai* ini merupakan sebuah tragedi. Sudah tentu ada elemen lucu di dalamnya, tetapi secara menyeluruh, ke mana arah cerita ini

pergi ia dinaungi perasaan tragedi. Tidak kira sama ada ia versi penuh 2018 di KOTAK@Five Arts Centre mahupun versi *abridged* di The Godown, 2019, kedua-duanya menjurus terhadap pengakhiran K.M. Raslan untuk bersebati dengan kontinuum idea-mimpi. Yang awal untuk si novelis ditarik dan disedut masuk, manakala yang kedua untuk si novelis dibungkus dan dilitupi ronyokan kertas—menjadi sebuah idea yang tergendala.

For Artaud, the actor is the victim at the stake desperately signaling through the flames. For Grotowski, the actor is a martyr with whom the spectator cannot presume to identify; he can only witness in awe a hero's courage and the sacrifice that is offered to him as a gift. Samuel Beckett once confided me that for him a play was a ship sinking not far from the coast while the audience watches helplessly from the cliffs as the gesticulating passengers drown... Our image of theater was that of telling a story, and the group itself represented a storyteller with many heads.

– Peter Brook, 1998:172

Rujukan:

Andrey Tarkovsky (1986). *Sculpting in time: reflections on the cinema* (Kitty Hunter-Blair, Trans.). University of Texas Press.

Muhammad Haji Salleh (2000). *Puitika sastera Melayu*. Dewan Bahasa dan Pustaka.

Peter Brook (1998). *Threads of time*. Counterpoint.

Ridhwan Saidi (2018). *Teater normcore: stereo genmai*. Moka Mocha Ink.

Tadashi Suzuki (2015). *Culture is the body: the theatre writings of Tadashi Suzuki*. Theatre Communications Goup.

diskusi meja bulat

Tentang Lakonan

bahagian 3/6

mereka yang terlibat:

Mia Sabrina Mahadir, Lew Shu Ni, Sadiq M. Jamil,
Amirul Rahman, Nurul Aizam & Ridhwan Saidi

lokasi: PKAF, Alam Budiman

29 Feb 2020

transkrip oleh Fiona Fluoresen

Ridhwan

Tapi *painting* yang perasan, kat Malaysia orang masih *stuck* dengan *realism* tu, sebab *realism* dalam *painting*, sebenarnya macam *watercolor*, gambar lanskap, gambar potret, tapi *painting* dah pergi jauh kalau dalam dunia *fine arts*. Macam ada *abstract expressionist*-lah, *surreal*-lah. Sebenarnya *surreal* tu dah belakang dah, yang depan dah ada *post-conceptual*-lah, dah jadi benda-benda lain. Jadi untuk diri sendiri memang anggap teater atau lakonan, mesti macam tu (selari dengan zaman), atau *imitation reality* itu memang amat tradisional, itu Aristotle yang paling *basic* sekali. Kalau berlakon *imitate reality* itu macam lukis *watercolor*, pemandangan, lukis potret. Itu boleh, tapi kita dah zaman moden, ada banyak jenis *painting* lain, jadi rasa aktor atau *performer* dia macam boleh keluar aja. Ia tak semestinya kena *embody*, nak *imitate reality*, bila bercakap kena berpandang. Sebenarnya kena bermain-main. Untuk diri sendiri suka guna klise atau stereotaip, mungkin bukan klise, tapi stereotaip untuk pancing orang dulu, audiens-lah sebab kita nak ada audiens, jadi sebelum pergi ke *abstract expressionist*, ada muka orang dulu ke,

ada pemandangan. Macam *Masam Manis*, at least orang nampak oh ada dua bilik, kena bermain dengan benda-benda yang orang faham dulu. Dari situ baru dia kena pergi... selalu orang tuduh work-work *surreal*, *surreal* tu hanya kat hujung aja. Ia bukan *starting surreal*, kalau *starting surreal* orang akan pening sebab orang tak faham. Sebab tu taktiknya ia kena *start* dengan sesuatu yang orang boleh *connect* dulu, selalunya stereotaip. Tapi *slow-slow* kita kena ada *subversion*, atau *transgression*, nanti baru orang macam, apa benda ni? Tapi dia dah *hook*. Jadi itu taktik dari *writing* kot, dari skrip. Itu untuk diri sendirilah. Kadang-kadang ada perasaan bila orang nak buat sesuatu yang *surreal* ataupun *absurd*, dia awal-awal dah buat dah jadi orang tak boleh *connect*. Macam contoh yang *Matahari*¹ tu. Sebab kita pun belajar juga dari orang lain. Kita rasa apasal *detached* ah? Sebab bila fikir balik, taktiknya *simple* aja, *start*-lah dengan sesuatu yang orang boleh *connect* dulu, kemudian barulah pergi ke mana-mana, pergi ke tempat yang orang tak sangka. Mungkin boleh komen sekali tentang *Matinya Seorang Birokrat* tu, ia bertukar *position* sebenarnya kalau dalam bola sepak suka *total football*. Ada sejarah. *Total football* sistem bola sepak yang pemain dia boleh bertukar-tukar *position*. 70an ke 80an macam tu. Johan Cruyff... Dutch la. *Team* ni... orang takut sebab dia punya *player* boleh berubah-ubah macam *defender* jadi *striker*, untuk zaman tu. Zaman sekarang benda ni dah jadi normal. Tapi untuk zaman tu, orang tak boleh baca sebab ia terlalu... ia bertukar, jadi orang yang main bersistem tak faham, kenapa orang yang main *defender* ke sana, yang ni ke sini. Ya lah, ia penting untuk waktu tu. Tapi zaman sekarang benda tu macam dah jadi normal. Maknanya semua orang dah faham. Semua orang dah tau macam mana nak kekang benda tu. Tapi dari segi *acting* suka, aktor tu keluar dan pergi belah sini pula. Contoh untuk Mia ada terfikir, lepas ni kalau *direct* lagi *Matinya Seorang Birokrat*, jadi watak 'pengarah' pula. Maknanya lengkaplah *universe* tu. Maknanya perspektif tu cair.

Mia Tapi rasa bila tukar karakter tu okay. Ia *worldview* pasal skrip tu. Tapi masa kedua buat *Birokrat* tu masa boleh *start fresh*. Buang *worldview* dulu, kita *start* dari awal, tapi ada sesetengah memori tu kita susah nak buang.

¹ *Matahari Jangan Tidure, Nanti Hilang Belang* (2019) arahan Arief Hamizan.

- Ridhwan Tapi okay juga kalau tak buang, maknanya ada empati... maknanya kita boleh rasa kita kat sana. Kita kat tubuh yang lagi satu tu.
- Shu Ni Kalau cakap fasal *surreal*, saya rasa ia *level* yang lain. Kalau kat Malaysia saya tak dapat tengok lagi teater *surreal* yang *best*-lah. Teater pun tak ada, jadi tak boleh tengok lakonan yang baik. Saya pun *curious* juga untuk buat *acting surreal*.
- Aizam *Matahari* tu tak *surreal*?
- Mia *Matahari* tu *real* dalam *surreal*. Masih susah nak *relate* tu. You tengok *Matahari*?
- Shu Ni Ya. Tapi kalau cakap fasal lakonan dalam tu, pelakon tu pun mesti ada *base* yang *real* kan?
- Mia Tapi I tak tau berlakon *base on surreal* tu macam mana?
- Amirul Pada aku berlakon ni seorang aktor tu tak perlu terikat dengan karakter tu. Dia just datang ke set, dan baca dialog yang diberi, watak tu akan muncul sendiri dengan skrip yang dibaca. *Surreal* ni kalau tengok yang Ridhwan punya, ia taklah *surreal* yang jadi *surreal*. Ia tanpa sedar *feel* yang dirasa oleh audiens yang *surreal*, kalau kita tengok secara terus, ia *realism* aja. Bila watak masuk dengan *lighting*, dengan sinografi, *feel* yang diberi tu yang rasa *surreal* sebenarnya. Tapi bila yang lain buat, dia terus nak jadi *surreal* tanpa ada benda tu, tak ada *layer* tu.
- Ridhwan Sebenarnya *surreal* ni perasaan aja. Sebenarnya yang rasa audiens aja. Aktor kat dalam tu macam biasa ajalah kan? Dia buat benda biasa. Tapi satu yang buat rasa *surreal* ni sebenarnya muzik... muzik dan *lighting*... dan mungkin juga, bukanlah *metaphor*, tapi imejan... *movement*. Contoh macam dalam *Hamlet Fansuri*, yang lilin waktu *Ophelia Maldoror* tu. Sebenarnya *surreal* ni ia lebih mendekati mimpi la kan? Ia *dreamlike*. Dan dalam *dream* kita tak selalu dengar orang berbual sangat. Selalu kita ingat imej. Macam ular ke... imej. Dalam *Masam Manis* ni tak pasti pula apa imejanya.
- Mia Macam rantai tu?
- Ridhwan Rantai tu... mungkin. Kita tak tau, tapi kalau audiens rasa, rasalah. Tapi setakat ni rasa *surreal* tu mesti datang dengan

sound, datang dengan *lighting*, dan satu tindakan yang kita tak faham apa, tapi ia macam mimpi.

Shu Ni Abstrak?

Ridhwan Abstrak. Contoh *Hamlet Fansuri*, yang *Ophelia Maldoror* tu. Bila *last* sekali bila *Ophelia* bermonolog, dia akan bagi *action* cairkan lilin ke tangan, Mira akan ambil ais dan tolak ke muka, dan... Tapi orang macam faham perasaan tu, tapi orang tak faham dengan tindakan tu. Jadi maknanya sebelum sampai ke adegan *surreal* atau *dreamy* tu, itu adalah kesimpulan terhadap kata-kata... aktor dah *deliver verbal* punya konteks. Jadi orang faham dia ni sengsara, sakit, ada *words* terseksa misalnya, kemudian *ending*-nya datang lagu, datang *lighting*, datang *action*. Jadi ia sangat *dreamlike* sebab ia menyimpulkan kata-kata yang penuh sengsara tadi. Yang *Masam Manis* ni pun samalah. *Scene last* tu, tak ada kata-kata dah, tapi orang faham, oh ini tentang hubungan, tak taulah kan, untuk audiens, ia ada sedikit nak pergi ke situ sebab ia ada muzik, ia ada *lighting*, dan ia ada tindakan tu. Dan ia tak boleh buat terus macam tu. Kalau buat terus macam tu orang tak faham. Kat depan dia tu mesti ada sesuatu... *at least* percakapan, sebab orang mudah faham kata-kata lagi.

Mia Rasa macam dari segi aktor pun sama jugalah. Masa Ridhwan *first* suruh kita *try* buat scene tu kita tak boleh nak put *meaning* terhadap benda tu. Sebab kita pun tak tau ini pasal apa? Ia kena datang, *whatever* cerita yang *surreal* macam mana pun, ia mesti datang dari *somewhere real*, baru audiens boleh dapat, dan kalau audiens tak boleh dapat, kena soal diri, kenapa kita nak buat *show* ni? Apa tujuannya kalau audiens tak dapat apa-apa?

Shu Ni Kalau *acting* macam ni, adakah ia lebih macam tarian? Sebab ia ada koreografi, ia ada *rhythm*. Kalau yang tu ia akan jadi sangat *precise*-lah. Ia macam *dance*?

Ridhwan Rasa ia masih tak perlu teknikal macam *dance*. Ia *just feeling* aja, sebab yang tarik (rantai) tu *feeling* aja.

Bersambung di isu seterusnya...

petikan drama

Stereo Genmai

tulisan dan arahan Ridhwan Saidi

FLORES CHIN duduk menulis di sebalik skrin. Di atas meja ada sebuah balang kaca berisi sebiji mata.

FLORES CHIN Ya, ada apa yang boleh saya bantu?

RASLAN duduk.

RASLAN Saya mencari seseorang.

FLORES CHIN Siapa yang kamu cari?

RASLAN Teman wanita saya.

FLORES CHIN berhenti menulis.

FLORES CHIN *Interesting.* Siapa namanya?

RASLAN D.

FLORES CHIN D. apa? Diana? Delia? Darlina?

RASLAN Lupa.

FLORES CHIN Lupa atau tak tahu?

RASLAN Lupa, tak tahu. Belum tahu.

FLORES CHIN pegang dagu dan belek wajah RASLAN seperti sebuah spesimen.

FLORES CHIN Siapa nama kamu?

RASLAN ...

FLORES CHIN Flores Chin.

RASLAN Itu mata betul?

RASLAN tunjuk arah mata di dalam balang kaca.

FLORES CHIN Awak sedar awak di mana?

RASLAN Kamu berdua hantu, dan ini sebuah mimpi.

DELIA dan FLORES CHIN ketawa.

RASLAN Kenapa ketawa?

FLORES CHIN Separuh betul.

RASLAN Salah seorang... hantu?

FLORES CHIN Delia, awak tak beritahu dia kita sekarang di kontinuum idea-mimpi?

DELIA Belum, cikgu.

RASLAN Kontinuum idea-mimpi ni kejadian apa?

FLORES CHIN beri RASLAN sehelai kertas.

FLORES CHIN Kontinuum idea-mimpi. Draf pertama oleh Flores Chin. 29 Mei 1893.

Setiap manusia secara metafizika mempunyai *sixth sense* berupa antena

di atas kepala. Antena ini berhubung dengan alam idea / ideaskap. 5% manusia dari dulu hingga sekarang, mendapat idea mereka dari kontinuum magikal itu. Kontinuum itu seperti perigi, mempunyai dasar. Di bahagian atas idea-ideanya mudah diakses.

Mereka yang ambil apa yang ada di permukaan, hasilnya... idea yang serupa. Idea itu juga diterima oleh jutaan manusia lain. Ada yang guna dan ada yang tidak guna. Ada yang berakhir dengan sebuah catatan di dalam *note book*, dan ada yang berakhir dengan beberapa garisan *sketches*, dan ada juga yang berakhir sebagai lukisan kanak-kanak taska. Perigi idea itu tidak terhad hanya kepada manusia di dalam cabang kerja kreatif. 5% manusia dunia (bayi, kanak-kanak, remaja, dewasa, tua) ke situ. Ada yang kerap dan ada yang hanya sekali. Ada yang menyelam dalam dan ada yang tidak dalam, suam-suam kuku.

Semua *masters* di dunia tidak kira artis, *filmmaker*, arkitek atau penulis, dapat idea mereka dari dasar perigi idea. Tidak ramai mampu menyelam hingga ke dasar. Mereka yang terpilih ini, menghasilkan magik sebenar, apa yang kita panggil Seni-Art.

Tetapi untuk masuk sampai ke dasar perigi itu tidak terhad hanya melalui bukaan perigi. Ada laluan alternatif. Laluan yang ditemui oleh sekumpulan surrealis. Di sebalik dasar ideaskap ini, terdapat dasar mimpiskap. Sebuah lagi perigi yang bercantum secara simetri.

Jika kamu masuk melalui Perigi Idea dan kawan kamu masuk melalui Perigi Mimpi, kamu berdua akan bertemu di teras bumi. Pokoknya kedua-dua dasar Perigi Idea dan Perigi Mimpi itu bertemu. Sebuah kontinum idea-mimpi. Dan di situlah karakter utama bernama K.M. Raslan terjerat. Walau bagaimanapun, sama ada watak Raslan itu tersesat ketika sedang mencari idea atau sedang bermimpi, tidak diketahui.

Payudara RASLAN diraba FLORES CHIN.

RASLAN Kat mana aku ni? Macam mana aku
seorang lelaki boleh ada payudara?
Ini benar-benar merosakkan akhlak.

RASLAN ketakutan.

FLORES CHIN Seorang novelis.

RASLAN Siapa?

DELIA mendekati FLORES CHIN.

DELIA Abang lah.

RASLAN Abang?

FLORES CHIN duduk di meja tulisnya.

FLORES CHIN Seorang lagi novelis.

DELIA Sebelum ni ada novelis?

FLORES CHIN Dah tentu.

RASLAN Novelis? Saya?

DELIA Menurut cikgu Flores.

FLORES CHIN Sah.

RASLAN Sah.

DELIA Sah?

FLORES CHIN angguk. RASLAN memikirkan kewujudan dirinya.



sidang reaktor

Sekelumit Tindak Merancak Teater

bahagian 2 / 5

oleh Ridhwan Saidi

3

Seperti kajian akademik, hasil pengumpulan data perlu diproses dan distruktur untuk menyampaikan fokus kajian anda. Ini serupa dengan apa yang telah anda dapatkan dari sumber dan saluran idea yang dikongsikan sebelum ini. Anda perlu dapatkan apa yang diperlukan bagi satu-satu fokus projek anda. Tidak perlu dari semua sumber. Boleh jadi dari salah satu, atau mungkin gabungan dua tiga. Lebih kualitatif berbanding kuantitatif.

Meski saya gambarkan proses ini berstruktur, tetapi hakikatnya ciptaan karya amat organik. Ia tidak menentu yang mana datang dulu. Tetapi demi memudahkan pembaca saya perlu garap ia satu persatu, meski boleh jadi saya sendiri tidak melalui proses selancar ini. Kemenjadian idea di dunia sebenar amat kompleks. Dari kompleksiti ini

datang kerja-kerja menggarap, iaitu bagaimana untuk memudahkan sesuatu yang sukar diperkatakan.

Saya percaya teater yang baik perlu bermula dengan suatu kesukaran, ada persoalan falsafah misalnya, atau masalah sosial, atau *poetic mystery*, dan seumpamanya, sebelum ia diperhalusi ke dalam bentuk persembahan atau tulisan.

Works of art are, as it were, formed by organic process; whether good or bad they are living organisms with their own circulatory system which must not be disturbed.

– Andrey Tarkovsky

Saya percaya bahawa hasil yang didedahkan kepada audiens atau pembaca pula mesti lancar dan mudah. Meski mungkin ia tak semudah yang dijangka, tetapi usaha perlu dilakukan untuk ia semudah boleh. Kita tak mahu ia lebih kabur atau mengelirukan dari idea asal yang sedia abstrak.

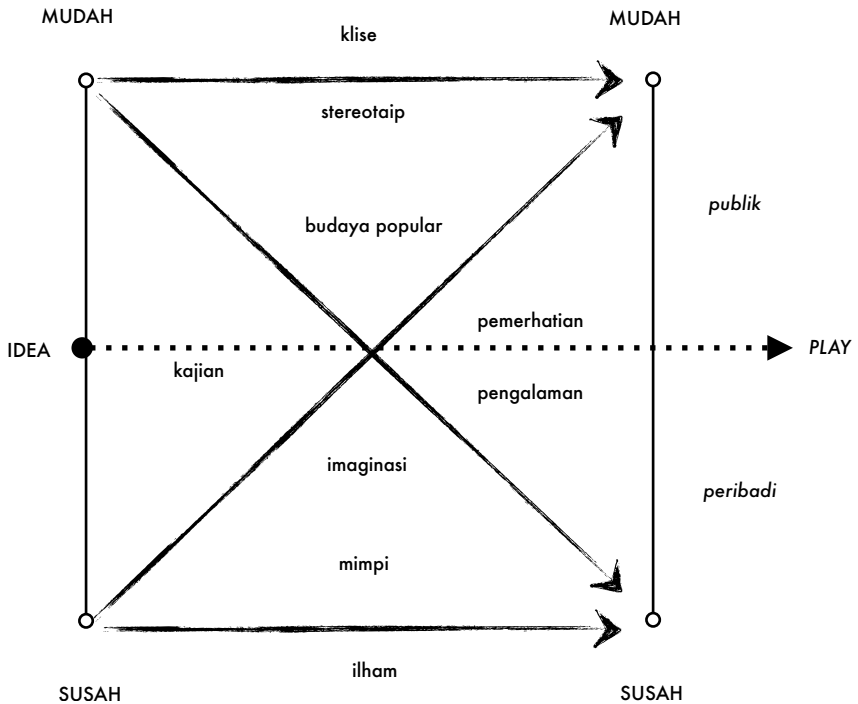
Di sini kita boleh bina empat kombinasi dari kata 'mudah' dan 'susah'. Kita ada idea yang mudah didapati, dan yang lebih susah digali. Kemudian kita ada hasil play yang mudah dan susah dicerna. Semua pilihan ekstrim digunakan agar ia lebih mudah dibayangkan. Untuk memilih '*play* sederhana dari idea sederhana' cuma akan melambakkan hasil karya yang *play safe*.

Empat kombinasi ini contoh mudah dalam menggambarkan hubungan yang boleh ada dari dua satah kepayahan iaitu 'mudah' dan 'susah', dan kaitannya dengan 'idea' dan 'aksi'. Idea di mana esensi dan asal usul sebelum sesuatu aksi terbentuk untuk ditemukan dengan audiens.

PLAY MUDAH

DARI IDEA SUSAH

Play yang mudah hanya berbaloi dikecapi apabila bahan bakarnya datang dari kesukaran yang anda pegang dari mula, dari pemerhatian realiti, pengalaman, imaginasi, intuisi, mimpi, ilham, kajian lapang dan seumpamanya yang telah anda tekuni. *Output*-nya nampak mudah dan



lancar, tetapi kerja-kerja yang berlaku belakang tabir ambil masa. Ini sebenarnya serupa seperti proses penghasilan teater itu sendiri iaitu, ia memerlukan latihan. Latihan yang tidak cukup, akan beri kesan langsung terhadap persembahan yang dibuat. Latihan akan dianggap kerja susah bagi mereka yang tidak faham teater. Kenapa perlu berlatih lama-lama? Kenapa tak terus *perform* aja? Hal yang sama perlu dilalui penulis. Orang yang tidak faham kerja penulisan akan anggap kita buat kerja susah. Tetapi kesusahan ini merupakan kerja yang beri kita nikmat di kemudian hari.

Maka kerana itu, dari segi idea pun, pastikan anda benar-benar pasti bahawa ia idea yang satu dan terpilih. Kenapa idea itu dipilih? Idea yang terpilih ini seharusnya memberikan sedikit kepayahan dalam hidup anda, dalam menyampaikan ia secara halus dan mudah. Ada kerja-kerja berfikir yang perlu dibuat. Bagaimana untuk menyampaikan suatu perasaan ini dalam bentuk kata-kata? Atau adakah ia lebih berkesan

dalam bentuk *stage direction*? Yang mana perlu dilafazkan dan yang mana tidak? Bagaimana untuk menterjemahkan idea yang abstrak menjadi sesuatu yang boleh dihadap dan dikongsi di ruang publik?

PLAY MUDAH

DARI IDEA MUDAH

Jika idea susah ialah idea yang abstrak, kita boleh anggap idea mudah ini sesuatu yang literal, dalam erti kata ia sudah banyak kali terzahir dalam realiti kita.

Semua idea pada awal kemunculannya merupakan sebuah *novelty*, tetapi lama-kelamaan, apabila teknik yang sama digunapakai tanpa memberi kesegaran, idea itu menjadi kebiasaan. Klise merupakan sesuatu yang telah diulang sehingga makna asalnya telah hilang. Ini boleh kita ambil contoh yang dibuat Bertolt Brecht melalui Berliner Ensemble-nya di mana unsur dramatik (cerita yang dilakonan) dan unsur epik (penceritaan, seperti naratif Homer) digabungkan. Epik di sini bukan epik yang bermaksud hebat, tetapi *epic poetry* bentuk yang menyerupai apa yang kita panggil novel hari ini. Sebelum era itu, 'cerita' dan 'penceritaan' tak bercampur. Ia hanya apabila Brecht gabungkan dua unsur ini, ia bikin masyarakat ketika itu merasakan kesan *distancing*, dan ini yang boleh membuatkan audiens berpeluang merenung dan memikirkan apa yang sedang terjadi.

Tetapi buat kita hari ini, teknik ini sudah menjadi kebiasaan. Ditambah dengan teknologi perfileman yang membuatkan cerita melalui gambar dikombinasikan dengan penceritaan melalui suara. Ia bikin kita lali, dan sudah terbiasa dengan kesan ini. Walau bagaimanapun, ketika awal kemunculan teknik ini, ia sudah tentu mengganggu. Lambakan teater hambar yang sudah sedia beri efek *alienation* dan *distancing*, ini membuatkan kenapa karakter yang hidup, dan *katharsis* (dalam erti kata sebenar), sesuatu yang langka untuk ditemukan di Malaysia hari ini.

Idea susah biasanya akan mendapat sedikit tentangan, kerana masyarakat ketika itu belum terbiasa, tetapi apabila ia mula menjadi konvensi dan kebiasaan, ia lalu menjadi idea mudah yang boleh digunakan semua orang. Cuma idea mudah ini perlu diberikan

kesegaran, ia perlu muncul di saat orang tidak sangka, sebab jika tidak ia akan menjadi klise.

Idea mudah terkandung dalam budaya popular, dan kerana itu tidak hairan jika anda menemui *play* yang berorientasikan sesuatu yang popular. Misalnya lakonan mereka seperti drama tivi petang-petang, atau naratifnya bermain dengan sentimen macam iklan raya, atau komedi diambil lewah sebagai satu ajukan terhadap pelawak popular sedia ada. Saduran merupakan antara kerja-kerja idea mudah ini. Tiada proses kenal diri diperlukan dalam menjadikan idea mudah kepada *play* mudah. Ia sudah terbentang, cuma anda perlu tahu bagaimana untuk menjadikannya segar dan di luar duga.

PLAY SUSAH

DARI IDEA MUDAH

Bagaimana idea mudah menjadi menjadi sesuatu yang susah? Idea mudah apabila disampaikan secara telus, tentu mudah juga jadinya. Di sini berlaku kesilapan andai penulis dan pengkarya berniat mahu bikin *play* kelihatan kompleks. Kompleksiti bukan untuk ditokok tambah, kompleksiti perlu bermula dari awal.

Idea susah jadi susah sebab ia sebuah abstraksi, dan bagaimana kita berusaha untuk terjemahkan ia menjadi sesuatu yang literal dan mudah difahami. Idea mudah pula mudah sebab ia literal, dan apabila ia diabstraksikan ia disusah dan dikaburkan. Kita perlu sebab yang kuat kenapa kita mahu abstraksikan sesuatu yang sedia mudah. Barangkali demi kesegaran, anda perlu simbolikkan sesuatu aksi itu di dalam *play*. Tetapi sesuatu yang simbolik sewajarnya tidak susah. Sesuatu yang simbolik sepatutnya masih boleh ditangkap dan difahami audiens. Ia sebetul *defamiliarization*. Untuk menyegarkan sesuatu yang sudah terlalu biasa. Tetapi dalam kes ini untuk menyusahkan hal yang mudah? Ia mungkin berkesan untuk suatu adegan tertentu, tetapi ia sama sekali tidak berbaloi untuk seluruh *play*. Kenapa perlu mengaburkan hal yang trivial?

PLAY SUSAH

DARI IDEA SUSAH

Play susah dari idea susah menampakkan pengkarya itu tidak buat kerja. Dari abstraksi, dihamburkan sebagai abstraksi. Paling kurang bagi saya, wajar ada sedikit usaha untuk idea susah itu dikomunikasikan kepada mereka yang naik saksi. Karya-karya sebegini biasanya dipublisitikan sebagai sesuatu yang menyentuh tentang isu-isu berat dan metafizikal, seperti kematian dan kiamat misalnya. Tetapi akhirnya sewaktu pementasan, *play* ini tidak dapat bawa beban yang ingin dibawa. Ia malah melewah dan menjadi sesuatu yang kabur. Sesuatu yang berat dan abstrak seperti kematian dan kiamat, harus direnungi dalam-dalam sebelum ia diaksikan dalam bentuk yang *accessible* dan mudah, meski ia tidak pernah mudah.

Bersambung di isu seterusnya...

imejan visual

Stereo Genmai

dari dokumentasi Moka Mocha Ink
tangkapan Nurul Aizam & Amirul Rahman.
disusun dan diproses hitam putih
oleh Ridhwan Saidi.

aktor: Ani Aziz, Hannan Barakbah, Sandee Chew, Nyna Roslan,
Mira Romanli & Tasha K.

lokasi: rumah Sandee, Kotak@Five Arts Centre, Liberal Latte
dan The Godown, KL





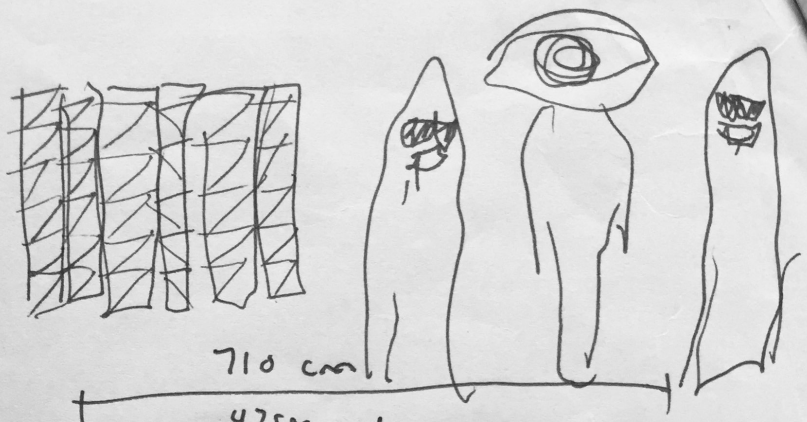






20
5)

II
2.5
8 meter



roll

eternal life
black blue

D. ovalic (out mana?)

* kaga

eternal life
in union with
universal soul
(ceder individuality)

de to:
-sonah
in certain call
... messes

