

Na tragu

Trdin, Lovorka

Master's thesis / Diplomski rad

2020

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:251:352466>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-02-07**



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
DIPLOMSKI STUDIJ KAZALIŠNE UMJETNOSTI
SMJER: GLUMA I LUTKARSTVO

LOVORKA TRDIN
NA TRAGU
DIPLOMSKI RAD

Mentor:

izv. prof. artD. Hrvoje Seršić

Sumentor:

doc. art. Nenad Pavlović

Osijek, 2019.

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 mogega 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 ustanove.

U Osijeku, _____

Potpis

Sadržaj

1. UVOD.....	1
2. NA TRAGU	2
2.1. AUTORSKI TIM	2
2.2. O AUTORICI	3
2.3. O AUTORSKOM TIMU.....	3
2.4. RIBE U NEVOLJI.....	4
3. LUTKA	6
3.1. ZIJEVALICE	6
3.2. STOLNE LUTKE	7
3.3. LUTKE PREDSTAVE <i>NA TRAGU</i>	8
3.4. ZAŠTO LUTKE?.....	10
4. RAD NA PREDSTAVI NA <i>TRAGU</i>.....	12
4.1. ULOGE.....	13
4.2. SCENSKA RADNJA	14
4.3. U TRAGANJU ZA KARAKTERIMA.....	17
4.4. ANIMACIJA SVJETLA I PREDMETA	22
4.5. GLAZBA I PLESNI BROJ	24
5. ULOGA LUTKARSTVA U ODGOJU I OBRAZOVANJU.....	25
6. ZAKLJUČAK	28
7. SAŽETAK	29
8. SUMMARY	30
9. POPIS SLIKA	31
10. POPIS TABLICA.....	32
11. POPIS LITERATURE I IZVORA	33
12. ŽIVOTOPIS.....	34

1. UVOD

Baveći se lutkarstvom, neprekidno se vraćam djetinjstvu, obnavljajući ono što je najljepše u čovjeku: igra, mašta i vedrina.¹

Davor Mladinov

Mašta² je psihički proces stvaranja novih ideja i svjetova. Dio je ljudske psihe koji ne posjeduje niti jedno drugo biće, a u povijesti se smatrala magijskim postupkom. Ona nam omogućava stvaranje nepostojećih svjetova, povezivanje poznatih stvari u nove oblike ili bijeg od stvarnosti. Mašta je jedna od najvažnijih i najpotrebnijih osobina ljudske psihe bez koje ne bi bio moguć napredak čovjeka, jer predstavlja osnovu umjetničke, znanstvene i tehnološke kreativnosti. Ona je također i polazišna točka za stvaranje lutkarskih predstava. Bez mašte nema ni kazališta. Ona omogućava glumcima i lutkarima stvaranje širokog spektra životopisnih, neobičnih i posebnih likova, odnosno uloga koje će publiku uvući u svoje svjetove te joj prenijeti poruku koju teže izreći. Publika, bila ona mala ili velika, također sudjeluje u stvaranju predstave. Svaki gledatelj svojom maštom dopunjuje retke neizrečenog u predstavi, te na taj način i sam sudjeluje u stvaralačkom procesu. Mašta je nezaobilazan dio stvaranja predstave, ali isto tako i ljudskog života. Počinjemo ju razvijati u djetinjstvu, a lutke su nam alat kojim kao djeca izražavamo svoje prve izmaštane svjetove. Maštu u djetinjstvu iskazujemo kroz igru, koja je neizostavna značajka ljudskog društva. Igra je uz maštu, jedan od osnovnih alata za stvaranje kazališnih predstava. Suština igre je postići određeni cilj pridržavajući se nekih pravila, a bit je predstave prenijeti određenu poruku pridržavajući se zakonitosti kazališta. U skladu s time u kazalištima su uvriježeni izrazi *igrati predstavu, igrati lutkom, igrati ulogu*. Glumci i lutkari stoga često tragaju za svojim „unutarnjim djetetom“ u potrazi za maštom, zaigranošću i slobodom koje u svijetu odraslih često zaboravljamo. Osim toga za stvaranje predstave potrebno je puno ljubavi, upornosti, truda i rada. U sljedećim poglavljima bit će prikazan proces nastanka predstave *Na tragu*, od inspiracije autora za domaštavanje cjelokupne priče do inspiracije animatora za kreaciju uloga. Naposljetku su proučene uloge i mogućnosti lutaka i lutkarstva u odgoju i obrazovanju djece i mladih.

¹ Davor Mladinov u Radoslav Lazić: *Estetika lutkarstva, Antologija*; autorsko izdanje, Beograd, 2002., str.209.

² <https://hr.wikipedia.org/wiki/Ma%C5%A1ta>, studeni 2019.

2. NA TRAGU

Predstava *Na tragu* premijerno je izvedena 18. listopada 2019. godine u Gradskom kazalištu Zorin Dom u Karlovcu. Nastala je prema tekstu *Ribe u nevolji* autorice Petre Cicvarić u koprodukciji Gradskog kazališta Zorin dom Karlovac i slatkovodnog akvarija Aquatika³. Tekst *Ribe u nevolji* nagrađen je nagradom za najbolji dramski tekst za lutkarsko kazalište i kazalište za djecu *Mali Marulić* u travnju 2019. godine.

2.1. Autorski tim

NA TRAGU – prema tekstu Petre Cicvarić *Ribe u nevolji*

Režija: Peđa Gvozdić

Igraju: Petra Cicvarić: Rita i Miranda

Vanja Gvozdić: Som Grom, Miranda i Goran Šaran

Andro Damiš: Tom i Goran Grgeč

Lovorka Trdin: Vanda, Diana, Barbara Bolen i Mladena Čuvarić

Vizualno oblikovanje i izrada lutaka: Mladen Bolfek

Scenografija: Mladen Bolfek

Kostimografija: Morana Petrović

Glazba: Damir Šimunović

Voditelj tona i rasvjete: Goran Glavač

Inspicijent: Goran Glavač

Dizajn plakata i programske knjižice: BOLFEKi art & graphic design studio

³ Javna ustanova Aquatika – slatkovodni akvarij Karlovac jedini je slatkovodni akvarij na području Republike Hrvatske. Otvoren je 2017. godine, a prvenstveno je namijenjen djeci i mladima, učenicima, znanstvenicima, akvaristima, odnosno lokalnom stanovništvu, kako bi se razvijala svijest o iznimnoj biološkoj raznolikosti te istovremeno educiralo korisnike kako na održiv način koristiti iznimna prirodna bogatstva Hrvatske u funkciji turizma.

Mentor: izv. prof. artD. Hrvoje Seršić

Sumentor: doc. art. Nenad Pavlović

Premijera: 18. listopada 2019.

2.2. O autorici

Petra Cicvarić rođena je 1986. godine u Osijeku. Nakon završene Matematičke gimnazije, godinu dana studirala je filozofiju i fonetiku na Filozofskom fakultetu u Zagrebu, a zatim upisala Umjetničku akademiju u Osijeku. Magistrirala je glumu i lutkarstvo na odsjeku za kazališnu umjetnost Umjetničke akademije u Osijeku 2015. godine. Glumila je u raznim televizijskim serijama, reklamama, glazbenim spotovima i kazalištima diljem Hrvatske, a od 2015. godine zaposlena je u profesionalnom ansamblu Gradskog kazališta Zorin dom Karlovac. Autorica je pet dramskih tekstova za djecu i mlade od kojih su predstave *Veliko pužovanje* i *Tko nema u vugla gugla* nominirane za Nagradu hrvatskog glumišta. Na festivalu *Mali Marul* u kategoriji najbolji dramski tekst za djecu i mlade 2017. godine osvaja treću nagradu za dramski tekst *U potrazi za slovom R*, a dvije godine potom prvu nagradu za tekst *Ribe u nevolji*. Godine 2018. osvaja Nagradu hrvatskog glumišta za najbolju glumicu u dječjoj predstavi ili predstavi za mlade za uloge Dore i Suzane u predstavi *U potrazi za slovom R*.

2.3. O autorskom timu

Redatelj Peđa Gvozdić magistrirao je glumu i lutkarstvo na Umjetničkoj akademiji u Osijeku. Dobitnik je brojnih nagrada i nominacija na područjima glume, animacije i režije, a od 2014. godine zaposlen je kao član glumačkog ansambla u Gradskom kazalištu Zorin dom u Karlovcu. Animatori Vanja Gvozdić, Petra Cicvarić i Andro Damiš također su članovi profesionalnog glumačkog ansambla Gradskog kazališta Zorin dom u Karlovcu te su također magistrirali glumu i lutkarstvo na Umjetničkoj akademiji u Osijeku. Lovorka Trdin studentica je druge godine diplomskog studija glume i lutkarstva na osječkoj Akademiji za umjetnost i kulturu, a predstava *Na tragu* praktični je dio njenog diplomskog ispita iz lutkarstva pod mentorstvom izv. prof. artD. Hrvoja Seršića i doc. art. Nenada Pavlovića. Oblikovatelj lutaka i scenografije Mladen Bolfek diplomirao je 2001. godine na Akademiji likovnih umjetnosti u Zagrebu. Akademski je slikar koji se bavi grafičkim dizajnom i ilustracijom, *Na tragu* je prva predstava u kojoj se okušao

u izradi lutaka i scenografije. Za razliku od Mladena Bolfeka, kostimografkinja Morana Petrović ima dugogodišnje kazališno iskustvo. Treba istaknuti da Morana Petrović samo u Gradskom kazalištu Zorin Dom broji preko trideset naslova za koje je radila kostime, kostime lutaka, scenografiju ili rekvizite, osvojila je, između ostalog, *Nagradu za najbolju kostimografiju na 21. Assitej-u* za kostime predstave u *Potrazi za slovom R*. Dugogodišnju suradnju s Gradskim kazalištem Zorin dom također potpisuje i autor glazbe Damir Šimunović. Damir Šimunović bavi se kazališnom glazbom od 1998. godine, a surađuje s brojnim kazalištima poput Zagrebačkog kazališta lutka, Gradskog kazališta Trešnja, Teatra &TD, Teatra EXIT, Gradskog kazališta Žar ptica te brojnih drugih. Osim kazališta surađuje i s plesnim skupinama, a za svoj rad osvaja i mnogobrojne nagrade.

2.4. Ribe u nevolji

Kriminalistička priča *Ribe u nevolji* nastala je po narudžbi donedavnog ravnatelja Zorin doma Srećka Šestana i ravnateljice Aquatike Margarite Maruškić Kulaš, koji su pokrenuli suradnju dviju ustanova u želji da mlađim posjetiteljima približe riječni svijet i pokrenu svijest o očuvanju okoliša i zaštiti rijeka. Istražujući vrste slatkovodnih riba, budućih likova, autorica Petra Cicvarić naišla je na podatak da iz hrvatskih rijeka polako nestaje riba mladica i tako došla na ideju da napiše kriminalističku priču o nestanku istoimene ribe.

Ribe u nevolji, kao što je već rečeno, kriminalistička je priča pod vodom smještena u karlovačke rijeke. Glavni likovi su inspektor Som Grom te policajci Rita i Tom. Radnja počinje kad u policijsku postaju uplivaju dvije brbljave štuke blizanke, Vanda i Miranda, i prijave nestanak susjeda Mladena Čuvarića. Mladen je zadnji put viđen prije dva dana, a štuke su čule buku i lom iz njegove kuće te prijatnju nepoznatog glasa koji je rekao: „To ti ne mogu dopustiti.“ Policajci se odmah bacaju na istragu te odlaze u kuću Mladena Čuvarića prikupiti dokaze. Nalaze njegovu fotografiju s najpoznatijim glumcem kopnenih rijeka Šaranom Šarićem te ga odluče ispitati. Iz razgovora sa Šarićem saznaju da se Mladen prije nekoliko dana posvađao s pjevačem Grgom Grgečem. Otplivaju u Grgečev studio kako bi i njega ispitali no on i njegova ribadžerica (menadžerica) Diana prebacuju sumnju na gospođu Bodorić, ravnateljicu škole. Stoga se policajci upute u školu no ni tamo ne pronalaze krivca za nestanak Mladena Čuvarića pa odluče privesti sve osumnjičene u postaju. Šarić, Grgeč, Diana i gospođa Bodorić moraju izgovoriti rečenicu: „To ti ne mogu dopustiti.“ kako bi Vanda i Miranda pokušale identificirati glas i krivca. Štuke prepoznaju

glas gospođe Bodorić no u trenutku uhićenja u postaju upliva Mladen Čuvarić koji objasni prisutnima da nije kriva gospođa Bodorić već plastična vrećica u koju se upleo plivajući rijekama. Slučaj je riješen.



Slika 1. Vanja Gvozdić, Lovorka Trdin, Peđa Gvozdić, Andro Damiš i Petra Cicvarić.

Izvor: Igor Čepurkovski (17. listopada 2019.)

3. LUTKA

Lutka je trodimenzionalna figura izrađena od različitih materijala poput drva, voska, papirmašea, platna ili metala. Namijenjena je kazališnoj izvedbi da prikaže čovjeka ili neko drugo biće, a oživljava je čovjek uz pomoć žica i štapova kojima manipulira izvana ili neposredno vlastitom rukom, ukoliko je, na primjer, manipulirana iznutra.⁴

Henryk Jurkowski

Riječ lutka u hrvatskom jeziku ima više značenja, kao što su na primjer: lutka igračka, porculanska ukrasna lutka, lutka u izlogu te kazališna lutka⁵, no u ovom radu govori se o kazališnim lutkama. Kazališne se lutke tradicionalno dijele na ručne lutke, marionete, štapne lutke, stolne lutke, mehaničke lutke te kazalište sjena, crno kazalište i kazalište predmeta koji pripadaju glavnim lutkarskim tehnikama. No, u današnje je vrijeme lutkarstvo toliko proširilo svoje granice da je nemoguće točno kategorizirati sve njegove grane. Kazališne lutke pokreću animatori (lutkari). Riječ animator potječe od grčke riječi ψῦχή, latinske *anima*, a znači duša⁶, štoviše animirati znači oživiti, udahnuti dušu, a animator prema tome postaje osoba koja oživljava lutku. Zbog toga Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku promiče izraz animacija lutaka, umjesto izraza manipulacija kojeg rabi Henryk Jurkowski; lutkari ne manipuliraju lutkama već ih oživljavaju. Kao što bi rekao Luko Paljetak: „... sve što je animirano ljudskom rukom, sve čemu je udahnuta anima, može, smije postati lutka.“⁷ Prema tome su u predstavi *Na tragu*, između ostalog, animirani svjetlo i predmeti, no glavni likovi su lutke izrađene u kombiniranoj tehnici zijevalica i stolnih lutaka što je detaljnije objašnjeno u nastavku.

3.1. Zijevalice

Zijevalice su vrste ručnih lutaka kojima je glavna karakteristika otvaranje usta. Najčešće se koriste u predstavama u kojima lutke imaju puno govorenog teksta ili pjevanja. U pravilu se navlače na ruku kao rukavice; četiri animatorova prsta uvlače se u gornji dio, a palac u donji dio glave lutke te pomicanjem prstiju animator otvara i zatvara usta lutke imitirajući govor čovjeka. Prema Bredi

⁴ Henryk Jurkowski, *Povijest europskoga lutkarstva I. dio. Od početka do kraja 19. stoljeća*, MČUK, Zagreb, 2005., str. 11.

⁵ Marijana Županić Benić, *O lutkama i lutkarstvu*, Leykam international, Zagreb, 2009. str. 7.

⁶ <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=16708>, studeni 2019.

⁷ Luko Paljetak: *Lutke za kazalište i dušu*, Međunarodni centar za usluge u kulturi, Zagreb, 2007., str. 56.

Varl nastale su u želji da se što karikiranije oponaša čovjek odnosno da se oponaša otvaranje usta kod čovjeka ili pak otvaranje i zatvaranje njuške kod životinjskog lika.⁸ Radi se o lutkama punog volumena čija je animacija izravna budući da je animator u izravnom kontaktu s lutkom, odnosno lutka nije animirana preko vodilice. U pravilu su animirane „od ispod“, što znači da je animator u odnosu na lutku smješten ispod nje, a najčešće su animirane na paravanu. Zijevalicama, kao i svim drugim lutkama, osnova za građenje karaktera počiva u tekstu predstave i vizualnosti lutke. Nadalje, animatori grade karaktere lutaka njihovim pokretima i načinom govora. Kod zijevalica će način otvaranja usta lutke naglasiti karakter i osobine lika kojega lutka predstavlja; u slučaju da je lutka strastvenog karaktera animator će brže i naglašenije pomicati čeljusti lutke, za razliku od one bezvoljnog karaktera kod koje će animator sporije i pliće otvarati usta. Usta lutke animator treba otvarati na slogovima riječi koje izgovara, odnosno samoglasnicima. Primjerice, kod riječi *dopustiti*, animator će otvoriti usta lutke četiri puta: do-pu-sti-ti. Animaciji zijevalice potrebno je, dakle, posvetiti mnogo pažnje kako bi ona bila opravdana i uvjerljiva.

3.2. Stolne lutke

Za razliku od zijevalica koje su animirane na paravanu stolne lutke animirane su na podlozi, većinom na stolu, odakle im i potječe naziv. Naziv je uvriježen u praksi iako je u isto vrijeme i prilično neprecizan obzirom da se stolne lutke mogu kretati po zraku, podu i zamišljenim podlogama. One su vidljive u cijelosti jer nema paravana koji bi sakrio dio lutke ili animatora, a mogu biti plošne ili punog volumena. Animator je u odnosu na lutku iza ili pored nje. Animirane su izravno (izravnim kontaktom animatora s lutkom), neizravno (preko vodilice kojom animator upravlja lutkom) ili kombinacijom ovisno o tome kako je lutka izrađena tj. što ona u predstavi treba raditi. Stolne lutke često zahtijevaju animaciju u dvoje – gdje jedan animator animira glavu i ruke, a drugi noge – ili čak animaciju u troje, u kojem slučaju jedan animator animira glavu i lijevu ruku, drugi trup i desnu ruku, a treći noge. Nedovoljan broj animatora kod animacije stolnih lutaka može biti problem. U slučaju da lutku – koja nema snažno težište u nogama – animira jedan animator, noge u pravilu mrtvo vise te lutka daje dojam hendikepiranosti. Stolne lutke također mogu biti i figure bez animabilnih (pokretnih) dijelova koje lutkari pomiču podlogom poput šahovskih figura.

⁸ Breda Varl, *Mimičke lutke*, Međunarodni centar za usluge u kulturi, Zagreb, 2001., str. 5.

3.3. Lutke predstave *Na tragu*

Likovi predstave *Na tragu* su ribe, odnosno radi se o osam vrsta slatkovodnih riba: dva soma, dvije štuke, crvenoočki, šaranu, grgeču, lipljenu, bolenu i mladici. Lutke su izrađene kao cjelovite figure, s glavom trupom, repom i perajama. Kombinacija su zijevalica i stolnih lutaka punog volumena, a duge su oko 70 centimetara. Budući da se radnja odvija u rijekama, lutke nisu animirane samo na stolu već cijelim prostorom scene. Vođene su izravno – glave su im zijevalice, a tijelo je vođeno unutar repa. S druge strane, lutke nisu vođene „od dolje“ ili „iza“, kao što je to uobičajeno kod zijevalica već „od gore“. To znači da animator desnu ruku umeće u tjeme riblje glave, a lijevu, kojom vodi ostatak tijela, unutar repa; što možemo vidjeti na slikama 2, 3 i 4. U slučaju da animator ne pridržava tijelo lutke lijevom rukom ona beživotno visi. Glave lutaka su kaširane⁹, dok im je konstrukcija tijela građena isključivo od spužve, presvučena mekanom tkaninom koja ne bi trebala sputavati dobru gibljivost lutke. Usprkos tome lutke se često „lome“ u središnjem dijelu zbog svoje glomaznosti, te ponekad nezgrapno izgledaju. Također, čeljusti lutaka postavljene su paralelno, što zbog vođenja lutaka „od gore“ u nekim pozicijama ne dopušta animatoru palcem doprijeti u donju čeljust, pa lutka u tom slučaju ostaje bez dara govora. U skladu s time niži lutkari zbog pozicija ruku ne mogu „plivati“ visoko u prostoru. *Lutkar je uvijek na zemlji/tlu, a lutka u njegovoj ruci, ali on ipak nije njen apsolutni vladar (baš kao što kralj nije gospodar svoje dvorske lude) jer lutka upravlja njegovim izborom pokreta.*¹⁰ *Koliki će biti stepen ograničenosti pokreta i karakter tih ograničenosti zavisi od tehničke konstrukcije lutke.*¹¹ Unatoč tome što su lutke detaljno oslikane i likovno atraktivne, one na žalost ne pružaju potrebni spektar animacijskih mogućnosti. Kao što bi rekla kreatorica lutaka Eva Farkaš: „Bez autentičnog animatora, nema ni života lutkama. Lutka na izložbi je samo nostalgija za predstavom.“¹² Odatle proizlazi praktična pretpostavka da bi lutkarski tehnolog i kreator morao biti u stalnoj komunikaciji s glumcima tijekom rada na predstavi kako one ne bi ostale samo vizualno zanimljive.

⁹ Kaširani papir ili papir-maše (franc. *papier mâché* — papirna "kaša") je mješavina papira i veziva od kojih se može izraditi lagan, stabilan, relativno velik i relativno jeftin predmet kao primjerice lutka, figura, skulptura ili namještaj.

¹⁰ Luko Paljetak: *Lutke za kazalište i dušu*, Međunarodni centar za usluge u kulturi, Zagreb, 2007., str. 33.

¹¹ Viktor I. Klimčuk: *Glumac i animacija* u: Radoslav Lazić: *Svetsko lutkarstvo*, Foto Futura i Radoslav Lazić, Beograd, 2004., str. 324.

¹² Radoslav Lazić: *O kreaciji lutaka* u: Radoslav Lazić: *Svetsko lutkarstvo*, Foto Futura i Radoslav Lazić, Beograd, 2004., str. 373.



Slika 2. Položaj animatorove ruke u lutkinjoj glavi.

Izvor: Petra Cicvarić (15. listopada 2019.)



Slika 3. Položaji animatorovih ruku u odnosu na lutku koja pliva.

Izvor: Petra Cicvarić (15. listopada 2019.)



Slika 4. Položaji animatorovih ruku u odnosu na lutku koja stoji.

Izvor: Petra Cicvarić (15. listopada 2019.)

3.4. Zašto lutke?

Lutkarska predstava *Na tragu* prilagođena je svim uzrastima. Kao što bi rekao Michal Hraška¹³: „Često se govori kako je lutkarski teatar za decu, a meni se čini da ovo što ja prikazujem je za ljude od 9–99 godina.“¹⁴ Ipak, ova je predstava prvenstveno namijenjena djeci. Ona je edukativnog karaktera, a progovara o problematici zagađenja okoliša, uporabi plastike u svakodnevnom životu i narušavanju ekološkog sustava rijeka, te problemu sve većeg izumiranja riba poput ribe mladice. Jedan od razloga zašto su upravo lutke medij za izvođenje ove predstave je taj da će dijete lakše prihvatiti mišljenje lutke jer je lutka autoritet koje si je dijete samo izabralo i koji mu nije

¹³ Michal Hraška – slovački glumac/lutkar

¹⁴ Radoslav Lazić: *Režija je ogledalo* u: Radoslav Lazić: *Svetsko lutkarstvo*, Foto Futura i Radoslav Lazić, Beograd, 2004., str. 331.

„nametnut“, te na taj način ona postaje posrednik između djeteta i okoline.¹⁵ S druge strane, lutke, iako karakterno naglašenih atributa, vrlo realistično prikazuju vrste riba koje uprizoruju te publika lako može povezati lik iz predstave sa stvarnom ribom koju može vidjeti u akvarijima Aquatike. Primjera radi, slika 5. prikazuje lutku Gorana Grgeča, odnosno ribu grgeč. Ovdje treba dodati kako su dramski glumci su kroz povijest odgovarali za ono što se na sceni govori umjesto autora. Stoga je upravo lutka govorila sve ono što dramski glumac nije smio, bila je šticeana anonimnošću paravana.¹⁶ Lutke su, dakle, kroz povijest bile borci za humaniji ljudski život. Na isti način lutke predstave *Na tragu* postaju borci za humaniji životinjski, ali i ljudski život. Konačno, tehniku zijevalica odabrao je redatelj Peđa Gvozdić u dogovoru s lutkarskim tehnologom Mladenom Bolfekom, a sve zbog velike količine govorenog teksta koje likovi imaju.



Slika 5. Goran Grgeč - riba grgeč.

Izvor: Petra Cicvarić (15. listopada 2019.)

¹⁵ Eduard Edi Majaron: *Lutka – idealan spoj didaktičkih ciljeva* u: Radoslav Lazić: *Svetsko lutkarstvo*, Foto Futura i Radoslav Lazić, Beograd, 2004., str. 306.

¹⁶ Luko Paljetak: *Lutke za kazalište i dušu*, Međunarodni centar za usluge u kulturi, Zagreb, 2007., str. 82.

4. RAD NA PREDSTAVI NA TRAGU

U knjizi sve može izgledati savršeno, preneseno na scenu najčešće zapne o banalne stvari i pokaže se drukčijim pa treba mijenjati.¹⁷

Luko Paljetak

Prve čitaće probe za predstavu počele su u siječnju 2019. godine. Tijekom rada na predstavi bavili smo se podjelom uloga, scenskom radnjom, pronalaskom karaktera likova, animacijom lutaka, svjetla i predmeta te glazbom i plesnim brojem. Redatelj Peđa Gvozdić odredio je podjelu uloga, a potom smo krenuli u potragu za karakterima i glasovima budućih likova. Petra Cicvarić čitala je likove Rite i Mirande, Andro Damiš postao je Tom, Vanja Gvozdić inspektor Som Grom, Šaran Šarić, Grga Grgeč i Mladen Čuvarić. Moje uloge bile su Vanda, Diana i gospođa Bodorić. Slika 6. prikazuje likove policajaca i inspektora riječne policijske postaje. Prve probe protekle su glatko, svi su bili zadovoljni podjelom i sve je bilo pripremljeno za drugi dio proba koji je uslijedio krajem veljače. Iako lutke i scenografija nisu bile spremne za probe odlučili smo stati na scenu i napraviti kostur predstave te se poigrati gravitacijom budući da se radnja predstave odvija pod vodom gdje vrijede drugi zakoni kretanja. U to vrijeme imali smo četiri gotove lutke od njih deset. Dolaskom na scenu uvidjeli smo niz problema.



Slika 6. Policajka Rita, inspektor Som Grom i policajac Tom.

Izvor: Petra Cicvarić (15. listopada 2019.)

¹⁷ Luko Paljetak: *Lutke za kazalište i dušu*, Međunarodni centar za usluge u kulturi, Zagreb, 2007., str. 75.

4.1. Uloge

Prvi problem bila je podjela uloga. Već u prvoj sceni ispostavilo se da je pet likova istovremeno na sceni, slijedom čega bi Petra Cicvarić istovremeno morala voditi dvije lutke i igrati dvije uloge. Inače su takve situacije potpuno uobičajene, ali lutke koje smo dobili izrazito su velike i, kao što je već rečeno, vode se „od gore“. Osim toga, radnja se odvija pod vodom pa animatori cijelo vrijeme igraju gibanje vode. Iz čega možemo zaključiti da je nemoguće voditi više od jedne lutke istovremeno. Zbog toga smo morali napraviti preinaku teksta. Lik inspektora Soma Groma uveli smo kasnije na scenu kako bi Vanja Gvozdić mogao preuzeti ulogu Mirande dok lik Rite ne izađe sa scene, te Petra Cicvarić bude slobodna voditi Mirandu. Kako publiku ne bi zbunjivalo što dvije različite osobe s dva potpuno različita glasa glume istu ulogu, Mirandin tekst pripao je meni, odnosno liku Vande. Na takav način prošli smo kroz sve scene i napravili potrebne preinake, pa je tako Andro Damiš preuzeo ulogu Šarana Šarića, a Mladen Čuvarić pripao je meni i postao Mladena Čuvarić. Također smo se poigrali imenima likova. Zamijenili smo zanimanja ribama kako bi riba grgeč postala glumac, te mu dodijelili ime Goran Grgeč, prema poznatom hrvatskom glumcu Goranu Grgiću. Nakon toga započela je potraga za hrvatskim pjevačem kojemu možemo pripojiti ime šarana. Odabir je pao na Gorana Karana i tako je naš pjevač šaran postao Goran Šaran. Naposljetku smo promijenili ime ravnateljice škole, gospođe Bodorić, koja je vrstom riba bolen, u gospođa Barbara Bolen prema asistentici sa studija kulturologije Akademije za umjetnost i kulturu koja se zove Barbara Balen. Originalna i konačna podjela, imena, vrste riba i zanimanja likova uspoređeni su u tablicama 4.1. i 4.2.

Tablica 4.1. *Ribe u nevolji*

	Uloga	Ime lika	Vrsta ribe	Animator
1.	Inspektor	Som Grom	som	Vanja Gvozdić
2.	Policajka	Rita	crvenoočka	Petra Cicvarić
3.	Policajac	Tom	som	Andro Damiš
4.	Susjeda	Vanda	štuka	Lovorka Trdin
5.	Susjeda	Miranda	štuka	Petra Cicvarić
6.	Glumac	Šaran Šarić	šaran	Vanja Gvozdić
7.	Pjevač	Grga Grgeč	grgeč	Vanja Gvozdić
8.	Ribađerica	Diana	lipljen	Lovorka Trdin

9.	Ravnateljica	gđa. Bodorić	bolen	Lovorka Trdin
10.	Aktivist	Mladen Čuvarić	mladica	Vanja Gvozdić

Tablica 4.2. *Na tragu*

	Uloga	Ime lika	Vrsta ribe	Animator
1.	Inspektor	Som Grom	som	Vanja Gvozdić
2.	Policajka	Rita	crvenoočka	Petra Cicvarić
3.	Policajac	Tom	som	Andro Damiš
4.	Susjeda	Vanda	štuka	Lovorka Trdin
5.	Susjeda	Miranda	štuka	Petra Cicvarić Vanja Gvozdić
6.	Glumac	Goran Grgeč	grgeč	Andro Damiš
7.	Pjevač	Goran Šaran	šaran	Vanja Gvozdić
8.	Ribađerica	Diana	lipljen	Lovorka Trdin
9.	Ravnateljica	gđa. Barbara Bolen	bolen	Lovorka Trdin
10.	Aktivistica	Mladena Čuvarić	mladica	Lovorka Trdin

4.2. Scenska radnja

Scenska radnja kao da predstavlja splet trenutaka dinamike i statike koji se naizmenično prepliću. I što je to vidljivije gledaocu, tim je jača snaga magičnosti. Čak je u dinamici pokreta ili njegovoj nepokretnosti sadržana dvojaka priroda: to je i trenutak neprekidne akcije glumaca i istovremeno trenutak “crtanja lutkom u prostoru” ili trenutak oblikovanja plastičnih formi, to jest poza, gestova, različitih rakursa.¹⁸

Viktor I. Klimčuk

¹⁸ Viktor I. Klimčuk: *Glumac i animacija* u: Radoslav Lazić: *Svetsko lutkarstvo*, Foto Futura i Radoslav Lazić, Beograd, 2004., str. 326.

Uzimajući u obzir da je originalni tekst komada *Ribe u nevolji* pisan u dijaloškoj formi bez mnogo akcije, dolazimo do drugog problema, a to je dinamika predstave. Na početku smo postavili kostur predstave prema originalnom tekstu. Svaka je scena funkcionirala za sebe, imala je svoj tempo, ritam i dinamiku. Međutim, kada smo ih pokušali povezati u jedinstvenu cjelinu našli smo se u problemu. Gotovo sve scene imale su približno istu dinamiku te cjelina predstave nije imala nužnu gradaciju. Scenoslijed prve inačice predstave prikazan je u Tablici 4.3.

Tablica 4.3. *Scenoslijed prve inačice predstave*

1. Scena	Policijska postaja
2. Scena	Kuća Mladene Čuvarić
3. Scena	Kuća Gorana Grgeča
4. Scena	Kuća Gorana Šarana
5. Scena	Rijeka
6. Scena	Škola
7. Scena	Policijska postaja

Kao što možemo vidjeti iz tablice 4.3. gotovo sve scene smještene su u zatvorene prostore. Prema tome, da bismo razigrali predstavu morali smo promijeniti mjesta radnji određenih scena i smanjiti količinu govorenog teksta te ga pretvoriti u radnje. Treću scenu postavili smo na set snimanja akcijskog filma, a četvrtu i petu scenu spojili smo u cjelinu, te postavili na raskrižje rijeka u obliku policijske potjere. Scena u školi gospođe Bolen ostala je nepromijenjena, a najveći problem bio nam je postaviti posljednju scenu. Treba istaknuti da bi u posljednjoj sceni četiri animatora trebala animirati deset lutaka istovremeno, što je značilo da moramo smanjiti broj likova na sceni. Kako smanjiti broj likova na sceni? Kako odigrati ono što je u originalu samo prepričano? Za početak smo scenu podijelili na dva dijela. Prvi dio scene ostao je u policijskoj postaji. Likovi policajaca Rite i Toma priveli su likove osumnjičenika koji su jedan po jedan izlazili na scenu, te izgovarali rečenicu: „To ti ne mogu dopustiti!“ kako bi Vanda i Miranda pokušale prepoznati glas osobe koju su čule u kući Mladene Čuvarić. Prepoznale su glas gospođe Bolen te su je Rita i Tom uhitili, a ostale likove pustili kućama. Naizgled je slučaj riješen, ali lik Mladene Čuvarić i dalje nedostaje. Da bismo izbjegli prepričavanje gdje je Mladena i što joj se dogodilo uveli smo novo mjesto radnje u predstavu – „Tamo gdje nitko ne ide“. „Tamo gdje nitko ne ide“ najzagađenije je područje rijeke

podno hidroelektrane, prepuno plastike i smeća koje su ljudi godinama taložili. Stoga nakon uhićenja gospođe Bolen, u postaju ulazi lik inspektora Soma Groma koji ju oslobađa krivnje. Govori kako je čuo Mladenin glas „Tamo gdje nitko ne ide“ te odvodi policajce Ritu i Toma u potragu za Mladenom. Inspektor uz pomoć policajaca uspješno oslobađa Mladenu iz cijevi hidroelektrane u kojoj je Mladena zapela omotana u plastičnu vrećicu pokušavajući očistiti „Tamo gdje nitko ne ide“. Inspektor s policajcima želi što prije otići s tog groznog mjesta no Mladena ih uspjeva nagovoriti da zajedničkim snagama očiste svoj dom – svoju rijeku. Kroz završni *song* ribe uspjevaju očistiti „Tamo gdje nitko ne ide“ te ga pretvoriti u „Tamo gdje svi idu“. Konačni scenoslijed predstave *Na tragu* prikazan je u Tablici 4.4.

Tablica 4.4. *Scenoslijed predstave Na tragu*

1. Scena	Policajska postaja
2. Scena	Kuća Mladene Čuvarić
3. Scena	Set na snimanju filma
4. Scena	Raskrižje rijeka
5. Scena	Škola
6. Scena	Policajska postaja
7. Scena	Tamo gdje nitko ne ide

Naposljetku, kako bismo izbjegli da se mjesto „Tamo gdje nitko ne ide“ spomene tek u posljednjoj sceni to tajnovito mjesto uključili smo i u druge scene. Prema tome, na setu snimanja filma glumac Goran Grgeč govori kako je Mladena htjela snimati film na „Tamo gdje nitko ne ide“, a tijekom policijske potjere na raskrižju rijeka likovi slučajno zalutaju „Tamo gdje nitko ne ide“ te u panici uspiju pobjeći. Nadalje, gospođa Bolen govori kako se posvađala s Mladenom, jer je Mladena htjela odvesti učenike u „Tamo gdje nitko ne ide“, i to na terensku nastavu da joj pomognu čistiti. Stoga lik inspektora Soma Groma odlazi na tajni zadatak, provjeriti je li Mladena u „Tamo gdje nitko ne ide“, dok Rita i Tom provode posljednje ispitivanje u policijskoj postaji. Na taj način opravdali smo scenske radnje i uspješno povezali sve scene u cjelinu predstave.

4.3. U traganju za karakterima

Osnova svakog karaktera lutke, kao i njene vizualnosti počiva u tekstu. Karakter lutke iskazuje se kroz tekst, vizualnost lutke, pokret, glas i govor. No prije potrage za karakterima likova, animator mora maksimalno ovladati lutkama, istražiti i uvježbati kako lutke izvode najjednostavnije fizičke radnje. Animator treba ovladati njenim pokretima toliko vješto da mu oni postanu prirodni, odnosno da o njima više ne mora razmišljati. Budući da su lutke predstave *Na tragu* ribe, kao animatori smo prvenstveno istraživali načine kako plivaju, zatim kako hodaju, sjedaju, ustaju, kako se mogu sakriti, skočiti ili pasti, a sve to „pod vodom“. Također, svaka lutka ima drugačije mogućnosti kretanja ovisno o njenoj tehnološkoj izradi, ali i drugačije načine kretanja na temelju kojih ćemo prepoznati njezin karakter. Zato lutka u pravom smislu riječi postaje lik tek kada njeni pokreti postanu ponašanje na temelju kojega lik reagira na događaje i odnose s drugim likovima: pokreti koji postanu ponašanje ritmički su segment iskazivanja karaktera. Osim toga karakter lutke ima svoju likovnu, ali i glasovnu stranu. *Likovna strana lutkine geste očituje se u uskoj povezanosti lutkinog izgleda s pokretom lutke.*¹⁹ U slučaju da je lutka, primjerice, moderna starica u teniscama drugačije će se kretati od starice sa štapom. Glas lutke također je u uskoj povezanosti s likovnom stranom lutke. Lutka koja ima samo jedan zub drugačije će govoriti od one koja ima sve zube. *Što su lutke likovno, ritmički i glasovno jasnije karakterizirane, to su lutke življe.*²⁰ Ovdje je važno naglasiti kako predstava *Na tragu* nosi svoju edukativnu vrijednost, pa je stoga bilo bitno izbjegavati prenemaganje, ili bilo kakvu drugu vrstu pre naglašavanja tijekom potrage karaktera. Djeca su u tom smislu iznimno inteligentna, kritički oštra i iskrena publika koju ne treba podcjenjivati, već ih predstavom valja zabaviti i podučiti. Tijekom rada na predstavi *Na tragu* tragala sam za četiri različita karaktera, a to su brbljava Vanda, sramežljiva Diana, oštra Barbara Bolen i snažna Mladena Čuvarić. Okosnicu svih karaktera radila sam lutkom Barbare Bolen u nedostatku ostalih.

Karakter štuke Vande radila sam prvenstveno u odnosu na lik njezine sestre Mirande. Kolegica Petra Cicvarić i ja zamislile smo sestre Vandu i Mirandu kao šašave, brbljave, mlade ribice koje neprestano upadaju jedna drugoj u riječ. Sestre se nadopunjuju u razgovorima, ali kao što to kod

¹⁹ Borislav Mrkšić: *Izvori teatarske igre s lutkom (1975)* u: Radoslav Lazić: *Svetsko lutkarstvo*, Foto Futura i Radoslav Lazić, Beograd, 2004., str. 39.

²⁰ Borislav Mrkšić: *Izvori teatarske igre s lutkom (1975)* u: Radoslav Lazić: *Svetsko lutkarstvo*, Foto Futura i Radoslav Lazić, Beograd, 2004., str. 37

sestara često biva, jedna drugu ispravljaju pa se znaju i nakratko porječati. Obje su govorile visokim, tankim glasovima, a Vanda nije znala reći slovo „r“. Kretale su se brzo i na trenutke senzualno, a budući da su smotane često bi se zabijale jedna u drugu. Inspiracija za ova dva karaktera bile su nam hrvatske starlete Ava Karabatić i Simona Gotovac. Cijeli autorski tim bio je zadovoljan simpatičnim sestrama, no po dobitku lutaka morale smo promijeniti njihove karaktere. Naime, vizualnost lutaka nije odgovarala karakterima koje smo izgradile. Dobile smo velike, zelene zubate lutke prikazane na Slici 7. Zadržale smo, dakle, okosnicu njihovih karaktera, ali više nisu mogle govoriti visokim, nježnim glasovima. Produbile smo im glasove te su oni postali hrapaviji i grublji. Tijekom proba uvidjele smo sličnost likova Vande i Mirande sa sestrama Patty i Selma iz poznatog animiranog *sitcoma* „The Simpsons“. Stoga smo proučile likove *sitcoma* kako bismo nadogradile naše. Vanda i Miranda prestale su se kretati senzualno, a postale su napadnije u svom pokušaju bivanja ženstvenim. Kao što je već rečeno karakteri lutaka ne počivaju samo na tekstu već i u njihovoj vizualnosti.

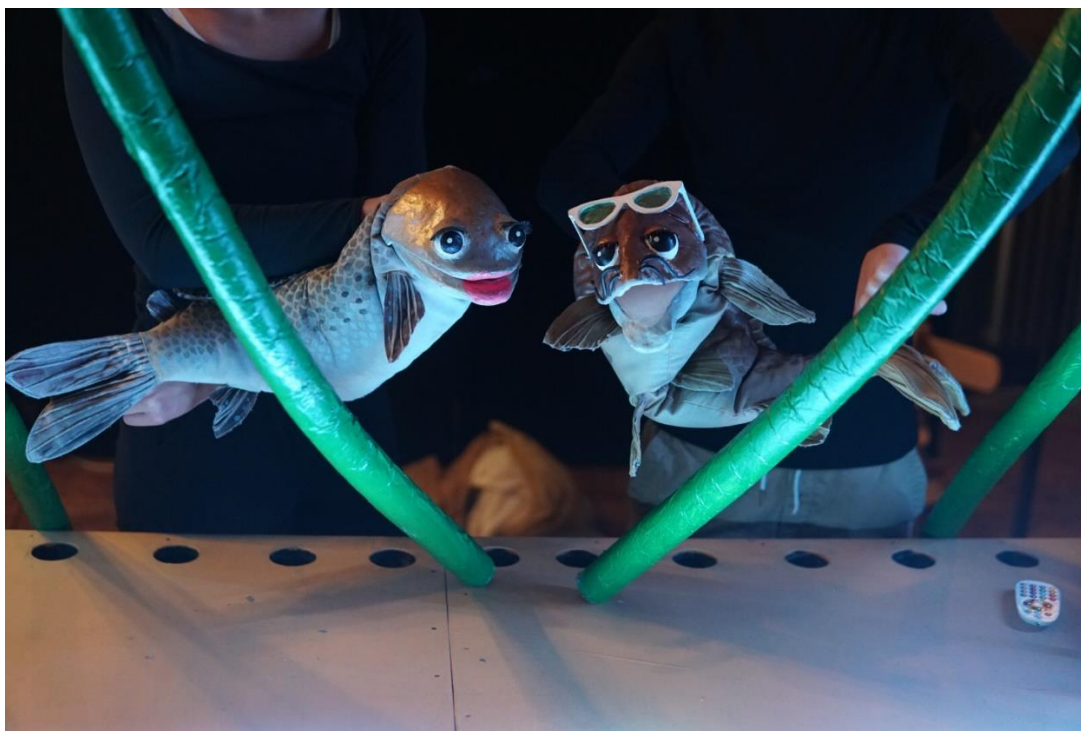


Slika 7. Vanda i Miranda.

Izvor: Petra Cicvarić (15. listopada 2019.)

Nadalje, kod građenja karaktera ribađerice Diane našla sam se u istom problemu. Dianin karakter također sam gradila uz pomoć lutke Barbare Bolen. Stoga je Diana u početku bila nježna,

ali pametna, snažna i odlučna riba. Međutim, lutka Diane zlatne je boje, plašljivih očiju i ružičastog ruža na usnama. Pokušavajući prilagoditi karakter lika vizualnosti lutke iskušavala sam razne glasove i načine kretanja, ali niti jedna inačica karaktera me nije zadovoljavala. Pogledala sam nekoliko crtanih filmova u potrazi za inspiracijom, no nisam ju uspijevala naći. Inspiracija dolazi kad joj se najmanje nadaš pa tako i moja inspiracija za ulogu Diane. Jedno jutro, prije probe, tijekom konzultacija s kolegama načula sam nekog gospodina kako govori u našoj blizini, a kolega Damiš i ja smo u njegovom glasu istovremeno prepoznali upravo lik Diane; muškarac je govorio iznimno visokim i piskutavim glasom pa je tako počela govoriti i Diana. Doduše, njezin glas je iz probe u probu postajao sve viši i tiši, a pokreti sve nespretniji. Tako je Diana postala riba koja je zaboravila naočale na putu za posao pa zato ne vidi čitati putokaz te uporno usmjerava svog šefa u krive rijeke. Zbunjena je i pliva sporije od šefa, često kasni za njim ili se sudara s drugim likovima. Također govori toliko tiho i visoko da joj se ostali likovi moraju jako približiti kako bi ju čuli, te preveli jedan drugome ono što govori. Stoga dolazi do mnogih zabuna i komičnih situacija. Goran Šaran i njegova ribađerica Diana prikazani su na Slici 8.



Slika 8. Ribađerica Diana i pjevač Goran Šaran.

Izvor: Petra Cicvarić (15. listopada 2019.)

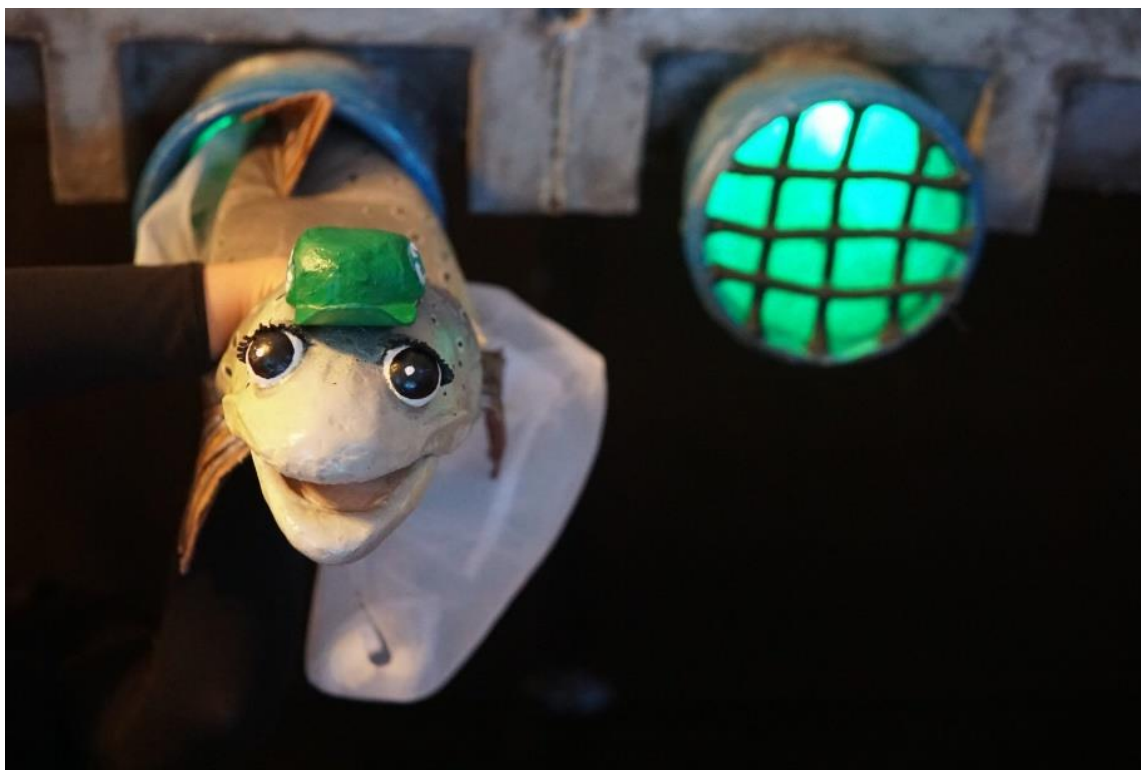
Za razliku od likova Vande i Diane, karakter Barbare Bolen gradila sam od početka s odgovarajućom lutkom. Ravnateljica škole pliva ostrim dugim pokretima, napadna je i stroga, a prikazana je na Slici 9. Odnosi se prema policajcima kao da su joj učenici, što su i bili u mladosti. Govori dubokim nazalnim glasom kojeg mi je bilo vrlo teško uvježbati i opriroditi. Unatoč tome što sam lutku Barbare Bolen dobila prvu, njezin glas sam najduže gradila. Pokušavala sam joj pridodati glas gospođe u godinama, no u dubinama se nazalnost gubila i glas lutke bi se mijenjao iz rečenice u rečenicu. Njezin glas je postao prirodan tek kad sam ga podigla na nepce i raširila ton. Unatoč promijeni glasa uspjela sam zadržati oštar i pomalo iritantan karakter lutke.



Slika 9. Barbara Bolen u policijskoj postaji.

Izvor: Petra Cicvarić (15. listopada 2019.)

Karakter Mladene Čuvarić, koja je prikazana na Slici 10., došao je prirodno. Scenu u kojoj se lik Mladene prvi put pojavljuje počeli smo raditi posljednju, a do tada je lutka bila gotova. Mladena je aktivistica te – unatoč tome što je nekoliko dana bila zarobljena u plastičnoj vrećici – uspijeva u sebi pronaći snage za borbu protiv nečistoće u rijekama. U početku se ovaj lik oslanja na druge likove jer je slab, no želja za čistoćom rijeke daje mu snage da zapliva i nagovori ostale likove da mu pomognu očistiti rijeku. Vizualnosti lutke odgovarao je moj glas pa ga nisam puno mijenjala, već samo omeškala.



Slika 10. Mladena Čuvarić visi iz cijevi u kojoj je zapela.

Izvor: Petra Cicvarić (15. listopada 2019.)

Najveća zamka kod gradnje karaktera bila je ta što sam pokušavala pokretati lutke kao „prave“ ribe. Svakoj od lutaka odabrala sam određeni način plivanja prema promatranju riba u akvarijima Aquatike i pokušavala ga zadržati unatoč situaciji. Kao što bi Luko Paljetak rekao: „*Lutka nije čovjek i loše izgleda kada ga u svemu oponaša, i loše prolazi. Lutki je čovjek potreban, ali ona ne želi biti on, ni oblikom, ni manama...*“²¹ U skladu s tim, lutka nije riba i loše izgleda kad ju se u

²¹ Luko Paljetak: *Lutka i lutkar* u: Radoslav Lazić: *Svetsko lutkarstvo*, Foto Futura i Radoslav Lazić, Beograd, 2004., str.408.

svemu oponaša. Likovi koje animiram oživjeli su tek kad sam prestala doslovno slijediti prirodu „ribljeg“ kretanja.

4.4. Animacija svjetla i predmeta

Svjetlo jest život kazališta. Bilo koje svjetlo, od crnog do bijelog, do krajnjih dokinuća svjetlosti. Odnosno, svjetlo je nešto što bi, u idealnom smislu, unutar lutkarskog kazališta, unutar lutkarskog redateljskog postupka, trebalo postati ne samo šminka predstave, ne samo njen vanjski okvir, nego, također – lutka. Kad kažem upravo to, onda mislim da ono (svjetlo) može i to postati, jer sve što je animirano ljudskom rukom, sve čemu je udahnuta anima, može, smije postati lutka.²²

Luko Paljetak

Radnja predstave *Na tragu* odvija se pod vodom. U skladu s tim svjetlo je prigušeno i zelenkasto. Predstavu osvjetljavaju svjetleće diode²³ postavljene na okvir stola na kojem je igran veći dio predstave te na stupove oko kojih su omotani lopoči. Većinu svjetlosnih promjena ne vodi tehničar već glumci na sceni. Svjetlo su tijekom predstave animatori mijenjali pomoću dva malena daljinska upravljača. Osim toga, lutkari na glavama nose svjetiljke koje pale po potrebi. Promijene scenografije odvijaju se u mraku, a organizirane su tako da lutke plivaju na prosceniju dok ih animatori osvjetljavaju svjetiljkama na glavama. Također, svjetiljkama se prebacuje pažnja s jednog lika na drugi. Animatori, prema tome, prebacuju pažnju na partnera ne samo pogledom lutke nego i pokretom svoje glave te osvjetljavaju lik koji je u centru pozornosti. Na isti način osvjetljavaju pojedini predmet ili dio scenografije koji promatraju. Primjerice, tijekom druge scene – kako bi dobili napetost i atmosferu dok likovi Rite i Toma istražuju „mjesto zločina“ – animatori Andro Damiš i Petra Cicvarić osvjetljavaju Mladeninu kuću isključivo svjetiljkama na svojim glavama. Nadalje, na početku treće scene, lik Gorana Grgeča je sam na sceni dok su ostali likovi igrani glasovima u pozadini. Vanja Gvozdić glasom igra redatelja koji daje upute glumcu, Petra Cicvarić tonskog tehničara, a ja kamermana. Redatelj daje glumcu upute za igranje u bojama, primjerice, kaže mu: „Glumi žuto!“ Svaki puta kad redatelj promijeni uputu mijenja se i svjetlo na

²² Luko Paljetak: *Lutke za kazalište i dušu*, Međunarodni centar za usluge u kulturi, Zagreb, 2007., str. 56.

²³ Svjetleće diode – LED je skraćena od Light Emitting Diode. One su poluvodički izvor svjetlosti. Treba reći da boja svjetlosti ovisi o poluvodiču koji se nalazi u diodi, bijela svjetlost je dobivena uporabom fosfora, što je otkriveno tek početkom ovog tisućljeća, odnosno 2006. godine.

sceni, te je na taj način i ono animirano. Svjetlosne promjene uglavnom su povjerene meni zbog cjelokupne organizacije predstave.

Osim lutaka, svjetla i pomoćne animacije u predstavi *Na tragu* animirala sam i predmete. Proučavala sam kako bi se sendvič, konzerva, koktel od algi ili plastična vrećica kretale pod vodom. Također, u drugoj sceni animirane su velike kaširane udice. Lik glumca Gorana Grgeča bori se protiv udica tijekom snimanja akcijskog filma. Scena filma osmišljena je kao koreografija u kojoj se riba grgeč provlači između plivajućih udica i bježi od njih dok ga udice love. Naposljetku, budući da ga nisu uspjele uloviti, udice se dogovore da će se pretvoriti u „čudovište“. Animatori kroz koreografiju na sceni slažu „čudovište“ spajanjem udica u oblik čovjeka. Na Slici 11. nalazi se prikaz tako animiranog „čudovišta“. Udica koju animira Petra Cicvarić postaje glava, dvije udice postaju noge te ih animira Vanja Gvozdić, a dvije udice postaju ruke koje ja animiram. Čudovište hoda pokušavajući rukama upecati Grgeča, no on ih uspijeva pobijediti.



Slika 11. Čudovište složeno od udica.

Izvor: Petra Cicvarić (15. listopada 2019.)

4.5. Glazba i plesni broj

Lutkarske predstave često sadrže plesne brojeve u kojima se tijekom radnje zaustavlja kako bi se proslavio prijelomni trenutak, a nerijetko i završavaju pjesmom i plesom. Pjesme iz predstava djeca pjevuše izlazeći iz kazališta, jer ih lako pamte. Budući da je predstava *Na tragu* edukativnog karaktera bilo je nužno uključiti barem jedan glazbeni broj u kojem će biti opjevana i poruka predstave. U skladu s time predstava *Na tragu* završava pjesmom i koreografijom. Tijekom završne pjesme likovi Soma Groma, Rite, Toma i Mladene čiste svoju rijeku od smeća kojim su je ljudi zagadili. Naposljetku mole ljude da se brinu za okoliš i paze na svoje rijeke.

Uzmi Dobre kap,

Dodaj Mrežnice slap.

Kupa će ih spojiti,

Korana obojiti.

Ovo naš je rodni kraj,

Taj šareni voden raj,

Gdje sve su ribe bitne,

Bile krupne ili sitne.

Bilo štuka ili som,

Rijeka je tvoj dom.

Svi zajedno plivamo,

Lijepo snove snivamo.

Val isti lovimo i po njemu plovimo.

Zato svaka riba čovjeka moli,

Da i on svoju prirodu voli.

Da ne baca plastične vreće,

I ne radi nevolje još veće.

Da svoje rijeke pazi,

I naš okoliš ne gazi.

5. ULOGA LUTKARSTVA U ODGOJU I OBRAZOVANJU

Sva djeca nose naklonost i ljubav prema lutki. Lutka je element njihove igre, lutka je biće njihova svijeta, sudionik i sugovornik, njihov drugi, mali, često hrabriji i odvažniji "ja".²⁴

Luko Paljetak

Lutka je uključena u život djeteta od njegovih najranijih dana. Ona je sastavni dio dječjeg života, ona mu je igračka, utjeha, snaga, prvi prijatelj i učiteljica. Lutka je jedan od glavnih čimbenika u svim važnim segmentima djetetova razvoja od imaginacije do motoričkog, kognitivnog, socijalnog i emocionalnog razvoja. Kroz igru dijete stvara nove svjetove, likove i događaje te usvaja temeljne postavke tzv. „mogućeg svijeta“; svijet igre je stvarnost vlastitih pravila koja ne moraju odgovarati uvjetovanostima fizičke stvarnosti. Stvaranje novih „mogućih svjetova“ jedna je od temeljnih postavki imaginacije, a upravo stvarnost lutkarskog kazališta pruža djeci mogućnost stvaranja vlastitih svjetova. Djeca nakon gledanja lutkarskih predstava prepričavaju i sama pokušavaju odigrati viđeno dopunjujući svoj dojam predstave vlastitim zamislima, te kroz igru s lutkom razvijaju motoričke sposobnosti. Primjerice, dijete koje se igra dvjema lutkama zijevalicama imat će na svakoj ruci po jednu lutku. Tijekom komunikacije između lutaka prebacivat će pažnju s jedne lutke (ruke) na drugu, a svaka lutka imat će drugačiji karakter pa tako i tempo. Stoga će dijete svaku ruku pokretati drugačije i na taj način samo razvijati vlastite motoričke sposobnosti. Nadalje, osim imaginacije i motoričkog razvoja lutka potiče kognitivni razvoj djeteta. Kognitivni razvoj u tom smislu dijelimo na asimilaciju i akomodaciju.²⁵ Asimilacija označava smještanje nove informacije u već poznatu matricu. Primjerice dijete zna da je riba klaun doista riba, no kroz predstavu *Na tragu* saznaje da su i štuka, grgeč, lipljen, bolen, som i mladica također ribe: u poznatu matricu „ribe“ dijete dodaje nove vrste. Za razliku od asimilacije, akomodacija označava smještanje nove informacije koja se ne uklapa u poznatu matricu. Na primjer, dijete misli da je karakteristika riba da žive u moru, a zatim saznaje da likovi predstave *Na tragu* žive u rijekama. Stoga dijete mora stvoriti novu matricu riba koje žive u rijekama. Jednako tako, lutka potiče razvoj socijalne inteligencije djece. Socijalnu inteligenciju možemo podijeliti u

²⁴ Luko Paljetak: *Lutke za kazalište i dušu*, Međunarodni centar za usluge u kulturi, Zagreb, 2007., str. 60.

²⁵ <https://repositorij.ufzg.unizg.hr/islandora/object/ufzg:469/preview>, studeni 2019.

dvije kategorije: djetetov spoznajni aspekt i socijalno usmjereni aspekt.²⁶ Djetetov spoznajni aspekt uključuje obradu osobnih iskustava. Lutka je u mogućnosti primjereno označiti iskustva koja dijete već posjeduje. Ona može djetetu prikazati nešto što je dijete doživjelo, te smjestiti to iskustvo u lanac već poznatih uzroka i posljedica. Primjerice u priči o *Crvenkapici* majka kaže Crvenkapici da ne smije skretati s puta i razgovarati s nepoznatim osobama, ona ne poslušava majku i to ju dovede do niza nesretnih događaja. Dijete opisani događaj može prepoznati te preslikati na osobno iskustvo. *Lutka djeci omogućuje da dožive različite životne situacije i prije nego što se doista sretnu s njima. S lutkom djeca ulaze u nove situacije s osjećajem pripremljenosti, zato što ih preko lutke – lika nekoga drugoga – iskušaju i prije nego što su se doista dogodile.*²⁷ Nadalje, dolazimo do socijalno usmjerenog aspekta jer djeca kroz gledanje lutkarskih predstava ili igru s lutkom usvajaju obrasce ponašanja i društvene norme. Primjerice kroz predstavu *Na tragu* djeca uče kako zajedničkim snagama i slaganjem mogu riješiti probleme u kojima se zateknu. Lik Mladene nije se mogao sam osloboditi iz plastične vrećice i očistiti mjesto „Tamo gdje nitko ne ide“, ali je uz pomoć prijatelja uspio u naumu. Prema tome, djeca kroz gledanje lutkarskih predstava razvijaju etiku, toleranciju, empatiju i emocionalnu inteligenciju. Primjerice, kroz priču o *Ružnom pačetu* ona uče kako ne treba odbacivati druge samo zato što su drugačiji od nas. Priče i bajke same po sebi poučavaju djecu, ali će se ona uz pomoć lutke lakše povezati s problemom. Djeca će lakše shvatiti problem *Ružnog pačeta* kada vide tužno i promrzlo pače kako samo plače u šipražju, nego da mu netko prepričava istu situaciju. *Mišljenje lutke dijete će lakše prihvatiti jer je lutka autoritet koji si je dijete samo izabralo i koji mu nije “nametnut”. Tako da lutka postaje posrednik između djeteta i okoline.*²⁸ Povrh toga, lutke poput zijevalica, sudjeluju u govorno-jezičnom razvoju djeteta. Djeca uče govoriti oponašajući otvaranje usta roditelja. Na isti način djeca mogu oponašati otvaranje usta zijevalica i na taj način kroz igru učiti govoriti.

Lutka i lutkarstvo samo po sebi nije važno samo za djecu najranije dobi. Lutkarstvo može uvelike olakšati usvajanje gradiva tijekom cijelog osnovnoškolskog, srednjoškolskog čak i fakultetskog obrazovanja. Općepoznato je da ljudi lakše uče i pamte kad im to nije nametnuto, već kroz igru nesvjesno usvajaju nova znanja. Potencijali lutkarstva i lutaka u tom su kontekstu

²⁶ <https://www.nakladaslap.com/public/docs/knjige/DijeteIObitelj-emocsocrazvoj%20-%201%20poglavlje.pdf>, studeni 2019.

²⁷ Nancy Renfro u Hicela Ivon: *Dijete, odgojitelj i lutka*, Golden marketing-Tehnička knjiga, Zagreb, 2010., str. 27.

²⁸ Eduard Edi Majaron: *Lutka – idealan spoj didaktičkih ciljeva* u: Radoslav Lazić: *Svetsko lutkarstvo*, Foto Futura i Radoslav Lazić, Beograd, 2004., str. 306.

nedovoljno iskorišteni u obrazovnom sustavu; koristeći lutke predavači bi mogli potaknuti i produbiti zanimanje učenika i studenata za materiju koju proučavaju. Primjerice, u srednjim školama na satovima kemije učenici proučavaju organske kemijske spojeve. Popis spojeva koji učenici moraju zapamtiti iznimno je dug. Kako bi profesor zainteresirao učenike i olakšao im pamćenje spojeva, može osmisliti kratak skeč u kojemu su glavni likovi atomi koji se spajaju u molekule – organske spojeve. Primjerice metanol ($\text{CH}_3\text{-OH}$) profesor može spojiti od lutaka u oblicima znakova periodnog sustava elemenata; jednog C, dva O i četiri H. Oni kao likovi mogu ući u konflikt, jer se ne mogu pravilno spojiti, dok ne shvate kako imaju jedno O viška koje im ne pripada. Kad se konačno uspiju spojiti, odluče izaći na „kisik“ te se zapale plavim plamenom koji im gori iznad glava, jer metanol gori u prisustvu kisika. Tako bi predavač mogao kratkim, zanimljivim i simpatičnim skečom naučiti učenike od kojih elemenata se sastoji metanol, ali također i koja su mu svojstva. Ovakav primjer bi se mogao primijeniti na bilo koje gradivo koje učenici proučavaju. Većina srednjoškolaca i studenata bi vjerojatno ovakav način učenja u početku smatrala „dječjim“ i „glupim“, ali nedvojbeno je da bi lakše i brže usvojili gradivo. Također, umjesto uobičajenih PowerPoint prezentacija koje su učenici obvezni raditi profesori bi im mogli ponuditi da naprave kratke, duhovite skečeve kroz koje će kolegama objasniti određeni dio gradiva koji su proučavali. Ovo su samo neki od primjera kako bi se lutkarstvo moglo koristiti u obrazovnom sustavu, iako su njegovi potencijali puno su veći te počivaju na mašti i volji predavača. Lutkarstvo u školama nije ispunilo svoj puni doseg no u tom smislu i dalje preostaju kazališta koja se trude edukativnim predstavama podučiti djecu. Upravo se tako i Gradsko kazalište Zorin dom svojom predstavom *Na tragu* trudi djecu naučiti zajedništvu, naučiti ih da treba pomagati drugima, da ne treba zagađivati okoliš te ih obrazovati o vrstama riba koje plivaju hrvatskim rijekama.

6. ZAKLJUČAK

Rad na predstavi slojevit je i dugotrajan proces koji iziskuje mnogo ljubavi, truda, pažnje i upornosti, a može rezultirati predivnim proizvodom. Nakon svih muka koje si prošao u borbi sa samim sobom kako bi izgradio ulogu, malena te publika nakon predstave nagradi osmjehom i zagrljajem, upravo je to najveća plaća koju glumac-lutkar može zaraditi. U svom dosadašnjem, doduše oskudnom iskustvu najljepši trenutci su upravo oni kada djeca po završetku predstave pohrle u zagrljaje lutkarima. Trenutci kada zahvalni mališani žele sami iskušati lutke i odigrati najzanimljivije im dijelove predstave. Trenutci u kojima dijele svoja iskustva s animatorima, govore kako su sami osmislili svoje predstave ili kako su i sami izradili lutke uz pomoć učiteljica. Za vrijeme predstava djeca strasno i ozbiljno komentiraju radnju na sceni, sudjeluju u događanjima i žele biti uključeni. Tijekom jedne od izvedbi predstave *Na tragu*, u posljednjoj sceni, kada policajci dozivaju Mladenu, jedna je djevojčica iz publike uporno vikala: „Pa tu sam! Tu sam!“ Djeca svim svojim bićem sudjeluju u predstavama, a s predstava odlaze pjevajući im omiljene pjesmice, ponavljajući najzanimljivije rečenice i komentirajući viđeno i doživljeno. Imam osmogodišnju sestru koja svaki put kada mi dođe u posjet prvo što napravi uzme lutke s polica i počne igrati događaje kojih se sjeća iz predstava koje je pogledala. Djeca poput spužvi upijaju svijet oko sebe, upravo zato lutkari svoj posao ne smiju uzimati olako. Na njima je velika odgovornost jer i oni oblikuju dječje shvaćanje svijeta. U skladu s tim predstava *Na tragu* nije samo zabavna kriminalistička priča nego šalje i važnu poruku: *Zato svaka riba čovjeka moli da i on svoju prirodu voli, da ne baca plastične vreće i ne radi nevolje još veće, da svoje rijeke pazi i naš okoliš ne gazi.*²⁹ Ona ne šalje poruku samo djeci već i njihovim roditeljima i odgajateljima. Poziva ih da vlastitim primjerom pokažu djeci kako se odnositi prema prirodi, jer kako bismo djecu odgojili u ljude i sami se moramo truditi biti ljudi kakvi želimo da naša djeca postanu.

²⁹ Petra Cicvarić, *Ribe u nevolji*

7. SAŽETAK

Lutkarska predstava *Na tragu* nastala je prema tekstu *Ribe u nevolji* autorice Petre Cicvarić, a u suradnji Gradskog kazališta Zorin dom Karlovac i slatkovodnog akvarija Aquatika pod redateljskom palicom Peđe Gvozdića. Predstava je ujedno i praktični dio diplomskog rada iz lutkarstva studentice Lovorke Trdin na Akademiji za umjetnost i kulturu u Osijeku (Odsjek za kazališnu umjetnost, smjer gluma i lutkarstvo) pod mentorstvom izv. prof. artD. Hrvoja Seršića i doc. art. Nenada Pavlovića. U ovom radu Lovorka Trdin opisuje proces rada na spomenutoj lutkarskoj predstavi s naglaskom na analizu kreiranja uloga Vande, Diane, Barbare Bolen i Mladene Čuvarić. U prvom dijelu rada iznesene su činjenice o originalnom tekstu, autoru te autorskom timu koji je radio na predstavi. U drugom su dijelu opisane vrste lutaka te analizirane zijevalice i stolne lutke, obzirom da su lutke u predstavi *Na tragu* upravo kombinacija tih dviju vrsta lutaka. Drugi dio također analizira zašto su baš lutke odabrane kao medij za izvođenje ove predstave te koja je važnost lutkarske tehnologije i vizualnosti lutaka. Nadalje, analiziran je proces rada na tekstu od originala do konačnog teksta predstave, karakter scenske radnje i koja je njena uloga u promijeni originalnog teksta. Slijedi analiza rada na karakterima likova, a potom su proučene uloge svjetla i glazbe u lutkarskim predstavama. Posljednji dio rada govori o važnosti lutkarstva u odgoju i obrazovanju djece i mladih. Na kraju je izveden zaključak da lutkari sudjeluju u oblikovanju dječjeg shvaćanja i pogleda na svijet, te imaju veliku odgovornost za kvalitetu predstava prikazanih djeci.

Ključne riječi: karakter lutke, lutke, lutkarstvo, obrazovanje, scenska radnja

8. SUMMARY

The puppet show *On the Trail* was made after the text *Fish in Trouble* written by the Petra Cicvarić, and directed by Peđa Gvozdić. The show was created in cooperation of the Karlovac City Theater and the Aquatika Freshwater Aquarium. Worth to mention, the play is also a part of Lovorka Trdin's graduating exam in puppetry arts. Lovorka Trdin is a student at the Academy of Arts and Culture in Osijek (Acting and Puppetry Department), working under the mentorship of Associate Professor ArtD. Hrvoje Seršić and Assistant Professor Art. Nenad Pavlović. The paper describes production process of the play mentioned above, with an emphasis on analysing the creation of the particular roles (Vanda, Diana, Barbara Bolen and Mladena Čuvarić) First part of the paper presents the original text information, as well as information about the author and the production team. The second part describes what types of puppets were involved in the play, with the analysis of mimic and table puppets: the puppets in the play are combination of these two types of puppets precisely. The second part of the paper is a description of various reasons why particular puppet type was chosen in the process, investigating the importance of the puppetry technology, as well as the role of visual appearance of puppets. Furthermore, the paper presents whole process of working on the play from the original to the final version; stage action during rehearsals appeared as the decisive factor in changing the original text template. The paper continues with the analysis of the creative process concentrated in understanding the dramatic characters – puppets, although the role of light and music in puppet shows was also examined. The last part of the paper discusses the importance of puppetry in the education of children and young people generally. Finally, conclusion emphasise the importance as well as social responsibility of puppeteering in shaping not only sense perception, but also the general point of view in the early age.

Keywords: education, puppet character, puppets, puppetry, stage production

9. POPIS SLIKA

SLIKA 1. VANJA GVOZDIĆ, LOVORKA TRDIN, PEĐA GVOZDIĆ, ANDRO DAMIŠ I PETRA CICVARIĆ. ...	5
SLIKA 2. POLOŽAJ ANIMATOROVE RUKE U LUTKINOJ GLAVI.	9
SLIKA 3. POLOŽAJI ANIMATOROVIH RUKU U ODNOSU NA LUTKU KOJA PLIVA.	9
SLIKA 4. POLOŽAJI ANIMATOROVIH RUKU U ODNOSU NA LUTKU KOJA STOJI.	10
SLIKA 5. GORAN GRGEČ - RIBA GRGEČ.	11
SLIKA 6. POLICAJKA RITA, INSPEKTOR SOM GROM I POLICAJAC TOM.	12
SLIKA 7. VANDA I MIRANDA.	18
SLIKA 8. RIBAĐERICA DIANA I PJEVAČ GORAN ŠARAN.	19
SLIKA 9. BARBARA BOLEN U POLICIJSKOJ POSTAJI.	20
SLIKA 10. MLADENA ČUVARIĆ VISI IZ CIJEVI U KOJOJ JE ZAPELA.	21
SLIKA 11. ČUDoviŠTE SLOŽENO OD UDICA.	23

10. POPIS TABLICA

TABLICA 4.1. RIBE U NEVOLJI	13
TABLICA 4.2. NA TRAGU	14
TABLICA 4.3. SCENOSLIJED PRVE INAČICE PREDSTAVE	15
TABLICA 4.4. SCENOSLIJED PREDSTAVE NA TRAGU	16

11. POPIS LITERATURE I IZVORA

1. Radoslav Lazić: *Estetika lutkarstva, Antologija*; autorsko izdanje, Beograd, 2002.
2. Henryk Jurkowski, *Povijest europskoga lutkarstva I. dio. Od začetka do kraja 19. stoljeća*, Međunarodni centar za usluge u kulturi, Zagreb, 2005.
3. Luko Paljetak: *Lutke za kazalište i dušu*, Međunarodni centar za usluge u kulturi, Zagreb, 2007.
4. Breda Varl, *Mimičke lutke*, Međunarodni centar za usluge u kulturi, Zagreb, 2001.
5. Radoslav Lazić: *Svetsko lutkarstvo*, Foto Futura i Radoslav Lazić, Beograd, 2004.
6. Hicela Ivon: *Dijete, odgojitelj i lutka*, Golden marketing-Tehnička knjiga, Zagreb, 2010.
7. Marijana Županić Benić: *O lutkama i lutkarstvu*, Leykam international, Zagreb, 2009.
8. https://hr.wikipedia.org/wiki/Ka%C5%A1irani_papir, studeni 2019.
9. <https://www.mo-teh.hr/53/sto-je-led-rasvjeta>, studeni 2019.
10. <https://aquariumkarlovac.com/o-nama/>, studeni 2019.
11. <https://hr.wikipedia.org/wiki/Metanol>, studeni 2019.
12. <https://www.stemlittleexplorers.com/hr/sto-ocekivati-od-vaseg-djeteta/>, studeni 2019.
13. <https://repozitorij.ufzg.unizg.hr/islandora/object/ufzg:469/preview>, studeni 2019.
14. <https://www.nakladaslap.com/public/docs/knjige/DijeteIObitelj-emocsocrazvoj%20-%201%20poglavlje.pdf>, studeni 2019.
15. <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=16708>, studeni 2019.
16. <https://hr.wikipedia.org/wiki/Ma%C5%A1ta>, studeni 2019.

12. ŽIVOTOPIS

Lovorka Trdin rođena je 9. prosinca 1995. u Zagrebu. Nakon završene Isusovačke klasične gimnazije s pravom javnosti u Osijeku, upisuje Odsjek glume i lutkarstva pri Umjetničkoj akademiji u Osijeku, gdje 2017. završava preddiplomski studij. Tijekom studija sudjelovala je na brojnim glumačkim i lutkarskim festivalima u Hrvatskoj i inozemstvu kao što su: poljski Međunarodni festival uličnih predstava *Ulica* u Krakowu, gdje je igrala s Teatrom Osmog Dana u predstavi *Summit 2.0.*; rumunjski Međunarodni festival u Sibiu, gdje je nastupala s predstavom *Naš razred* i bosansko-hercegovačko Bugojansko lutkarsko bijenale, gdje nastupa sa svojom autorskom predstavom *Zlogrba* koju i dalje igra u koprodukciji s Kazalištem Virovitica. U vinkovačkom Gradskom kazalištu "Joza Ivakić" igrala je predstavu *Macbeth*, a nastupa i u opereti *Kod bijelog konja* Hrvatskog narodnog kazališta u Osijeku. Od studenog 2018. zaposlena je u Gradskom kazalištu Zorin dom Karlovac u kojem glumi u predstavama *Rusfaj*, *Bajka o ribaru i ribici*, *Sve o sofi*, *Korak po korak do čiste planete* i *Na tragu*.