

Rad na predstavi " Priča bez kraja "

Šalov, Laura

Master's thesis / Diplomski rad

2023

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Academy of Arts and Culture in Osijek / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:251:875711>

Rights / Prava: [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-11-23**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the Academy of Arts and Culture in Osijek](#)



SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU

ODSJEK ZA KAZALIŠNU UMJETNOST

SVEUČILIŠNI DIPLOMSKI STUDIJ GLUMA

LAURA ŠALOV

RAD NA PREDSTAVI “PRIČA BEZ KRAJA”

DIPLOMSKI RAD

MENTOR: izv. prof. art. Tamara Kučinović

Osijek, 2023.

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

kojom ja _____ potvrđujem da je moj _____ rad
diplomski/završni
pod naslovom _____

_____ te
mentorstvom _____

rezultat isključivo mojega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima i oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio diplomskog rada nije napisan na nedopušten način, odnosno da nije prepisan iz necitiranog rada pa tako ne krši ničija autorska prava. Također, izjavljujem da nijedan dio ovoga završnog/diplomskog rada nije iskorišten za bilo koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

U Osijeku, _____

Potpis

SADRŽAJ:

1. UVOD.....	1
2. O PISCU I DJELU.....	2
2.1. O piscu.....	2
2.2. O djelu	3
3. ODABIR ROMANA	4
4. DRAMATURGIJA	5
5. KONCEPT PREDSTAVE.....	8
5.2. <i>Storytelling</i>	8
5.3. Vizualni identitet.....	8
5.4. Glazba.....	10
6. SCENE.....	11
6.2. O Fantastici.....	11
6.3. Otvarajte vrata	12
6.4. Slavljograd.....	15
6.5. Dolazak Ništavila/Renato i Dječja Carica.....	17
6.6. Scena-ritual.....	18
6.7. Malograd.....	21
6.8. Diva s krošnje/ put do Stršećih brdašaca.....	23
6.9. Stršeća brdašca/ Renatova smrt.....	25
6.10. Prastara Morla	28
6.11. Završna scena	29

7. ZAKLJUČAK.....	30
8. LITERATURA.....	32
9. SAŽETAK.....	33
10. SUMMARY	33
11. ŽIVOTOPIS.....	34

1. UVOD

U suvremenom društvu suočavamo se s izazovima otuđenosti i tehnološke invazije koja često zasjenjuje dublje aspekte ljudske interakcije. Mediji i tehnologija postaju sveprisutni u našim životima, a često se čini da je naglasak stavljen na izgled i materijalno. Kao rezultat toga ljudi su sve manje skloni istinskoj komunikaciji i sve više su usmjereni na svoje digitalne uređaje.

Ovaj fenomen otuđenosti i nedostatka duboke međuljudske komunikacije postavlja pitanje o važnosti i ulozi mašte u suvremenom društvu. Maštoviti svijet unutar svakog pojedinca često ostaje skriven od percepcije drugih, a ipak je dubok i bogat. To je unutarnji svijet koji oblikuje naša sjećanja, prošlost, osobnu percepciju, sadašnjosti, želje, snove i svjetove koji nisu uvjetovani stvarnošću koju živimo. Taj svijet ono je što nas čini ljudima, što nas čini pojedincima sa svojim jedinstvenim iskustvima i perspektivama.

U umjetničkim izrazima, kao što je lutkarstvo, mašta ima ključnu ulogu. Kazalište može postojati bez raznih tehničkih elemenata poput reflektora, glazbe, pa čak i priče, ali bez mašte nema ničega.

“Stvaralački rad na ulozi i na pretakanju pisanog djela dramskog pisca u scenski događaj, sav, od početka do kraja, zbiva se uz učešće mašte.”¹

U ovome diplomskom radu istražiti ću kako smo koristili maštu u našem radu na sceni, kako smo je oblikovali, istraživali i vodili, te kako smo je koristili kako bismo stvorili scenske prikaze svijeta mašte. Bit će riječi o zamkama s kojima smo se susretali i kako smo ih nadišli kako bismo postigli svoj cilj: pobuditi želju za maštanjem kod naše publike. U doba gdje je otuđenost na vrhuncu, gdje tehnologija napreduje bez prestanka, i gdje su mediji postali dio svakodnevnog života, možda je vrijeme da se prisjetimo snage mašte. Putem lutkarstva možemo pomoći ljudima, velikim i malim, da se povežu s vlastitom maštom i dubljim unutarnjim svijetom te tako ožive istinsku komunikaciju i suosjećanje.

"Vrlo često živimo u zabludi da je dijete najvažnije, ili isključivo potrebno, nasmijati, pa ga ponekad nasmijavamo štosevima s velikom dugačkom bradom. Meni se čini korisnim dijete ponekad i rastužiti. Najvažnije od svega jest u djetetu pokrenuti emociju, u ovom svijetu sve više

¹ Konstantin Sergejevič Stanislavski, Rad glumca na sebi, CeKaDe, Zagreb, 1989., str 93.

lišenom emocija. Dijete je najlakše nasmijati jeftinim gegom, teže ga je privoljeti na šutnju, da gleda i da misli, i da pritom intenzivno osjeća."²

2. O PISCU I DJELU

2.1. O piscu

Svijet mašte u potpunosti pripada djeci, ona maštaju bez premca, a njihova je igra ispunjena beskrajnim uvjerenjem.

Michael Ende rođen je 1929. u Garmisch-Partenkirchenu, u Njemačkoj. Radio je kao glumac, filmski kritičar, pisac skečeva i predstava te redatelj u Volkstheatru u Münchenu. Njegov prvi dječji roman "Jim Knopf and Lukas the Engine Driver" objavljen je u Njemačkoj 1960. godine i brzo je postigao uspjeh kod publike i kritičara, te je uskoro adaptiran za radio i televiziju u obliku serija. Godine 1973. objavio je dječji roman "Momo," koji je također doživio uspjeh. Godine 1979. objavljuje "Priču bez kraja," koja odmah postaje najprodavanija knjiga broj jedan i ostaje na toj poziciji tri godine. Od tada je knjiga prevedena na mnoge jezike i doživjela je svjetski uspjeh te brojne adaptacije.

Ende je kazao da svoje priče piše zbog djeteta u sebi i u svima drugima. Kada zagledamo dublje u događaje koji su oblikovali njegov život, pronaći ćemo njegovu istinsku predanost svijetu mašte. Odrastao je u umjetničkoj obitelji kao sin nadrealističkog slikara, gdje je umjetnost bila dio života. No, njegovo djetinjstvo također je obilježeno užasima nacizma i cenzurom rada njegova oca, kao i književne građe koja ga je zanimala, što je jasno ukazivalo na sukob između totalitarizma i umjetnosti. Tijekom Drugog svjetskog rata Ende je svjedočio strašnim događajima, uključujući bombardiranja i druge užase rata, što je zasigurno potaknulo teme istraživanja gubitka čarolije u modernom svijetu u njegovim knjigama. Kazao je da su njegova djela namijenjena svoj djeci od osam do osamdeset godina, naglašavajući želju da maštu i čaroliju približi ljudima svih dobnih skupina.

² Luko Paljetak, Lutke za kazalište i dušu, Zagreb, Međunarodni centar za usluge u kulturi, 2007., str 60.

2.2. O djelu

“Postoje dva načina da se prekorači granica između Fantazije i Spoljnog Sveta. Jedan je pravi, a drugi je pogrešan način. Kada se bića Fantazije na tako okrutan način odvuču iz svog sveta, onda je to pogrešan način. Ali, kada čovekova deca dođu u naš svet, to je pravi način. Sva deca koja su bila ovde, saznala su nešto što su mogla da saznaju samo kod nas i zbog toga su se promenjena vratila u svoj svet. Postala su vidovita zato što su videla vas u vašem stvarnom obličju. Zato su tada drugim očima mogla da gledaju i na svoj svet i na svoje bližnje u njemu. Tamo gde su ranije nalazila samo svakodnevicu, sada su iznenada otkrila čuda i tajne. Svi su nas rado pohodili. Što je više naš svet zahvaljujući tome postajao bogatiji i bujniji, to je manje laži bilo u njihovom svetu, a on postajao savršeniji.”³

Na početku romana "Priča bez kraja" upoznajemo dječaka Bastiana, koji osjeća da ga otac zapostavlja nakon majčine smrti te se suočava s nasilnicima u školi. U potrazi za bijegom od stvarnosti koja ga tišti, ulazi u antikvarijat gdje pronalazi čudesnu knjigu "Priča bez kraja". Dječak ne može odoljeti iskušenju te krade knjigu i skriva se na tavanu škole, gdje ju počinje čitati.

Knjiga ga vodi u čudesni svijet Fantazije, zemlje mašte u kojoj vlada tajanstvena Dječja Carica. U toj zemlji delegacija raznih bića iz čitave zemlje traži Caričinu pomoć zbog prijetnje Ništavila. Dječja Carica je ozbiljno bolesna, a njezin liječnik, kentaur, obavještava svijet da ju može spasiti samo ako netko izvan Fantazije pronađe novo ime za nju, jer je staro ime zaboravljeno.

Atrej, dječak ratnik iz plemena zelenokožaca, odabran je za tu misiju i dobiva medaljon Auryn kao simbol Dječje Carice koji će ga štititi od svih opasnosti. Na svom putovanju Atrej prolazi kroz različite misije i susreće razna bića kako bi saznao kako pronaći novo ime za Dječju Caricu.

Tijekom svojih pustolovina Atrej susreće zmaja Falkora, koji mu pomaže u misiji, ali ozljeđuje se i gubi Auryn. Završava u razrušenom gradu koji je dom zlih stvorenja. Ondje upoznaje vuka koji mu otkriva da su se stanovnici grada predali Ništavilu i postali laži i iluzije ljudskoga svijeta. Atrej je junak Dječje Carice, ali vuk pokušava spriječiti njegovu misiju. Nasreću, Falkor dolazi u pomoć i spašava Atreja od Ništavila.

³ Mihael Ende, Beskrajna priča, Vulkan izdavaštvo, Beograd, 2015., str 135.

Bastian postaje sve dublje upleten u priču i počinje sumnjati da je Dječja Carica odredila njega da pronađe novo ime za nju, ali još uvijek nema hrabrosti povjerovati u to. Tada se u njegovoj knjizi pojavljuje knjiga koja je također nazvana "Priča bez kraja". Ta priča uključuje i Bastianovu priču te se počinje vrtjeti u krug sve dok Bastian ne odluči djelovati. Bastian daje Dječjoj Carici novo ime, a ona mu daruje Auryn na kojem piše "Čini što želiš".

No, postoji zamka: svaki put kad Bastian koristi Auryn kako bi ostvario želju, gubi dio sjećanja na svoj ljudski život i time sposobnost da se vrati u njega. Bastian kreće u razne avanture koristeći Auryn, ali s vremenom mijenja svoju narav i postaje sebičan i nadmen. Želi biti najljepši, najpametniji i najhrabriji, te malo-pomalo zaboravlja tko je bio u ljudskom svijetu. Čak ozljeđuje Atreja.

Osjećajući krivicu Bastian shvaća da se mora promijeniti, no putem gubi sva svoja sjećanja. Kada se više ne sjeća ni majke, ni oca, ni svoga imena, ipak uspijeva uskočiti u vodu života (koja će mu vratiti sjećanja na njegov život u ljudskom svijetu) uz pomoć Atreja, koji izgovara njegovo ime i obećava da će dovršiti sve njegove priče. Bastian se napokon vraća ocu, koji ga je jedva dočekao, ispriča mu svoje avanture te obnovi odnos s njim.

Drugi dan odnosi knjigu do antikvarijata i ispričava se što ju je ukrao. Vlasnik mu odgovara da takvu knjigu nije ni imao, ali također poznaje Fantastiku. Nekada davno i sam je dao ime Dječjoj Carici, no, kako kaže, to je neka druga priča koja će biti ispričana neki drugi put.

3. ODABIR ROMANA

Svatko u sebi nosi svoju maštu. Iako se misli nekad odražavaju na licu osobe, njihova širina zakopana je u dubini bića i ostali ju ne vide. Na prvi pogled mašta se može doimati kao usamljeno mjesto, ali kreativni proces postoji kao most između unutarnjih svjetova pojedinaca, a iskustva koja putuju između njih bivaju transformirana i obogaćena tuđom nutrinom.

Kolegica Nina Vidan i ja za svoju diplomsku predstavu tražile smo temu, priču, ideju koja će u nama proizvesti potrebu da je svojom maštom i sposobnostima obogatimo, priču koju ćemo imati potrebu ispričati. Nakon određenog vremena istraživanja Nina se dosjetila knjige s kojom se susrela još u djetinjstvu. Prisjetila se kako se njezina mašta utopila u toj priči i kako knjigu nije

zatvorila dok nije pročitala i posljednje slovo. Bila je riječ o dječjem *fantasy* romanu Michaela Endea "Priča bez kraja".

Kao obožavateljica *fantasyja* i priča koje se ne ispuštaju iz ruke, prepustila sam se pustolovini čitanja ovoga romana. Nakon čitanja romana krenule smo diskutirati o njemu. I mi smo kao i Michael Ende primijetile da Ništavilo, u ruhu oholosti, nebrige, nemara i zaokupljenosti lažnim idealima, guta ljepotu, radost i maštovitost svijeta u kojem živimo, i da ovo utječe čak i na djecu, one čija bi mašta trebala biti najslobodnija. Dobile smo snažan poriv da i mi stanemo u obranu tog svijeta.

Time su uvjeti koje smo postavile u traženju teme bili zadovoljeni, bilo nam je važno ispričati ovu priču. Ona nam je, osim bliske i osobno važne poruke, nudila pregršt zanimljivih likova i događaja s kojima sam se povezala i suosjećala, uzbuđivala me pomisao na sve to što možemo stvoriti na sceni. Maštoviti svijet Michaela Endea pružio je itekako čvrst i snažan temelj našem stvaranju.

Upustile smo se u nesvakidašnji izazov namaštavanja mašte s jasnim ciljem, da u našoj publici probudimo, možda uspavanu, želju za maštanjem.

4. DRAMATURGIJA

Kako svaki čovjek ima svoju specifičnu maštu, tako i svaka umjetnost iziskuje da se mašta prilagodi njezinim zakonitostima na njoj svojstven način, čak i ako tema i priča ostaju jednake. Dok se roman može istaknuti, primjerice maštovitim opisima raznih krajolika i karaktera, scena traži druge načine. Mašta se u njoj ispoljava putem radnje, karaktera i atmosfere. Ono što će u romanu biti čudesno, može postati vrlo dosadno ako je na scenu preneseno doslovno.

Ovo je prva lekcija koju smo morale naučiti u svome radu na ovoj predstavi. Upravo nam je dramaturgija stvarala najveći problem pa smo se njome morale baviti tijekom cijelog procesa.

Za početak bilo nam je sasvim jasno da zbog opsežnosti romana neće biti moguće u cijelosti ga prenijeti na scenu, što zbog budžetnih restrikcija, što zato što bi onda to postala cjelodnevna predstava. Još je nekoliko razloga zbog kojih to ne bi funkcioniralo, obrazložiti ću ih redosljedom kojim su nam se obznanjivali.

Roman možemo podijeliti na dva djela - potraga junaka Atreja, koji traži dijete koje će spasiti Fantastiku od Ništavila i Bastianovo stvaranje Fantastike. Kako bismo obuhvatili ove dvije avanture, trebale bi nam dvije predstave. Zato smo odlučili u našoj predstavi staviti naglasak na Atrejevu avanturu. Atreju smo dali Bastianovu nesigurnost i sumnju u sebe koju mora prevladati kako bi postao junak, a djecu u publici stavili smo u poziciju Bastiana, koji će svojom maštom morati spasiti Fantastiku. U knjizi postoje dva svijeta, svijet ljudske djece i Fantastika - svijet koji se Bastianu prikazuje putem knjige. Mi smo to prenijeli u svijet predstave i stvarnost u kojoj je publika. Sebe kao izvođače postavili smo u sredinu kao pripovjedače. U početku smo htjeli priču ispričati iz pozicije nekog od bića iz djela, no to nam je dodatno kompliciralo radnju. To bi iziskivalo barem još jednu scenu da se objasni tko smo i zašto istovremeno imamo komunikaciju s oba svijeta, pa smo se ponovo, zbog opsežnosti, odlučili za jednostavniju opciju.

Krenuli smo s odabirom scena. Izvukli smo scene iz romana bez kojih se on ne bi mogao ispričati, no ubrzo smo shvatili da nije moguće jednostavno preslikati događaje iz romana na scenu. Scena posjeduje različite alate i zakonitosti od romana. Ono što je djelovalo interesantno i maštovito na papiru, zbog slikovitih opisa koji potiču maštu, na sceni je bilo suho i ostajalo bi samo na riječima, kojih je bilo previše. Priča je postajala sve samo ne uzbudljiva.

"Tendencija opterećenja lutke verbalnim slojevima jedna je od negativnih suvremenih tendencija unutar (našeg) lutkarstva. Naime, lutke su sve brbljivije i time gube mogućnost da svoje scensko postojanje ostvare na mnogo imanentniji način."⁴

Shvatile smo da, kako bismo dobile svijet mašte na sceni, moramo pronaći tu beskrajnu dječju maštu u sebi i iskoristiti je kako bi naše scene bile kreativni odgovor na roman, a ne njegova kopija. Moramo koristiti maštu kako bismo dobile svijet mašte. Ovdje su stvari počele postajati jasnije. Krenule smo graditi priču iz materijala koje smo sakupile. Došle smo do svojih svjetova. Scene Golica i Prastare Morle inspirirane su poglavljem iz knjige. Čarobna šuma nastala je iz kratkog pasusa kojem smo pridale drugo značenje. U knjizi postoji lik Whilo'wisp, malo svjetlo, oko njega smo izgradile Svjetlograd. Malograd je proizašao iz materijala koji nam je bio dostupan, imale smo puno malih stvari. Scena Atrejevog plemena u sebi je sadržavala Bastianov problem.

⁴Luko Paljetak, *Lutke za kazalište i dušu*, Međunarodni centar za usluge u kulturi. Zagreb, 2007., str 55.

Priču smo spajale kao slagalicu sačinjenu od dijelova iz knjige i naše mašte. Iako su scene postajale interesantnije i bolje, počele smo gubiti glavnu liniju romana. Povukle smo previše tema, kao što su tema prijateljstva između Renata i Atreja, tema Atrejeve nesigurnosti. Također, u svakom gradu započinjali smo novu pustolovinu koja bi za sobom povukla novu temu. Dali smo mašti na volju i kreirali situacije iz igre, često samo zato što nas je to zabavljalo. To nas je odvelo na drugu razinu i otključalo mnoge početke scena, zrna iz kojih su one mogle početi rasti. No, u široj slici na duže staze to nije bilo održivo u formi predstave.

Uz pomoć mentorice postalo je jasno da tako više ne ide. Morali smo jasno odrediti jednu liniju radnje i sve podrediti tome, kako bi se predstava mogla razviti do kraja. Glavna tema borba je protiv Ništavila, i morali smo to istaknuti kako publika ne bi zaboravila o čemu je zapravo riječ. Zato smo u svakoj međusceni vraćali motiv Ništavila koji izjeda svijet, koji bismo netom stvorili na sceni. Smanjili smo Atrejevu nesigurnost kako bi ona bila tek prepreka na putu, a prijateljstvo između Renata i Atreja razvijali smo avanturama. Ono je poslužilo kao bitan faktor u rješavanju problema Ništavila. Tada niti jedan dio predstave nije bio sam za sebe, već je unapređivao ili obogaćivao glavnu radnju. Situacije, dijaloge i pojmove iz knjige, koji nisu išli u naš svijet mašte koji izjeda Ništavilo, bacali smo van ili mijenjali kako bi nam odgovarali. Koristili smo stvari koje smo već stvarali i spajali ih s nadolazećim situacijama, tj. koristili smo ono što nam je bilo dostupno. Stvorili smo fond likova i situacija i iz njih gradili dalje. Na primjer, ulogu vodiča u romanu ima medaljon Dječje Carice koji je s njom povezan, mi smo tu ulogu prebacili na Renata, kojem se javlja glas Dječje Carice, dali smo mu i ulogu Atrejevog suputnika. Time smo smanjili broj pojmova i likova te dobili na jednostavnosti. Tako je bilo manje potrebe za objašnjavanjem i više prostora za razvoj situacije i scenske igre.

Ovo je za mene bila velika lekcija. U početku, pa sve do sredine procesa, kad god bismo nešto maknuli ili se udaljili od knjige, imala sam osjećaj neuspjeha, kao da gubimo nešto kad mijenjamo ili "štrihamo". No, kad sam počela gledati na roman kao na odskočnu dasku za našu maštu, prestala sam imati taj osjećaj. U konačnici, kad pogledam unazad, mislim da predstava sadrži sve što joj je potrebno za ostvarenje cilja i da je odmak od predloška k našoj mašti djelovao pozitivno, kako za samu ideju djela tako i za nas. Kao da smo, kao Bastian kroz priču, mi tijekom procesa stvorile jednu novu, svoju Fantastiku i na kraju je predale djeci koja će je bogatiti i nadograđivati kako bi ona živjela i dalje.

5. KONCEPT PREDSTAVE

5.1. *Storytelling*

“Priče za laku noć”, koje su nam pričali roditelji, igrale su ključnu ulogu u našem odrastanju i razvoju mašte. One za mnogu djecu predstavljaju prve avanture u svijet fantastije i čarobnih bića. U tim trenucima, dok smo sigurno i ušuškano ležali u krevetu, slušajući riječi svojih roditelja, učili smo važne životne lekcije koje su hrabrile i razvijale našu maštu te izgrađivale bliske veze između nas i roditelja, stvarajući trenutke posebne povezanosti i intime. Te priče bile su prvi koraci k razumijevanju svijeta oko sebe i razvoju vlastite mašte.

Budući da smo odlučili na scenu postaviti dječji roman imena "Priča bez kraja", činilo se povoljno koristiti se pričanjem priče - alatom *storytellinga*. Ovaj teren, poznat i blizak našoj publici, uvelike je pomogao u našoj afirmaciji svijeta mašte. Kao što sam naučila tijekom procesa, *storytelling* vrlo uspješno mami gledatelja da zamišlja, pa se tako scenski prostor širi sa same scene i pojavnog svijeta na unutarnji svijet gledatelja. Kada gledatelju, na primjer, kažemo "on se razveselio", njegova mašta će to odmah zamisliti, zatim će izvođač pokazati specifično kako je to izgledalo. Tu postoji prilika za iznenađenje gledatelja ako je njegova slika veselja bila potpuno drukčija od onoga što je izvođač prikazao, tj. ako je izvođač ponudio drugo maštovito i specifično rješenje. Time dolazimo do igre između svjetova mašte izvođača i publike, a mašta svakog pojedinca dolazi do izražaja jer će svatko tko priču sluša u svom unutarnjem oku vidjeti vlastitu, personaliziranu verziju Fantastike.

"Mi kao gledaoci nadopunjujemo sliku lutke, mi smo 'radosni' što je našom fantazijom nadograđujemo, upotpunjujemo, oživljujemo."⁵

5.2. Vizualni identitet

Granice koje čovjek ima, lutka ne poznaje, one su za nju nepostojeće. Lutka se može u potpunosti prilagoditi svijetu koji zamislimo, i to joj je sasvim prirodno. Ona može besprijekorno slijediti zakone “najfantastičnijih” svjetova mašte, može plivati u zraku ili lebdjeti u moru, stvarati se i nestajati u trenu, smanjivati se do mikroskopskih razmjera ili rasti do ogromnih proporcija.

⁵ Borislav Mrkšić, *Drveni osmijesi*, Međunarodni centar za usluge u kulturi, Zagreb, 2006., str 17.

Lutka ima moć ispuniti sve zahtjeve koje mašta postavi pred nju. U svijetu lutkarstva nema ograničenja, postoje samo beskrajne mogućnosti.

"Lutka može sve što i čovjek (ali ne mora). Čovjek, međutim, ne može sve što može i lutka. Tako bi se, najjednostavnijim riječima, mogla definirati razlika između lutke i čovjeka, lutka na lutkarskoj sceni i čovjeka na 'živoj' sceni. U toj razlici krije se i sva neodoljivo privlačna snaga lutke."⁶

Jasan je i logičan izbor lutkarstva za ovu predstavu s obzirom na to da je ona pustolovni *fantasy*. Čovjek ima puno manju mogućnost diferencijacije od lutke. Ako isti glumac radi dvije različite glumačke uloge, one mogu biti vrlo različite, ali nikada neće biti toliko različite kao što to mogu biti dva lutkarska lika. Ipak, glumac sa sobom uvijek nosi svoj fizički identitet, a tijelo lutke može biti bilo što i izgledati bilo kako.

Naše viđenje mašte sadrži apsolutno sve najrazličitije oblike, pa smo stoga u predstavi htjeli prikazati što širi dijapazon što različitijih likova, a lutka je za to povoljan medij. Također, lutka je sama po sebi metafora, a s obzirom na to da je prostor kojim se bavimo prostor mašte, unutarnjeg svijeta punog emocija i simbola, ona mu u potpunosti pripada.

"Čovjek se i lutka prožimlju poput djeteta i igračke."⁷

Trebali smo odabrati lutke za našu predstavu, odnosno sredstva izražavanja. Bilo je potrebno stvoriti maštovite ideje. Kolegica i ja krenule smo s *brainstormingom*, dijeleći asocijacije na temu mašte. Pitale smo jedna drugu kako svaka od nas zamišlja maštu do najsitnijih detalja, što smatramo da ona mora sadržavati i što ne smije. Iz toga su proizašle razne asocijacije, poput *raznolika, šarena, maglovita, napučena* i mnoge druge. Nakon toga smo se morale vratiti u stvarnost i razmotriti što je za nas izvedivo, suživši krug asocijacija tako da smo maštu odredile kao "dječju". Kada smo to postigle, fokusirale smo se na cilj predstave koji smo već odredile kao prvi korak, a to je potaknuti u djeci želju za maštanjem. S obzirom na to da je igračka predmet koji sam po sebi potiče djecu na igru i maštanje, odlučile smo da će predstavu činiti stare igračke koje simboliziraju zaboravljeni svijet mašte. Ovim odabirom željele smo istaknuti da za zabavnu i

⁶ Luko Paljetak, *Lutke za kazalište i dušu*, Međunarodni centar za usluge u kulturi, Zagreb, 2007., str 23.

⁷ Luko Paljetak, *Lutke za kazalište i dušu*, Međunarodni centar za usluge u kulturi, Zagreb, 2007., str 26.

maštovitu igru nije potrebno posjedovati sjajne nove igračke. Umjesto toga željele smo naglasiti da ogroman svijet mašte leži unutar svakoga od nas i da mu je potrebno samo posvetiti pažnju.

Zamislili smo dječju maštu kao mnogo ladica u kojima su spremljena najrazličitija bića i svjetovi. Zbog toga smo za scenografiju odabrali kutije obložene šarenim papirom. Te kutije, veselog i dječjeg izgleda, pomoću *storytellinga*, postajale su gradovi, šume i brdašca. Za našu temu ovo jednostavno rješenje bilo je puno prikladnije od pokušaja da doslovno ilustriramo svjetove Fantastike putem scenografije. Tako nismo ograničili gledateljeve asocijacije i naglasili smo važnost njihove vlastite mašte.

5.3. Glazba

Glazba ima moć dodati dodatni sloj dubine i čarolije našoj mašti. Ona stvara atmosferu koja potiče publiku da doživi priču na dublji način. Ritmovi i tonovi glazbe imaju moć poduprijeti i transformirati osjećaje i emotivna stanja publike tijekom izvedbe. Korištenjem glazbe u predstavi dali smo mašti još jedan alat kojim ima priliku zavesti publiku, pomažući im da se potpuno urone u svijet koji stvaramo na sceni. Glazba obogaćuje iskustvo gledatelja.

Glazba nam je omogućila da određene događaje izrazimo putem songova i koreografije i time ubrzamo ili usporimo proces razvoja događaja, ovisno o potrebama scene. Time smo dobili na dinamici predstave jer je događaj ponekad povoljnije otpjevati nego riješiti dijaloškim putem. Glazbeni brojevi također pridonose oslikavanju karaktera. Osim toga, pisanje stihova i inače je zabavljalo i poticalo maštu u nama.

Bilo je uzbudljivo izmaštati razne načine pjevanja za naše mnogobrojne likove i povezivati žanrove s raznolikim karakterima likova. Koristili smo razne poznate i manje poznate pjesme, te ih onda mijenjali prema našim potrebama, uzimali smo glazbene asocijacije i dijelove melodija poznatih i manje poznatih pjesama koje bismo onda prepjevali u skladu s odabranim događajem. Nismo se odlučili za samo jedan žanr glazbe, već smo, kao i kod likova, tražili široko polje asocijacija.

Ono što je povezivalo sve glazbene brojeve u komadu to je da su se uvijek pjevali a cappella. Budući da predstava zbog igrački koje koristimo i načina na koji samostalno stvaramo i rastvaramo priču podsjeća na dječju igru, osjetili smo točnim to provoditi i putem glazbenih brojeva. Nismo

htjeli glazbu koja dolazi izvana, već smo željeli da sve što publika čuje mi kreiramo pred njihovim očima. Imale smo dva rješenja, koristiti se dječjim instrumentima ili cijelu stvar izvesti bez glazbene pratnje. Pribojavale smo se da će druga opcija biti nedovoljno efektna i da će songovi zvučati prazno, pa smo do kraja procesa ostavljale opciju uvođenja instrumenata. Kada smo songove odigrale u pravom tempu, s točnom gradacijom, uvidjele smo da nam ništa ne nedostaje. Jednostavnost rješenja opet se pokazala ispravnom za ovaj proces i dala nam je veću slobodu u izradi koreografija.

6. SCENE

6.1. O Fantastici

Kako bi publika mogla lako koračati kroz naš svijet mašte, ključno je bilo postaviti joj jasne putokaze i smjernice. Inače, mogla bi se izgubiti u labirintu naše priče umjesto da doživi uzbuđenje i maštovite doživljaje, tako bismo kod nje mogli probuditi samo zbunjenost i nezainteresiranost. Ti putokazi moraju biti razumljivi jer usmjeravaju publiku prema željenom odredištu, pomažući joj da razumije i uživa u svakom trenutku naše priče.

U ovoj sceni predstavile smo publici svijet beskrajne dječje mašte – Fantastiku - i izložile problem Ništavila koje ju izjeda. Morali smo objasniti postavke svijeta koji smo stvarali, dati publici početne pojmove potrebne za razumijevanje predstave i uvesti je u kod svijeta koji smo stvarali. Imali smo ideju vaditi razna bića i prezentirati ih, no na kraju smo odlučili da je bolja opcija obaviti to putem *storytellinga* s obzirom na to da se on uvelike odvija u prostoru mašte, koji i jest prostor događaja. To nam je pružilo širinu i mogućnost da u Fantastiku smjestimo što god i koga god poželimo. Ovaj dio procesa odvijao se većinom pisanjem teksta, stvarajući niz specifičnih i konkretnih opisa Fantastike i njezinih bića.

Bilo je važno odrediti vokabular predstave i način opisivanja. Odlučili smo se za igru koja je zaigrana i duhovita, u skladu s dječjim svijetom mašte. Primjerice:

Nina: I tako je jednom jedno dijete zamislilo biće toliko veliko,

Laura: Veće od ičega u cijelom svemiru,

Nina: Da nema kuće, dvorca ni palače u koje bi mu stao ma i jedan nožni prst.

Laura: Ni najmanji?

Nina: Ni najmanji.

Laura: Ni lijevi?

Nina: Ni lijevi, ni desni, ni stražnji, ni prednji.⁸

No, u jednom trenutku otišli smo predaleko u pokušaju da razigramo početak priče. Pokušali smo stvoriti igru u kojoj u pripovijedanju dolazi do neslaganja i mikrokonflikata između nas kao pripovjedača. Međutim, ovo u našem slučaju nije funkcioniralo. Bilo je važno postaviti nas kao pripovjedače koji znaju što se događa, koji publici daju čistu i jednoznačnu informaciju te djeluju ujedinjeno u jednom cilju - prikazati Fantastiku kao najbolji i najzanimljiviji mogući svijet koji je ikad postojao.

Kada smo ovu situaciju doveli do maksimuma, okrenuli smo se u kontru. Televizijskim i radijskim tonom kolegica je izvijestila publiku o dolasku Ništavila.

Nina: Jednog sasvim običnog jutra, iza sedam kvrgavih mora, 19 prljavih stabala i 33 staklaste planine, pojavilo se Ništavilo. I to tamo gdje je stajao najveseliji grad - Slavljograd.⁹

6.2. Otvarajte vrata

Mašta, poput biljke, zahtijeva pažnju i njegu kako bi rasla i cvjetala. No, slično svojeglavom djetetu, svaka mašta ima svoje preferencije. Ona će procvjetati kad naiđe na plodno tlo, kada se osjeća potaknutom i inspiriranom. Ponekad se u kreativnom radu moramo suočiti s maštom kao s trogodišnjakom koji ne želi jesti pripremljeni obrok; moramo je privoljeti na sve moguće načine, kao roditelj koji pretvara zalogaje u aviončiće kako bi privukao dijete da jede. Tako i mi moramo pronaći kreativne načine da potaknemo maštu na suradnju. Ta bitka može biti zahtjevna, ali uvijek se isplati. Za kreativan rad moramo biti spremni raditi s našom maštom, prilagoditi se njezinim promjenjivim raspoloženjima i uvjetima te biti otvoreni za nepredvidljive puteve na koje će nas

⁸ Tekst diplomske predstave

⁹ Tekst diplomske predstave

odvesti. A ona će nas zauzvrat nagrađivati jedinstvenim darovima i nevjerojatnim stvarima koje može stvoriti.

Scena otvaranja vrata u kojoj razna bića iz Fantastike dolaze na Caričin dvor tražiti pomoć i zaštitu od strašnog neprijatelja - Ništavila, nije dospjela u predstavu, s obzirom na to da je ona otišla drugim putem. Scena je bila dramaturški višak, ali kod predstave razvila se u nešto potpuno drugo. Bez obzira na to proces rada na njoj bio je dugotrajan i ključan za daljnji razvoj naše priče. U ovom dijelu procesa krenuli smo učiti kako koristiti *storytelling*, a još važnije, uspjeli smo “zagrijati” našu maštu.

Gotovo svaki početak je težak, pa ni ovaj nije bio iznimka. Našli smo se u prostoriji prepunoj dječjih stvari i igračaka koje treba oživiti, s pričom koju treba ispričati, no nije nam bilo sasvim jasno kako to učiniti. Vadile smo biće po biće ispred caričinog tornja, ali s nijednim se nismo uspjele zaigrati. Animacija je bila loša i dosadna, činilo nam se kao da s odabranim predmetima ne možemo ništa uraditi, iz neznanja sve je bilo pro forma, jednostavno rečeno, nedostajalo nam je mašte.

"Glumac lutkarskog kazališta bez mašte još je više zakinut nego kazališni glumac. Igra lutkom potpuno je irealna ako lutkar ne povjeruje da je njegov lik (lutka) na sceni živo, pokretno i društveno biće sa svim svojim vrlinama i manama. Glumac u nedostatku mašte i proživljavanja igra šablonski, predstavjački. Lutkaru bez mašte ništa ne pomaže; njegova lutka je samo beživotan predmet na sceni. Glumčeva mašta i kreativnost pomažu glumcu da ono što kod pisca, redatelja i drugih sudionika u stvaranju predstave ostane nedorečeno posluži kao vodič i u pripremi i reproduciranju uloge. Talentiran i maštovit lutkar zapravo je sudionik u kreiranju predstave. Od svih bitnih značajki što ih koristi glumac u radu na oživljavanju lika i predstavljanju prema metodi Stanislavskog, mašta je za lutkara najvažnija."¹⁰

Mentorica nas je krenula navoditi da pokrenemo i konkretiziramo svoju maštu. Trebalo je detaljno zamisliti kakva bi bića mogla biti, iz kojeg svijeta dolaze, kakav je taj svijet, što se tamo dogodilo, i kako su stanovnici reagirali. Bilo je važno da uđemo u materijal s kojim radimo, da se za njega zainteresiramo i zaigramo, kako bi onda on i publici mogao biti interesantan. Jednostavno rečeno,

¹⁰ Branka Rudman, *Lutkarstvo i velikani modernizma*, Školska knjiga, Zagreb, 2017., str 49.

ali puno teže učinjeno, trebalo se ohrabriti i opustiti u ovoj formi. Činili smo to postupno, iz probe u probu, sve više i hrabrije. Krenuli smo razmišljati iz perspektive materijala.

Gnjeckavac od gline kidao se od tuge za svojim rodnim krajem, koji je uzelo Ništavilo. Lutka balona, čijeg se imena više ne sjećam, bila je nagrizena Ništavilom pa se nije mogla napuhati. Naučile smo kako slušati partnera - ne samo davati mu prostor, već se i "lijepiti", uzeti ideju i nadograditi je, nastaviti priču ili je preokrenuti, međusobno se iznenađivati i ulaziti zajedno u situacije. Krenule smo se dobro zabavljati, iako rješenja do kojih smo dolazile nisu sva bila scenska. No, to je bio drugi dio procesa o kojem ću pisati nešto kasnije.

Na ovoj sceni otkrile smo i prednosti *storytellinga* za našu predstavu. Izmaštale smo najljepše biće u cijeloj Fantastici, koje je imalo otprilike 17 nogu, sto očiju, 16 krila i dvije stražnjice. Publici smo rekle da je to biće toliko malo da ga jednostavno ne mogu vidjeti. Zatim smo stvorile cijelu igru oko njega. Zahvaljujući pažnji koju smo pridale tom trenutku, konkretnosti i detaljnosti mašte, scenski gledano, biće je zaista bilo tamo. Otkrili smo kako *storytellingom* možemo dublje uvesti publiku u naš svijet, u kojem možemo igrati protiv pravila realnosti. U tom svijetu, baš kao i u Fantastici, sve je onakvo kakvo želiš ili osjećaš da treba biti, samo moraš u svojoj mašti pronaći opravdanje.

Ponovo smo se prisjetile kako je to igrati se kao djeca, i nismo prestajale dugo, dugo. Čovjek se zanese kad osjeti toliku količinu slobode. Ali iako nam je zaista uvijek bilo zabavno, šalile smo se da smo kao djeca koja prvi put imaju prijatelja, ta igra znala je često biti scenski nedovoljno produktivna, nedovoljno konkretna, u krivom smjeru, sa sto različitih tema. U procesu rada ovu fazu nazvale smo "dječji vrtić".

Ipak, ovaj dio procesa nije bio posve neproduktivan, i mislim da je zapravo dobar način upoznavanja sa svakom lutkom. U njemu smo pronašli začetak "kostura" svake scene. Predstava je i nakon konkretizacije i čišćenja animacije i radnje zadržala štih dječje igre, što zbog samih igračaka, što zbog načina korištenja predmeta. Djelovalo je kao da se igramo i animiramo u isto vrijeme. Kada bih ponovo radila ovu predstavu ispočetka, sa znanjem kojim danas baratam, krenula bih istim putem, samo što bi se na ovoj stanici zadržala puno kraće.

Nakon scene otvaranja vrata krenuli smo sa začetcima kostura ostalih scena. Proces njihovog nastajanja bio je sličan. Prvo bismo se neko vrijeme bavile dramaturgijom scene. Ovdje bi se često

zbunile i lutale, ali bismo došle do neke prvotne ideje događaja koje želimo ispričati. Zatim bismo prema različitim kriterijima odabrale igračke za scenu, upalile kameru i vidjele što će se danas dogoditi. Osim rada s mentoricom uvelike nam je pomoglo što smo se gotovo uvijek snimale tijekom samostalnog rada. Dijelom kako bismo mogle biti vanjsko oko, dijelom kako ne bismo morale istovremeno improvizirati, smišljati, pamtiti i rasuđivati je li nešto dobro i ima li smisla ili ne. Tako smo lakše “uskakale” u improvizaciju, lakše objektivno vidjele produkt, ali i dolazile do scena jer smo vidjele što u njima nedostaje, što smeta ili što je dobro, te što se da razviti, a što jednostavno nema smisla. Proces smo prošle sa svim scenama komada. Neki dijelovi su funkcionirali jer smo ih instinktivno napravile čisto, no većina scena tražila je konkretizaciju, da se likovi ujedine u radnji i cilju. Trebalo je maštati konkretno.

6.3. Slavljograd

Samo jedna slika ili ideja dovoljna je da pokrene maštu, kao što je ponekad dovoljno sasvim malo svjetlo da rasvijetli put.

Zadatak ove scene bio je predstaviti Fantastiku, i to tako što ćemo predstaviti specifičnosti jednog od njezinih gradova. Grad je morao biti kontrast Ništavilu, koje će ga zatim progutati, morao je predstavljati svu radost i sjaj Fantastike. Željeli smo da djeca uživaju u radosti tog svijeta kako bi se s njime povezala, i za početak zainteresirala za njegovu sudbinu.

Upoznajemo Slavljograđanina Renata, malo svjetlo čiji je zadatak probuditi svoje sugrađane za dan ispunjen slavljem. Nakon kratkog gundanja svi zajedno kreću slaviti sve što se slaviti može.

Lavinu mašte, koja nam je pomogla izraditi scenu, zakotrljalo je jedno malo svjetlo iz knjige. Slika malog svjetla koje putuje kroz mrak probudila je našu maštu i u njoj izazvala asocijaciju nježnog traganja. Ta slika proizvela je u nama toplinu, pa smo ju odlučili iskoristiti na sceni koristeći LED lampicu. Nadogradili smo tu početnu zamisao i stvorili grad iz kojeg dolazi. U početku smo nazivali taj grad "Svjetlograd". Nabavili smo različite vrste lampica različitih oblika, boja, debljina žica i funkcija. Krenuli smo se igrati njima i istraživati animacijske mogućnosti.

Animacijski smo za ovu scenu pronašle razna rješenja. Izmaštale smo da neke lampice skaču kao kokice, od nekih smo pravile ventilatore, neke su bljeskale, neke su plesale, a od jedne smo, iako ne baš uspješno, pokušale napraviti velikog svjetlosnog zmaja. Kako smo u grad uvodile sve više

stanovnika i lampica, tako se početna slika nježnosti i topline pretvorila u divlji parti. Taj neočekivani put učinio nam se korisnim. Odlučile smo preimenovati Svjetlograd u Slavljograd.

Glazbenim brojevima htjeli smo prikazati gradaciju ludog slavlja, "fešte". Krenuli smo postepeno gradirati u brzini i veselju, inspirirani pjesmom "Dobro jutro tugo" Olivera Dragojevića, koju smo premjestili iz mola u dur. Naravno, kao i u svakoj pjesmi predstave, prilagodili smo tekst događaju i likovima. Tako je pjesma o tuzi transformirana maštom u pjesmu o radosti i slavlju.

Sljedeći je bio Ex Yu hit "Igra rok'en'rol cela Jugoslavija". Koristili smo tu pjesmu zbog njezine zarazne melodije koja odiše zabavom. Modulirali smo je i ubrzavali kako bismo došli do vrhunca proslave.

U jednom trenutku procesa shvatile smo da ne možemo dovoljno naglasiti slavlje i da postaje sve hektičnije. Nismo imale dovoljno ruku za sve ideje koje su nam padale na pamet. Studirali smo na preddiplomskom studiju u klasi od 14 kolega, pa nikada nije nedostajalo ruku. Moram priznati da nas je to u idejnom smislu malo razmazilo. Razmišljali smo naveliko jer smo iskustveno znale kako se može gradirati količinom i koliko je to moćno sredstvo u kazalištu. No, ovdje smo morali razmišljati i zamišljati za dva animatora i četiri ruke. Morale smo smanjiti kvantitetu i poraditi na kvaliteti, posvetiti se detaljima. Ova lekcija ponavljala se iz scene u scenu. U početku bismo uvijek krenuli s hrpom igračaka, a zatim se pomirili s činjenicom da je nemoguće animirati previše stvari istovremeno. Smanjivali bismo broj do granica naših fizičkih mogućnosti.

Od svih svjetala koje smo imale, zadržale smo samo jednu sitnu lampicu zalijepljenu na bateriju i četiri komada lampica za bor. Zajednička animacija glasa i svjetla, te gradacija u istima, oživjela su Slavljograd. Svjetla na najvećim lampicama polako su se spuštala i dizala kad bi Slavljograđani zijevali, a kada ih je Renato (LED lampica) probudio, krenuli su slaviti. Sinkronizirali smo ritam svog pjevanja s ritmom bljeskanja lampica kako bismo dobili dojam da one pjevaju. Zatim smo gradirali u pjesmi i palili ostatak lampica dok cijeli Slavljograd nije zasjao.

Slavljograd je redukcijom materijala u predstavi prikazan u kratkom uvodu i dvama kratkim songovima. Cijeli svijet koji smo stvarali kulminirao je u jednom stihu: "Svaki, svaki dan volimo mi slaviti, jer sve što se proslavi, mora se proslaviti."

6.4. Dolazak Ništavila/Renato i Dječja Carica

Ako se dovoljno posvetimo mašti i dovoljno je potaknemo, ona će u nama potpuno oživjeti. Moći ćemo joj pružiti ruku i dopustiti da nas vodi.

U vrhuncu slavlja u Slavljugradu Ništavilo je neočekivano banulo, i svi stanovnici, osim Renata, potpuno su nestali. Renato je ostao zbunjen i izbezumljen. Tada se pojavljuje Dječja Carica - vladarica Fantastike - i povjerava Renatu zadatak - pronaći junaka koji će spasiti Fantastiku.

Zadatak scene bio je putem tragedije nestanka Slavljugrada publici približiti i pokazati razornost Ništavila. Željeli smo usmjeriti publiku protiv Ništavila.

Ništavilo je s Fantastikom ključni pojam u našoj predstavi. U romanu Ništavilo je opisano kao ništa, ali kako ga vizualno prikazati? Zamisljali smo što bi moglo predstavljati "ništa" u fizičkom obliku. Međutim, odgovori na to pitanje bili su teški za pronalazak, a i oni koji su se pojavljivali činili su se pogrešnima. Zaključili smo da je "ništa apsolutno" i uvijek ostaje "ništa".

Kontrast između Ništavila i slavlja, uz mogućnost da se lampice ugase, idealno je prikazan u Slavljugradu za scenu dolaska Ništavila. Odlučili smo da Ništavilo jednostavno dođe i odjednom svega nestane.

Supstituirali smo kentaura koji odlazi predati Atreju zadatak za meštra slavljugrađanske zabave, Renata. Renato je lik kojeg sam animirala tijekom većeg dijela predstave. Bio je partner glavnom junaku Atreju i služio je kao podrška u misiji spašavanja Fantastike. Izmaštali smo ga kao blesavog, ali neustrašivog prijatelja. Njegov glavni cilj bio je podržavati Atreja putem prijateljstva i slavlja. Budući da se pojavljivao tijekom gotovo cijele predstave, imala sam vremena razviti njegov karakter i proći kroz razne situacije. U početku Renato je za mene bio samo lampica, a većinu animacije obavljala sam glasom, dok bi ona samo kružila i lamatala. No, kako je njegov karakter postajao jasniji kroz "domaštanja" i pisanje tekstova, tako su se počele otvarati mogućnosti za animacijska rješenja. Osjećam da je Renato potaknut maštanjem postao aktivan u mojoj glavi i da je razvijanjem svoje uloge više vodio mene nego ja njega.

U trenutku kad je Renato bio na vrhuncu šoka, začuo je glas Dječje Carice, vladarice Fantastike. Odlučili smo da ćemo taj lik odrediti načinom govora (šapatom) i gašenjem općeg svjetla. Kada smo to implementirali, bilo je jasno da je riječ o Carici, bez obzira na to koja od nas dvije bi je igrala. Scenu Caričinog obraćanja Renatu izveli smo kratkim dijalogom, a jedino svjetlo

na sceni bilo je Renatovo, koje je osvijetlilo samo usta Dječje Carice. Prijelaze između scena obogatili smo *storytellingom*, pružajući okvir za nadolazeću fazu Fantastike. Nakon scene gasili smo svjetla, što je označavalo da je Ništavilo progutalo svijet, a to smo dodatno potkrijepili naracijom.

6.5. Scena-ritual

U procesu rada važno je imati viziju, ali ne i dopustiti da ona ograniči našu maštu, ona ne mora teći utabanim putevima, ništa ne mora biti zacrtano, “uklesano u kamen”. Procesu treba dopustiti da se dogodi, okolnostima da povedu nas, trebamo pronaći način da odigramo karte koje su nam već podijeljene.

U ovoj sceni Renato se nađe pred ritualom Zelenkonjskog plemena nakon što je čuo neobičnu glazbu i šuškanja u daljini. Budući da mu nije u naravi prekidati slavlje, a zbog pjesme mu se učini da je ritual upravo to, on ostaje gledati događaje iz prikrajka. Atrej, član plemena Zelenkonjica, pokušava postati punokrvni član svoga plemena tako da se pridruži njihovom krugu, no unatoč svim naporima, činjenica da mu nedostaje jedna noga ne dopušta mu da se sjedini s ostalima. Nakon neuspjeha pleme napušta Atreja i on ostaje sam. Uskoro mu se pridružuje Renato te ga izvještava da je on junak koji mora spasiti Fantastiku. Atrej je skeptičan, no zbog svojeg povjerenja u Dječju Caricu odlučuje pokušati spasiti Fantastiku.

S obzirom na to da smo za materijal odabrali stare igračke, raspolagali smo samo onima koje su nam donirane. Iste smo grupirali prema raznim kriterijima: boji, veličini, obliku, materijalu, animacijskim mogućnostima, čvrstoći ili mekoći, s kotačima, krilima, od gume, plastike, iz kinderjaja... Ovako smo dobili ideju o gradovima Fantastike koje možemo kreirati.

Glavni lik naše predstave je Atrej, jednom riječju - junak. U romanu je on dječak iz plemena zelenokožaca. Sasvim slučajno, kako bi se lutka zbog svoje veličine dobro vidjela na kameri, uzeli smo igračku konja kojoj je nedostajala jedna noga da “drži Atreju mjesto” dok ne pronađemo drugu lutku.

“Predmet na sceni je nešto poput riječi u stihu. On izaziva, traži suglasja sa svojom okolinom, s prostorom i čovjekom u prostoru. Predmet na sceni uvijek je povod, često I razlog djelovanja,

ponekad i “predmet djelovanja”. Čovjek dolazi u doticaj s predmetima na sceni ne kao njihov vlasnik, već kao njihov tvorac. Riječi se roje oko predmeta, zapinju za njih ili ih utvrđuju i obrazlažu. Najobičniji, i u ljudskom životu najčešći predmet, stolica, nikad se na pozornici ne svodi na njenu upotrebnu vrijednost, na ono “na stolici se sjedi”. Stoličine četiri noge, njezin naslon, površina na koju se oslanja ljudsko naličje kao da je od nekuda I od nekoga unaprijed dana, pa u svojoj strukturi dijeluje kao nešto konačno, kao dogma u koju ne vrijedi sumnjati. U konkretnom, scenskom odvijanju radnje stolica sudjeluje kao komponenta gotovo ravnopravna glumačkoj igri.”¹¹

Kao što sam spomenula, lutka je metafora i ona u sebi već sadrži poeziju, i čim smo je postavili na scenu, mentorica je ukazala na to da bi baš on mogao biti naš junak kojeg tražimo. Tražili smo junaka koji će u sebi nositi snagu koja je skrivena, onoga koji uopće ne vjeruje i ne želi postati junak. Oblik konja u sebi sadrži simbol, on stvara u našoj mašti ideju hrabrosti i snage. S druge strane, znamo da konja koji ne može koristiti nogu u našem svijetu očekuje nesretna sudbina.

Ova oprečnost u ovoj lutki zagolicala je našu maštu, navela ju je da sukladno romanu izmašta lika s kojim će se djeca moći povezati. Nekoga tko nije savršen, a opet može štošta učiniti, ne zbog svog vanjskog oblika, nego zbog unutarnje snage koju tek treba upoznati. Uvođenjem ovakvog lika svojoj smo publici htjeli pokazati da nas naši nedostaci ne moraju priječiti u tome da učinimo nešto veliko, ako smo uporni i dobrih namjera.

Ovaj potez pokrenuo je novi niz okolnosti koji su učinili predstavu takvom kakva je, lutka, njezina forma postala je povod i razlog scenskog djelovanja. Naime, imali smo mnogo igračaka konja raznih veličina, tako je pleme zelenokožaca postalo pleme Zelenkonjaca, u izvorniku jasno je referenca na prastanovnike Amerike, povelili smo se za njom, odlučili smo izmaštati plemenski ritual kako bismo predstavili glavnog lika i dali ideju o njegovom životu prije misije.

U glazbenom izričaju također smo odabrali reference na prastanovnike Amerike kako bismo je jasnije oblikovali u mašti gledatelja. Izmaštali smo plemenske glasove koji su svojim napjevom izricali pravila rituala. Naša mašta tražila je svečanu i sudbonosnu atmosferu kako bismo naznačili važnost događaja za našeg junaka, a ova pjesma pomogla je u tom ostvarenju.

¹¹ Borislav Mrkšić, *Drveni osmijesi*, Međunarodni centar za usluge u kulturi, Zagreb, 2006., str 224.

Trebalo je izmaštati pravila i postupke rituala te njegov cilj, kao i pronaći način da animiramo čitavo pleme istovremeno. Poslužili smo se odbačenim kotačem bicikla koji smo zalijepili na šipku, a na njega zalijepili sve konje osim Atreja. Kotač je izgledao kao vrtuljak s konjčićima iz lunaparka, estetski i idejno konji su pripadali na njega, kada smo ga okretali, činilo se kao da zajedno trče, u istom ritmu, zato smo se poigrali gradacijom i naglim stankama, koje su onda svi Zelenkonjici, osim Atreja, uspijevali popratiti. Mašta je morala biti konkretna, u pokretu konja tražili smo sliku zajedništva, to ju je uzburkalo i ona je proizvela nove ideje, pleme Zelenkonjica zamislili smo kao skupinu koja se ponaša kao jedna jedinka, time smo mogli potencirati, a u predstavi i afirmirati Atrejevu različitost. Znali smo da ritual treba biti neuspješan, a razlog, činjenica da Atrej ima tri noge, sam se nametnuo.

Ovu scenu odlučili smo izgraditi ponovo putem kratkih dijaloga, *storytellinga* i pjesme. S obzirom na to da smo ju ovdje odabrale već drugi put, njezino prisustvo uvuklo se u kôd predstave. Za vrijeme plemenske pjesme, u kojoj se objašnjava svrha i način izvođenja rituala, vrtjela sam kolo dok je kolegica s lutkom Atreja pokušavala ostati dio njega, zauzeti prazno mjesto koje mu je namijenjeno, slijedeći logiku materijala, ona je ispadala. Najvažnije je bilo pravovremeno i u dobroj mjeri gradirati, kada smo to učinile, scena je uspjela.

Usljedio je Atrejev krah, ostvarila mu se najgora noćna mora, osjećao se bezvrijedno i pregaženo, kolegica je ponudila zanimljivo animacijsko rješenje koje je na mene ostavilo snažan dojam, dok se Atrej kažnjava, koprca i lupa glavom o pod zbog svojeg neuspjeha da pripadne Zelenkonjskom plemenu, Nina je u jednom trenutku izgledala kao dijete koje iskaljuje nezadovoljstvo na igrački, mislim da je uhvatila srž Bastianovog problema iz romana; njegovu nesigurnost, osjećaj nemoći i frustraciju samim sobom. Sabijenu u tek nekoliko momenata, uspjela ih je u cijelosti prenijeti u lik Atreja.

Scenu Renatovog nagovaranja i Atrejevog prihvaćanja misije opet smo uz pomoć mentorice raspisivali za stolom, koristeći se dosad stečenim znanjima. Dramaturški je scena bila vrlo jasna, Atrej ne vjeruje u sebe, ne vjeruje da je junak, a Renato uvjerava. Napisani tekst iskoristili smo kao predložak, ubacile smo ju u podužu improvizaciju, s jasnim zadatkom, i već uvelike određenim karakterima, sada više nismo morale čupati maštu iz našeg unutarnjeg oka, ona nam se pridružila na sceni, pronašli smo animacijske postupke, dovodili ih do kraja i onda još malo. Iz te

improvizacije rodio se odnos Atreja i Renata, ujedinjeni u cilju mogli su krenuti u avanturu spašavanja Fantastike, Dječja Carica uputila ih je u Malograd.

6.6. Malograd

"Pozornica ne smije biti stroj za izvođenje igre. Ona sama mora biti igra."¹²

Scenu treba promatrati kao što promatramo svijet oko sebe. Treba primjećivati što se događa u kontekstu njezinog koda, koji je za svijet scene jednako realan kao što je u našem gravitacija. Ne smijemo podrazumijevati ni pretpostavljati. Svaki mikrotrenutak trebamo detaljno sagledati i razraditi dokle ide. Trebamo rastegnuti maštu do maksimuma. Na kraju krajeva, uvijek možemo štrihati, no dio procesa koji smo prošli ostat će u nama. Tako će onaj sadržaj koji je prikazan biti dublji i podlošniji, življi u mašti publike. Predstava je kao santa leda. Publika vidi samo vrh, finalni produkt, izvedbu. Ali ona počiva na svemu onome što je u procesu izgradila naša mašta. Na svemu što se dogodilo i doživjelo. Na svim uspjesima, ali i krivim putevima. Zato ponekad trebamo dopustiti mašti da se slobodno zaigra, pa čak i da pretjera i pogriješi. Mi ustvari ni ne možemo točno znati gdje nas sve ona može odvesti.

Vidimo Renata i Atreja kako dolaze u Malograd u potrazi za pomoći u spašavanju Fantastike od Ništavila. Pri ulasku u taj grad, s najmanjim stanovnicima u cijeloj Fantastici, Atrej se smanjuje. U početku ova činjenica prestraši Renata i Atreja, no ubrzo strah prerasta u uzbudljivu igru tijekom koje započinju svoje prijateljstvo.

Kada susretnu Malograđane, oni se smiju Atrejevim naporima, obezvređuju ga i govore da ne može biti junak zbog toga što se junaci ne smanjuju. Atrej zaključuje da je pravi junak Renato, koji se nije smanjio. Renato se složi, ali nadoda da zasigurno i Atrej mora biti junak zbog toga što mu je najbolji prijatelj. Malograđani ne vjeruju u Renatovu tvrdnju i kreću ga, vrlo uspješno, zastrašivati pričama o Ništavilu. Atrej mu priskače u pomoć, te zbog ljubavi prema prijatelju pri ponovnom ulasku u Fantastiku ostaje iste veličine, time dokazavši i sebi i Malograđanima svoje junaštvo.

¹² Luko Paljetak, Lutke za kazalište i dušu, Zagreb, Međunarodni centar za usluge u kulturi, 2008., str 48.

Cilj scene Malograda je da Atrej preko prijateljstva s Renatom prihvati da može biti onakav junak kakav jest.

U svakom punktu Fantastike tražili smo specifičan svijet sa svojim posebnim pravilima. Budući da smo u svom fundusu igračaka imali puno malih igračaka, odlučili smo oformiti mali svijet, u kojem je sve malo. Palo nam je na pamet da je to nekakva malograđanska magija koja sve čini malenim. Rađale su se ovdje i svakakve druge ideje, kao da malograđanima prijete opasnost od većih bića, da su oni pomalo zli i pokušavaju Atreja zauvijek zadržati u svojem gradu kako bi im pomagao, i slične propale ideje. Bilo nam je izrazito teško izraditi scenu, opet zato što smo povlačile više različitih radnji koje nisu proizlazile jedna iz druge, a kamoli se vezale na glavnu radnju predstave. Također, ponovo se dogodio problem “premalo ruku”, samo što je zbog veličine lutaka on još i narastao, te se transformirao u problem “premalo ruku”, koje su prevelike i pokrivaju lutke. Reducirali smo, u svijet uveli malog Atreja, kojeg smo zalijepili na magnet kako bi se mogao kretati igraćom površinom bez da ga pokrivamo, i da on pokriva ostale. Malograđane smo pospremili u kućice koje su bile nešto veće pa su za nas pružale veće animacijske mogućnosti.

Naša mašta bila je potaknuta *lockdownom*, zatvaranjem u kuće. Odlučile smo prikazati strah od Ništavila, kojeg Malograđani nisu vidjeli, ali o njemu nagađaju. Kako je netaknutog materijala bilo sve manje, a pokušaja kreiranja pojedinih scena više, tako smo se polako saživljavali a kodom predstave. Krenuli smo loviti prilike za igru, koristiti se zakonitostima koje smo postavili, scenski ih obrazlagati i razvijati. Budući da je Atrej sada imao i malu formu (jer si kada uđeš u Malograd malen, a kada izađeš opet normalan), to nam je omogućilo da se naša mašta poigra. Nakon prvotnog šoka junaci su shvatili što se dogodilo i počeli su se igrati. Atrej je uz Renatovo podržavanje uskakao i iskakao iz Malograda i mijenjao veličinu, kao što se djeca igraju. Djeci je uglavnom dovoljna jedna igra da sklope prijateljstvo, tako su i naši junaci postali prijatelji. Ova igra zabavljala je i nas pa smo je razvili do krajnjih granica. Mentorica je primijetila da sada većina scene Malograda počiva na Atrejevom povećavanju i smanjivanju različitih dijelova tijela.

Čehov kaže da ako je u prvoj sceni na stolu puška, u trećem ona mora opaliti. Pronašli smo način kako ispaliti ovaj hitac. Učinili smo igru korisnom za scenu tako što smo scenu učinili korisnom za igru. Izmaštali smo da se Malograđani boje Ništavila, a s obzirom na to da Atrej nema nogu, oni pomisle da je njega već nagrizlo. Ovdje smo izradile koreografiju straha s kućicama. Skakale su s jednog mjesta na drugo, bježale od Atreja, skrivale se jedna iza druge, tresle se itd. Po saznanju

da Atrej nema nogu od rođenja, Malograđani su se opustili, no ipak nisu htjeli pomoći Atreju jer on za njih nije bio pravi junak, jer je pravi junak uvijek iste veličine. Renato je ostao uvijek iste veličine, što znači da je pravi junak, a junak se može biti na više načina, ponekad je samo dovoljno biti prijatelj.

Kada su Malograđani prestrašili Renata svojom strašnom pričom o Ništavilu, u kojoj smo animacijom prikazali viziju Ništavila koju su izmaštali Malograđani. Bilo je zanimljivo pokušati proniknuti u maštu likova na sceni. Kućice su se lomile, mučkale, izvrtale naopako. Htjeli smo u animaciji postići horor koji će prestrašiti lakovjernog Renata. Atrej mu je bez razmišljanja pohitao u pomoć, i zbog iskazanog prijateljstva ostao u punoj veličini, time dokazavši i sebi i Malograđanima svoje junaštvo. Ohrabreni i osnaženi prijateljstvom, junaci su se primaknuli "divi s krošnje".

6.7. Diva s krošnje/ put do Stršećih brdašaca

Što je više napravljenog, izmišljenog, zamišljenog, lakše je maštati, kako se širi fond asocijacija, tako se širi i mašta, što je više ideja, više ih i pada na pamet.

Renato u daljini začuje predivnu pjesmu i odluči provjeriti o čemu je riječ. Naiđe na Dive s krošanja, koje ga namame da posluša njihov koncert. Ubrzo pristiže Atrej, koji želi nastaviti misiju, no Dive s krošanja uspavljaju naše junake kako bi ih mogle obuzdati korijenjem s ciljem da slušaju njihov koncert dok ih ne proždre Ništavilo. Renatu se ponovo javlja glas Dječje Carice, koji potiče Atreja da pjeva. Atrej svojom manom, nedostatkom sluha, vrijeđa profinjene ukuse Diva, te one od njega venu. Junaci bivaju spašeni, no Atrej se naljuti na Renata zbog opasnosti koju im je priuštio te kreće sam voditi put.

U ovoj sceni izmaštali smo kako izgleda blizina Ništavila, na koji način zamućuje um Fantastičana, kako od predivnih stvari čini ružne i iskrivljuje ih.

Ovo je jedina scena čije smo lutke u potpunosti izradili, a ne samo prilagodili. Koristili smo se čupavim trakicama, šarenim lastikama i zvončićima. Zamislili smo da je to pjevajuća šuma. Kako ne bismo zaboravili Ništavilo, "domaštali" smo da je šuma zbog njega poludjela. Inače bi pjevala prolaznicima, no sada nitko nije dolazio, pa je htjela zarobiti publiku, kako bi netko slušao

njezin pjev dok priča ne završi, a Fantastike ne nestane. Izmaštale smo da će Renatova naivnost, druželjubivost i ljubav prema slavlju u ovoj sceni postati gotovo kobna za naše junake.

Tempo u Malogradu penjao se do vrhunca. Publici, a i nama, trebalo je dati odmora. Zamisao je bila kreirati bajkovitu i čarobnu šumu. Stabla smo konstruirali tako da se mogu izvlačiti. Trakice nisu bile elastične, pa smo ih, kada smo ušle dublje u karaktere šume koje smo osmislili, zamijenili lastikama jer ih je tako bilo lakše kontrolirati. Zbog toga su dobile i na mekoći pokreta. Shvatili smo da će biti zahtjevno izraditi animaciju za ovu predstavu, s obzirom na to da svaka od grupacija lutaka ima svoje zakonitosti. Uvijek je trebalo misliti iz materijala, kakav simbol nosi u sebi i što sve može učiniti, i kako onda to što može učiniti (bilo to i samo mijenjanje pozicija) iskoristiti kako bismo prikazali potrebnu radnju.

Zbog mekoće materijala, zvuka zvončića koji se pritaji pa lagano zavodljivo zazvoni, ideje da treba pjevati do smrti, odlučili smo okarakterizirati šumu kao skupinu Diva.

Kada su Dive pjesmom omamile junake, a njihovo ih korijenje obuzdalo, Renatu se ponovo javio glas Dječje Carice. Atrej je, iako ne zna pjevati, morao zapjevati s Divama. Svoju manu, nedostatak sluha, preokrenuo je u vrlinu, s obzirom na to da su Dive od njegove atonalne pjesme povenule. Izbavio je i Renata i sebe. Učinio je junačko djelo.

Naš proces s vremenom je postajao sve lakši. Lakše smo dolazile do animacijskih rješenja, jer iako je svaka lutka nove scene bila drukčija, iskustvo stvaranja ove predstave skraćivalo nam je put od ideje do realizacije. Rješenja su bila sve maštovitija i nama zabavnija. Tijekom procesa vraćali smo se na scene dok sve nisu bile na zadovoljavajućoj razini.

Glavnina procesa na ovoj sceni sastojala se od kreiranja koreografije i pjesme šume. Odabrali smo Mineinu pjesmu "Mimo zakona". Uvod te pjesme činio nam se prikladnim za igru, lako se transformirao i prilagođavao našoj mašti. Dobar je zvučao kada je bio nježan, a kada je izveden zlokobno, zvučao je komično. Napravili smo dvoglasje i krenuli u koreografiju. Izmaštali smo različite radnje kao privlačenje i očaravanje, a zatim smo isprobavanjem različitih opcija dolazili do koreografskih elemenata. Tražili smo što izgleda dobro dok nismo bili zadovoljni.

Drugi song koji smo prilagodili našoj predstavi bio je "Diva song" iz filma "Peti Element". U njemu smo glasovno tražile karaktere opernih Diva, uz zlokobnu, ali svečanu atmosferu.

"Tijek radnje se zaustavi da bi se pjesmom proslavio neki prijelomni trenutak u kojem zastoј izaziva radoznalost u gledatelja i želju da se radnja nastavi, čak i kad im je dobro poznat sadržaj koji im se prikazuje." ¹³

Tako smo i mi koristili songove u ključnim momentima predstave, kako bi usporile radnju, napravile predah u tempu i istaknule emotivne podloge likova i scena. Sve što je rečeno u songovima bilo je ili najavljeno ili ponovljeno u naraciji, te su oni služili za produblјivanje značenja.

Na putu do Stršećih brdašaca morali smo pronaći dramaturško opravdanje kako ne bismo morali animirati Renata u sceni, kako bi imali dovoljan broj ruku za sljedeću scenu koju smo zamislili. Također, valjalo je napraviti najveću promјenu scenografije u predstavi, dosad se ona sastojala od samo jedne kutije, dok ih je u Stršećim brdašcima bilo šest. Prvi problem riješili smo postavlјanjem konflikta. Atrej je zamjerio Renatu što ih je uvukao u problem zbog svoje nesmotrenosti, pa je on odlučio postati vođa puta i krenuo prvi. Zatim smo opisivali put koji je Atrej prolazio, kako je nailazio na brdašca koja su rasla, tako smo slagali kutije koje su ih predstavljale u novoj sceni.

6.8. Stršeća brdašca/ Renatova smrt

Za razvijanje specifičnih, maštovitih rješenja potrebno je imati strplјenja, ne propuštati prilike, već dopustiti mašti da ispuni svaki trenutak, sekundu po sekundu.

Kada stigne na Stršeća brdašca, Atrej susreće tri lutke koje mu objašnjavaju efekt Ništavila. One ga namame na vrh brda, gdje se prvi put susreće s Ništavilom te shvaća da je Ništavilo doista "ništa". Lutke otkrivaju svoju pravu namjeru pokušavajući ubaciti junaka u Ništavilo, no u posljednji tren dolazi Renato, koji ga spašava, žrtvujući svoj život. Lutke se dobrovolјno predaju Ništavilu, a Atrej ostaje sam, bez prijatelja.

¹³ Luko Paljetak, *Lutke za kazalište i dušu*, Zagreb, Međunarodni centar za usluge u kulturi, 2008., str 30.

U ovoj sceni htjeli smo prikazati kulminaciju problema Ništavila, dodatno ga objasniti i prikazati njegov efekt, također smo odlučile da Atrej mora putovanje završiti sam, izmaštale smo mu najveće iskušenje dosad.

Za materijal smo odabrali lutke u užem smislu riječi, dvije bebe i jednu barbiku. Inspirirala nas je činjenica da u dječjoj igri često lutke znaju izvući deblji kraj, te lutke onda izgledaju poprilično zastrašujuće, izlomljene, išarane, s udovima koji nedostaju. Budući da su Stršeća brdašca mjesto u koje je Ništavilo već stiglo, odlučili smo to prikazati na lutkama kako bismo našoj publici prikazali stravičnost i pogubnost Ništavila na svijet mašte - barbika je ostala bez glave i jednog dijela noge, jedna beba bila je bez ruku, a drugu smo prerezali napola po dužini trupa. Odlučile smo da će one, kako ih je Ništavilo već gotovo potpuno obuzelo, biti na njegovoj strani, da će htjeti da sve nestane.

U ovom dijelu procesa napokon smo uspjele prodrijeti u točan kod animacije. Kada smo fiksirale ovu scenu, vraćale smo se na ostale i dorađivale ih prema shvaćenom. Imenovanjem svake pojedine radnje kao što je ulizivanje (ljubljenje kopita) i traženjem načina da se ta jedna radnja dovede do kraja (razigravanjem pozicija, tempa i kvalitete animacije), prije nego što se prijeđe na novu, učinile smo da naša igra napokon postane scenska. S ovim načinom rada susretale smo se od prve godine studiranja lutkarstva, no zbog ogromne količine zadataka dogodila se konfuzija iz koje nije bilo lako izaći.

Sada smo maštu, koja je smišljala i razmišljala o široj slici predstave, trebali staviti pod povećalo, usmjeriti ju na detalj, na jednu radnju, jedan trenutak, stvoriti tri sekunde precizno izrađenog materijala, očistiti ga, uvježbati i tek onda krenuti dalje. Kolegica i ja konstantno smo morale podsjećati jedna drugu da usporimo jer smo i jedna i druga imale tendenciju prelaziti preko stvari. Kada smo usporile, proces dolaženja do rješenja postao je rapidno brži, dogodila nam se prava mala renesansa. Ono što bi prije radile tri probe, uspijevale smo u jednoj, a situacije su izlazile skoro pa gotove.

Kako se predstava primicala kraju, tako nam se učinilo važnim iskoristiti još jedan song, razviti atmosferu ludila induciranog Ništavilom, ovaj put bili smo inspirirani Brechtovim songom, on nam je pomogao lutkama dodati sloj opasnosti.

Ove lutke trebalo je animirati kao figure, dakle nije bilo "realne animacije", lutke, iako humanoidne, nisu se ponašale kao što bi se glumac ponašao na sceni, njihovi pokreti tražili su stilizaciju.

"Iz likovne stilizacije lutke, iz nepobitne činjenice da lutka ne smije oponašati živa čovjeka, proizlazi da se mora i kretati stilizirano, a to drugim riječima znači ritmički. Nemoguće je zamisliti bilo kakav pokret lutke koji ne bi bio ritmički određen. Nemoguće je zamisliti bilo kakav pokret lutke koji ne bi bio ritmički određen. Lutka ustaje, hoda, sjeda, maše ručicom, klima glavom, okreće se na sve strane u ritmu, u određenim ritmičkim razmacima, i to u ritmu koji ima svoju gradaciju, svoj uspon, početnu završnu točku, tako da lutka cijelim slijedom ritmičkih pokreta pokazuje, izražava tko je, kamo ide i što želi, pokazuje sebe kao lice, kao dramski lik." ¹⁴

Pomoglo mi je kada sam o njihovim pokretima krenula razmišljati kao o simbolu radnje, svojevrsnoj hiperboli, tada je pomoću jednostavnijih pokreta bilo moguće izvesti složenije radnje i dovesti ih do kraja njihovom ritmizacijom. Lutke su ljubile kopita kad su se ulizivale, zatim su naricale, padale, prevrtale se od jada, kako bi navele Atreja da im "pomogne". Kada su mu opisivale Ništavilo, zloslutno su lebdjele oko njega, zatim su prezentirale efekt Ništavila, kako bi ga zbunile i navukle do vrha planine na kojem ono vlada. Kada se Atrej prvi put susreo s Ništavilom, s obzirom na to da ga publika nije mogla vidjeti (jer Ništavilo ne možeš vidjeti), odlučili smo da će se ono nalaziti u središtu planine, a da ćemo ga pobliže opisati *storytellingom*, onoliko koliko je potrebno da publika dobije emotivni dojam o njemu. Lutke su svoju šaradu završile songom u kojem su umakale dijelove tijela, ili u slučaju barbike - cijelu sebe, u Ništavilo, kako bi Atreju pokazale kako je to ugodno i bezopasno. To smo izvele tako što smo umakale lutke u rupu pa kidale umočeni dio. Kada su lutke potom krenule natjeravati Atreja u Ništavilo, uspjeli smo dobiti dojam opasnosti za njega. U trenutku kad su milimetri dijelili Atreja od smrti, ponovo se pojavio Renato i izbavio ga, koristili smo *slow motion* kako bismo situaciju, koja bi se u suprotnom razvila prebrzo da bi bila shvatljiva i čista, jasno prikazali, te kako bismo naznačili Renatovo ubojstvo koje se dogodilo netom poslije. Kada je posljednja lutka Golica, koja se još nije bacila u Ništavilo, ubila Renata, i zatim sama pošla u Ništavilo, Atrej je ostao posve sam, bez prijatelja koji mu je osvjetljavao put čitavu avanturu.

¹⁴ Borislav Mrkšić, Drveni osmijesi, Međunarodni centar za usluge u kulturi, Zagreb, 2006., str 18.

Inspirirani močvarom tuge iz romana, u kojoj dječaku Atreju pogine njegov konj, od početka smo znali koju sudbinu namijeniti Renatu, u prvim pokušajima htjeli smo također kreirati močvaru tuge, prevevši to u pustinju tuge, koja je trebala zasipati Renata. Scena je ispala višak jer nam se ovdje ukazala prilika da njegovu smrt učinimo iznenadnom, i time, čini mi se, bolnijom za Atreja. Ovdje smo imali priliku izmaštati Atrejev unutarnji svijet, njegovu bol zbog gubitka najboljeg prijatelja, opet je trebalo radnju pretvoriti u simbol koji će razbuditi unutarnji svijet publike, mašta nam je ponudila, gubiti tlo pod nogama, osjećati se kao da sve oko tebe nestaje. Uz naraciju, odnosila sam scenografiju sa scene, držeći fokus na Atreju kako bi se radnja povezala s njim, dok je kolegica animirala uz sjetno pjevanje dok je Atrej usporeno padao.

Tik što je Atrej dotaknuo tlo, prvi put mu se obratila Dječja Carica kako bi ga uz Renata, koji je sad već bio u drugom svijetu (označili smo to mijenjanjem boje njegove lampice u plavo), potaknula da nastavi avanturu, te da spasi Fantastiku u ime Renata, koji se žrtvovao. Atrej je odlučio nastaviti i odmah se našao ispred sljedeće, ujedno i finalne postaje.

6.9. Prastara Morla

Mašta je alat za stvaranje zanimljivih radnji i akcija, ali i moćno oružje za izražavanje dubokih emocija.

Kada se Atrej nađe pred Prastarom Morlom, pokušava je silom natjerati da mu kaže kako spasiti Fantastiku. No, na ovaj način ne uspijeva je privoljeti, ona je suviše stara i umorna od života da bi joj kraj svijeta išta značio. Ona se smekša tek kada Atrej pokaže drugu vrstu hrabrosti, kada joj se otvori i prepriča priču o svom najboljem prijatelju - Renatu. Morla odlučuje dati Atreju odgovor na pitanje kako spasiti Fantastiku.

Potraga za Prastarom Morlom dio je predstave u kojem su *storytelling* i scenska akcija najviše isprepleteni. Tim postupkom, nakon mirne i introspektivne scene, ponovo smo "nabrijali" akciju. Ova scena naučila je našu maštu kako prevesti tekst u akciju. Taj postupak ključan je kako u lutkarskom tako i u dramskom kazalištu. Govor, tekst sam po sebi zapravo je tek djelić scenske igre i mora služiti kao produžetak djelovanja, a ne njezina bit, nešto na što se akcija tek oslanja. Ako učinimo suprotno, poći ćemo lakšim putem, ali produkt će sadržavati vrlo malo naše kreacije. A ta kreacija, odabir i stilizacija radnje, taj specifičan način korištenja mašte, srž je našeg posla

kao glumaca i lutkara, baš kao što je tekst produkt kreacije dramaturga. Istina, neke stvari moraju se kazati, ali u lutkarskoj predstavi eksponencijalno više moramo pokazati, jer to što se pokaže, može se i doživjeti, a tada scena komunicira s publikom. Tako je kolegica igrala radnje, a ja sam ih podupirala, tumačila tekstom.

Za lik Prastare Morle odabrali smo stari drveni kovčeg. Morla u početku nije htjela Atreju otkriti lijek za Ništavilo. Njezin dug život postao je repetitivan, iskusila je cijelu Fantastiku, i tugu i sreću, i dobro i loše, sve joj je postalo isto, svejedno. Zamislili smo je kao škrinju zaboravljenih stvari, zaboravljenih emocija, kao nekog tko je zaboravio na radost života i prijateljstva, a sve što želi je biti sama, u miru.

Atrej, nakon što ga Morla odbije, ne odustaje, pokušava ju fizički na sve načine natjerati da mu pomogne. Ovdje smo se odlučili na sekvencu borbe, koreografiju, ponovo smo u materijalima tražili razne pozicije i načine kako ju razviti. Morla se vrtjela postupno, po svim njezinim stranicama, dok se Atrej pokušavao održati na njoj. Kada nije odustao, pokušala ga je zbaciti otvaranjem poklopca. Nakon što je prevladao i ovu prepreku, poklopcem ga je katapultirala. Kada je napokon bio zbačen, lupala je poklopcem zaprijetivši mu da će ga zdrobiti, zatim je dala do znanja da je završila s razgovorom tako što se zaključala. Atrej je morao promijeniti taktiku, otvorio joj se, ispovjedio sve što je prošao, ispričao joj je o prijateljstvu koje je stekao i izgubio. Ovo ju je podsjetilo na to da je život ipak značajan, pa mu je odlučila pomoći. Preko nje izrekli smo glavni zadatak predstave: "Ako samo jedno dijete nešto zamisli, Fantastika će biti spašena."

6.10. Završna scena

U beskrajnom oceanu improvizacije naša mašta mora kreirati ovdje i sada. Da bismo tim svijetom plovili s vještinom i sigurnošću, važno je postaviti stalne točke kao pouzdane svjetionike koji će nas voditi. Oni neće biti ograničenja, već čvrsti temelji na kojima gradimo čaroliju trenutka. Važno je održati ravnotežu između strukture i slobode.

Budući da smo već na početku procesa odlučili da će u našoj predstavi djeca iz publike biti ta koja će spasiti Fantastiku, bilo je jasno da se scena mora dogoditi u interakciji s publikom. Trebali smo pronaći "kopču" iz svijeta predstave u realitet. S obzirom na to da smo u ovom trenutku već izradili cijelu predstavu i bili dobro upoznati s kodom, ta kopča, ujedno i kraj dogovorenog dijela

predstave, lako je proizašla iz dotad postavljenog. Budući da je postalo normalno da se u Fantastici situacije događaju magično, da si negdje kada osjetiš da jesi, da si blizu onoliko koliko osjećaš da si blizu, bilo je logično da se Atrej, sada kada je prošao svoju avanturu, kada je bio spreman, jednostavno osvrne i pojavi u svijetu ljudske djece. Ponovo smo se, kao u početku, koristili *storytellingom* kako bismo ga postupno uveli u novi svijet.

S obzirom da se sljedeći dio morao odviti u interakciji s publikom, prvi put smo ga izveli na ispitu. Dogovorili smo se da ću naracijom voditi Atreja, koji će nagovarati djecu da maštaju neko novo biće. Na ispitu su publika bili većinom kolege studenti pa smo lako došli do dobrovoljaca koji će nešto izmisliti, no bilo nam je teško završiti improvizaciju jer nismo odredile točan kraj. U sljedećem igranju odredile smo kratki tekst kojim ćemo završiti predstavu, a razradili smo i Atrejev način obraćanja djeci. S obzirom na to da smo imali stvarnu publiku, djecu, morali smo ih više voditi. Atrej je upitao zna li itko maštati, djeca su odgovorila, zatim ih je krenuo nagovarati da nešto izmisle. Kada bi zamislili, ulazili smo dublje u njihovu zamisao, navodili smo ih da nam kažu više o tom biću, kakve je boje, gdje živi, koliko ima očiju i slično. Nismo imali problema s pronalaskom dobrovoljaca. Zatražili smo da svi nešto zamisle i izgovore u jedan glas. Kada su to učinili, proglasili smo Fantastiku obnovljenom. Atrej je krenuo u nove avanture, a mi smo završili predstavu.

7. ZAKLJUČAK

Tijekom ovog diplomskog ispita iskusile smo duboko isprepletene niti mašte, ona nas je ponekad nježno poticala na kreativne zamisli, a ponekad smo mi morale potaknuti nju.

Tijekom ove dugotrajne avanture predano smo oblikovale svoju maštu, a u drugim trenucima prepuštale smo se njezinoj neukrotivoj snazi, dopuštajući joj da nas vodi na nepredvidive staze.

Naš trud i predanost pronašli su svoj vrhunac u stvaranju predstave čiji je primarni cilj bio probuditi maštoviti potencijal kod djece i potaknuti ih na duboko razmišljanje izvan okvira svakodnevnog. Imale smo sreću izvoditi ovu predstavu više puta, a nadamo se da budućnost nosi još izvedbi.

Nakon svake izvedbe svjedočili smo ostvarenju našeg cilja. Neka djecu su u početku oklijevala ili bila stidljiva, no uz naš poticaj svaka je predstava rezultirala dječjim veseljem i znatiželjom za

oblikovanjem vlastitih maštarija. Nakon predstave djeca su nam prilazila i radosno dijelila svoje dojmove i ideje. Tada smo bile potpuno sigurne da se naš trud isplatio.

Sva ta iskustva učvrstila su moju vjeru u snagu mašte i kazališta i moć umjetnosti da mijenja svijet nabolje.

8. LITERATURA

1. Ende, Mihael, *Beskrajna priča*, Vulkan izdavaštvo, Beograd, 2015.
2. Mrkšić, Borislav, *Drveni osmijesi*, Međunarodni centar za usluge u kulturi, Zagreb, 2006.
3. Paljetak, Luko, *Lutke za kazalište i dušu*, Zagreb, Međunarodni centar za usluge u kulturi, 2007.
4. Rudman, Branka, *Lutkarstvo i velikani modernizma*, Školska knjiga, Zagreb, 2017.
5. Stanislavski, Konstantin Sergejevič, *Rad glumca na sebi*, CeKaDe, Zagreb, 1989.

9. SAŽETAK

Predstava "Priča bez kraja" je diplomatska predstava Nine Vidan i Laure Šalov, studentica druge godine diplomskog studija Kazališne umjetnosti, smjera Animacija. Rad naglašava ulogu mašte u procesu stvaranja lutkarske ,na predstavi "Priča bez kraja". Predstava je razvijena pod mentorstvom izv. prof. art. Tamare Kučinović.

Ovaj rad analizira izbor predloška, proces rada na dramaturgiji, opis rada na scenama, odabir lutaka, glazbe i scenografije, te se oslanja na relevantnu literaturu.

Ključne riječi: "Priča bez kraja", lutkarstvo, mašta, animacija

10.SUMMARY

The play "Priča bez kraja" is a graduation project by Nina Vidan and Laura Šalov, second-year students of the Master's degree program in Theater Arts, specializing in Animation. This work emphasizes the role of imagination in the process of creating a puppetry performance, exploring its importance, symbolism, and implementation in the work on the play "Priča bez kraja". The performance was developed under the mentorship of Associate Professor Tamara Kučinović.

This paper analyzes the choice of the template, the process of working on dramaturgy, describes the work on scenes, the selection of puppets, music, and scenography, and relies on relevant literature.

Keywords: "Priča bez kraja", puppetry, imagination, animation

11.ŽIVOTOPIS

Laura Šalov rođena je 20.09.1997. godine u Rijeci gdje završava srednjoškolsko obrazovanje u Gimnaziji Andrije Mohorovičića.

Godine 2016. upisuje preddiplomski studij glume i lutkarstva na Umjetničkoj Akademiji u Osijeku, a nakon preddiplomskog studija upisuje diplomski studij, smjer gluma, na Akademiji za umjetnost i kulturu u Osijeku.

Svoje znanje i iskustvo stjecala je na ispitnim predstavama, lutkarskim i glumačkim radionicama, festivalima u državi i izvan nje te drugim akademskim i profesionalnim projektima.