

Rad na predstavi "Priča bez kraja"

Vidan, Nina

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:251:824358>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-01-05**



Repository / Repozitorij:

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



**SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU
ODSJEK ZA KAZALIŠNU UMJETNOST**

**DIPLOMSKI SVEUČILIŠNI STUDIJ KAZALIŠNE UMJETNOSTI
SMJER GLUMA I ANIMACIJA**

NINA VIDAN

RAD NA PREDSTAVI “PRIČA BEZ KRAJA”

DIPLOMSKI RAD

MENTOR: izv. prof. art. Tamara Kučinović

Osijek, rujan 2023.

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

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

kojom ja NINA VIDAN potvrđujem da je moj DIPLOMSKI rad
diplomski/završni

pod naslovom PRIČA BEZ KRAJA

te mentorstvom izv.prof.art TAMARE KUČINOVIĆ

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 ustanove.

U Osijeku, _____

Potpis

SADRŽAJ

| | |
|--|----|
| UVOD: JE LI KNJIGA UVIJEK BOLJA OD FILMA ODNOSNO PREDSTAVE?..... | 1 |
| MICHAEL ENDE..... | 1 |
| PRIČA BEZ KRAJA - KRATKI SADRŽAJ ROMANA..... | 4 |
| CILJ(EVI) ROMANA I CILJ PREDSTAVE..... | 7 |
| DRAMATURŠKI KOSTUR PREDSTAVE..... | 8 |
| PROBLEM DRAMATURŠKOG KOSTURA..... | 9 |
| IGRAČKE KAO LUTKE..... | 11 |
| SCENOGRAFIJA KAO LUTKE..... | 14 |
| GLAZBA KAO ALAT..... | 16 |
| PRIPOVIJEDANJE KAO ALAT..... | 17 |
| LIK NIŠTAVILA..... | 17 |
| LIK RENATA..... | 19 |
| LIK ATREJA..... | 20 |
| LIK DJEČJE CARICE..... | 22 |
| LIK PRASTARE MORLE..... | 23 |
| UVODNA SCENA..... | 23 |
| SCENA “SLAVLJOGRAD”..... | 24 |
| SCENA “RITUAL”..... | 25 |
| SCENA “MALOGRAD”..... | 25 |
| SCENA “DIVE S KROŠNJE/ČAROBNA ŠUMA”..... | 27 |
| SCENA “GOLICE/STRŠEĆA BRDAŠCA”..... | 28 |
| SCENA “PRASTARA MORLA”..... | 30 |
| ZADNJA SCENA..... | 30 |
| AUTORSKA PRAVA..... | 31 |
| ODGOVOR NA PITANJE..... | 31 |
| LITERATURA..... | 34 |
| SAŽETAK..... | 35 |
| SUMMARY..... | 35 |
| ŽIVOTOPIS..... | 36 |

UVOD: JE LI KNJIGA UVIJEK BOLJA OD FILMA ODNOSNO PREDSTAVE?

Laura i ja odlučile smo raditi predstavu prema romanu "Priča bez kraja" Michaela Endea isključivo iz jednog razloga - iz ljubavi prema samom romanu i temama kojima se on bavi. Smatrale smo da je roman pun opisa i likova te da obiluje materijalom za različite, originalne scene. Plus, dječji je roman, a gdje ćeš bolji kostur za lutkarsku predstavu. Svidjelo nam se raditi baš lutkarsku predstavu jer lutkarstvo nudi više magičnih opcija i veću mogućnost igranja više likova odjednom nego što bi to moglo dramsko kazalište.

Ispostavilo se da je dramatisacija knjige ipak nešto teža jer je riječ o epskom fantastičnom romanu koji je sam sebi kompleksan pa se dijeli u dva dijela. U prvom dijelu glavni je lik pasivan, ali čita priču drugog glavnog lika, koji je aktivan. U drugom dijelu pasivni glavni lik postaje aktivan prelaskom u dimenziju o kojoj je upravo čitao. Zbog kvantitete i kompleksnosti događaja, filozofije i tema koje se odvijaju u "Priči bez kraja" tijekom procesa pravile smo razno-razne kompromise, bilo produkcijske, bilo umjetničke prirode, kojima smo reducirale dosta poanti romana i izabrale raditi samo s onim najosnovnijim koje smo bile u stanju inscenirati.

Tijekom cijelog procesa rada na predstavi javljalo mi se pitanje - *do koje smo mjere uspjele ispoštovati Endeovu misiju koju ima s ovim romanom?* Zato ću u ovome diplomskom rad pokušati obraditi to vječno pitanje: Je li knjiga uvijek bolja od filma/predstave?

Često smo mijenjale i prekrajale autorove opise, imena, mjesta i događaje kako bismo ih što bolje prilagodile potrebama naše predstave. Tako će se u ovom tekstu naći različiti nazivi za jedno te isto biće, ovisno o fazi procesa kojom se bavimo¹. U različitim poglavljima u radu ću opisivati najvažnije kompromise koje smo morale raditi zbog gore navedenih razloga i na kraju zaključiti je li stvarno bolje neka umjetnička djela ne dirati i ostaviti ih takvima kakva jesu. S obzirom na sve prepreke i ograničenja koja smo iskusile objektivno na razini budžeta i na razini naših produkcijskih moći jedne kazališne predstave, a subjektivno mahom zbog naše kognitivne prirode.

MICHAEL ENDE

Michael Andreas Helmuth Ende (12. studenog 1929. – 28. kolovoza 1995.) bio je njemački pisac fantastike i dječje fantastike. Poznat je po svom epskom fantastičnom romanu "Priča bez kraja" (s filmskom adaptacijom iz 1980-ih i animiranom televizijskom adaptacijom iz 1995.); druga poznata djela uključuju Momo i Jima Buttona i Lukea strojovođu. Njegova djela prevedena su na više od 40 jezika i prodana u više od 35 milijuna primjeraka

¹ Npr. Zmaj Srećonoša je u originalu Falkor, a u prijevodu Mozaik knjige kojim se koristim za potrebe citiranja je Fuchur.

Ende je rođen 12. studenog 1929. u Garmischu, Bavarska, kao jedino dijete nadrealističkog slikara Edgara Endea i Luise Bartholomä Ende, fizioterapeutkinje. Godine 1935., kada je Michaelu bilo šest godina, obitelj Ende preselila se u "umjetničku četvrt Schwabing" u Münchenu (Haase). Odrastanje u ovom bogatom umjetničkom i književnom okruženju utjecalo je na Endeovo kasnije pisanje. Godine 1936. rad njegova oca proglašen je "degeneriranom umjetnošću", a Nacistička stranka zabranila ga je, pa je Edgar Ende bio prisiljen crtati i slikati u tajnosti.

Drugi svjetski rat snažno je utjecao na Endeovo djetinjstvo. Imao je dvanaest godina kada je svjedočio prvom savezničkom bombardiranju Münchena. Užasnua ga je, međutim, bombaški napad na Hamburg 1943. godine, koji je doživio dok je bio u posjetu stricu po ocu. Kad mu se pružila prva prilika, ujak ga je poslao vlakom natrag u München. Ondje je Ende pohađao Maximilians Gymnasium u Münchenu sve dok škole nisu zatvorene jer su se zračni napadi pojačali, a učenici evakuirali. Ende se vratio u Garmisch-Partenkirchen, gdje je bio smješten u pansionu Haus Kramerhof i kasnije u Haus Roseneck. Tu se probudio njegov interes za njemačku poeziju. Uz pisanje vlastite poezije počeo je proučavati različite književne pokrete i stilove. Budući da je najnovija njemačka poezija bila zabranjena kao dio cenzure u nacističkoj Njemačkoj, on je umjesto toga proučavao njemačkog romantičarskog pjesnika Novalisa, čije su "Himne noći" ostavile veliki dojam na njega.

Godine 1945. njemački mladići od četrnaest godina unovačeni su u Volkssturm i poslani u rat protiv savezničkih vojski koje su napredovale. Trojica kolega Michaela Endea ubijena su prvog dana borbe. Ende je također bio unovačen, ali je poderao svoje pozivnice i pridružio se tajnoj njemačkoj grupi otpora osnovanoj kako bi sabotirala deklariranu namjeru SS-a da brani München do "gorkog kraja". Ende je služio grupi kao kurir do kraja rata.

Godine 1946. ponovo je otvorena gimnazija Michaela Endea i on je pohađao nastavu godinu dana, nakon čega mu je financijska potpora obiteljskih prijatelja omogućila da završi srednjoškolsko obrazovanje u Waldorfskoj školi u Stuttgartu.

Tijekom svog boravka u Stuttgartu Ende se prvi put susreo s ekspresionističkim i dadaističkim pisanjem i počeo se školovati za književnost. Proučavao je Theodora Däublera, Yvana Golla, Else Lasker-Schüler i Alfreda Momberta, ali prava mu je ljubav bila poezija Rainera Marije Rilkea, Stefana Georgea i Georga Trakla. Također se prvi put okušao u glumi, nastupajući s prijateljima u štutgarskom America House. Sudjelovao je u postavkama Čehovljeve jednočinke "Medvjed", u kojoj je igrao glavnu ulogu, te u njemačkoj praizvedbi Orfeja Jeana Cocteaua. Endeova prva drama "Denn die Stunde drängt (Kako vrijeme ističe)" datira iz tog razdoblja. Bila je posvećena Hirošimi i nikada nije izvedena.

Ende je odlučio da želi biti dramaturg, ali su financijski razlozi isključili sveučilišnu diplomu, pa je 1948. otišao na audiciju za Otto Falckenberg School of the Performing Arts u Münchenu i dobio dvogodišnju stipendiju (Haase). Po završetku dramske škole njegov prvi posao glumca odveo ga je u provincijsku kazališnu trupu u Schleswig-Holsteinu. Gluma mu je bila razočaranje, obično je morao igrati

starce i zlonamjerne spletkare, a imao je jedva dovoljno vremena da zapamti svoje replike. Unatoč frustracijama i razočaranjima svoje rane glumačke karijere, Ende je počeo cijeniti svoje vrijeme u provinciji kao vrijedno iskustvo učenja koje ga je obdario praktičnim, prizemnim pristupom svom poslu. Prema Endeovom mišljenju praktična obuka mogla je biti korisnija od književne diplome.

Ende je tvrdio da priča priče za dijete u sebi, i da priča priče za sve ostale, te da su njegove knjige za svako dijete između 80 i osam godina. Često je izražavao frustraciju zbog toga što ga se doživljava isključivo kao dječjeg pisca, smatrajući da mu je svrha govoriti o kulturnim problemima i duhovnoj mudrosti ljudima svih dobi. Posebno u Njemačkoj, Endea su neki kritičari optuživali za bijeg od stvarnosti.

Endeovo pisanje moglo bi se opisati kao nadrealna mješavina stvarnosti i fantazije. Čitatelj je često pozvan da preuzme interaktivnu ulogu u priči, a svjetovi u njegovim knjigama često odražavaju našu stvarnost, koristeći fantaziju kako bi rasvijetlili probleme sve više tehnološki modernog društva. Na njegova su djela utjecali Rudolf Steiner i njegova antropozofija. Tema njegovih radova bila je gubitak fantazije i magije u modernom svijetu.

Na Silvestrovo 1952. Michael Ende je na zabavi s prijateljima upoznao glumicu Ingeborg Hoffmann. Prema Endeovim riječima stajao je za pultom obraslim bršljanom i služio kao barmen kada je Hoffmann koračao prema njemu, izgledajući "vatrene kose, vatren i šik". Deklamirala je: "Naslonjena na zid obrasli bršljanom / ove stare terase"; "Mörrike", odmah je rekao Ende, prepoznavši citat. Hoffmann, osam godina stariji od njega, ostavio je veliki dojam na Endea. Ona je pak bila zaintrigirana njegovom književnom kultiviranošću i umjetničkim sklonostima. Započeli su vezu koja je dovela do njihovog braka 1964. u Rimu, Italija, a završila iznenadnom i neočekivanom smrću Ingeborg Hoffmann 1985. od plućne embolije; imala je 63 godine.

Hoffmann je duboko utjecala na Endea. Osim pomoći u objavljivanju njegovog prvog velikog rukopisa Hoffmann je s njim radila na ostalima, čitajući ih i raspravljajući s njim o njima. Hoffman je također utjecala na Endeov život na druge načine. Potaknula je Endea da se pridruži Humanističkoj uniji, organizaciji posvećenoj promicanju humanističkih vrijednosti. Zajedno su vodili kampanju za ljudska prava, protestirali protiv ponovnog naoružavanja Zapadne Njemačke i radili na postizanju mira. Zahvaljujući brojnim kontaktima Ingeborg Hoffmann Michael Ende upoznao se s raznim kabaretskim grupama. Godine 1955. Therese Angeloff, voditeljica Die kleinen Fische (kabare 'Mala riba'), naručila je Endea da napiše djelo u spomen na 150. godišnjicu smrti Friedricha Schillera. Ende je napravio skeč u kojem se Schillerov kip intervjuira o aktualnim događajima i odgovara citatima iz Schillerovih spisa, šansona i monologa.

Još od djetinjstva bio je fasciniran Japanom. Volio je japanske legende i priče o duhovima Lafcadio Hearn, a 1959. napisao je dramu inspiriranu Hearnovim materijalom. "Die Päonienlaterne" (Lanterna od božura) napisana je za radio, ali nikada nije emitirana. Endea je Japan prvenstveno zanimao

zbog svoje radikalne drugosti. Japanski jezik i pismo toliko su se razlikovali od Endeovog materinskog njemačkog da se činilo da su utemeljeni na drukčijoj vrsti svijesti — alternativnom načinu gledanja na svijet. Posebno ga je zaintrigirao način na koji su oblikovane svakodnevne okolnosti u zamršene rituale, kao što je ceremonija čaja. Shvatio je da postoji oštar kontrast između tradicije drevnog Japana i njegovog modernog društva orijentiranog na industriju. Ende je dobio odane sljedbenike u Japanu, a do 1993. u Japanu je prodano više od dva milijuna primjeraka “Momoa” i “Beskrajne priče”.

Oženio se drugi put 1989. za Japanku Mariko Sato, i ostali su u braku do njegove smrti. Prvi put je upoznao Mariko Sato 1976. na Sajmu dječje knjige u Bologni. Sato je prevela neke od Endeovih knjiga na japanski i pomogla odgovoriti na njegova pitanja o japanskoj kulturi. Mariko Sato pratila ga je na brojnim putovanjima u Japan. Prvo putovanje održano je 1977. godine i uključivalo je posjete Tokiju i Kyotu. Prvi put Ende je mogao iskusiti kazalište Kabuki i Noh, a jako ga se dojmila tradicionalna japanska drama. Nije imao djece.

U lipnju 1994. Endeu je dijagnosticiran rak želuca. Sljedećih nekoliko mjeseci bio je podvrgnut raznim tretmanima, no bolest je napredovala. Naposljetku je podlegao bolesti u Filderstadtu u Njemačkoj 28. kolovoza 1995.

PRIČA BEZ KRAJA - KRATKI SADRŽAJ ROMANA

“Priča bez kraja” (izvorni naziv *Die unendliche Geschichte*) fantastični je roman za djecu i mlade njemačkog pisca Michaela Endea iz 1979 godine. Roman opisuje pustolovine dječaka Bastiana, koji isprva čita, a zatim fizički ulazi u svijet Fantastike², svijet kojem prijete zlokobno, amorfno uništenje nazvano Ništavilo.

Bastian Balthazar Bux, nezgrapni i usamljeni dječak koji je nedavno ostao bez majke, bježi od školskih nasilnika ulaskom u knjižaru. Opčinjen knjigom “Priča bez kraja”, koju je vlasnik trgovine, g. Coreander, ostavio na stolcu, Bastian krade knjigu i skriva se na tavanu svoje škole kako bi je pročitao. Roman koji Bastian čita smješten je u zemlju zvanu Fantastika, gdje mala grupa stvorenja iz bajki putuju do Kule Bjelokosne, prebivališta Dječje Carice. Bojeći se razaranja Ništavila, misteriozne sile koja guta bića i mjesta i za sobom ostavlja samo prazninu, grupa se nada da će dobiti Caričinu pomoć, ali otkriva da je ona teško bolesna i da se ne očekuje da će preživjeti.

Caričin liječnik, kentaur imena Cairon, traži pomoć mladog lovca imena Atrej, koji je pripadnik naroda "zelenokožaca" Ljubičastog Bivola. S posuđenim Caričinim čarobnim zaštitnim amuletom, Auryanom, Atrej kreće u potragu sa svojim konjem koji govori, Artaxom, kako bi otkrio lijek za Caricu i

² Iako je u prijevodu Mozaik knjige iz 2010. Fantastika imenovana Fantazijom, odlučila sam zadržati naziv Fantastika pišući diplomski rad iz jednostavnog razloga – njime smo se služile tijekom cijelog procesa rada i promijenile ga tek kada smo krenule igrati u komercijalne svrhe.

spasio Fantastiku. Nakon što njegov konj uginu u Močvari Tuge, Atrej putuje do Prastare Morle - divovske kornjače - koja kaže dječaku da Carici treba novo ime te da južno proročište, Uyulala, možda ima daljnje odgovore. Na putu do proročišta Atrej susreće monstruoznog pauka po imenu Ygramul, koji se sprema pojesti Zmaja Srećonošu imena Falkor (Fuchur). Kako bi spasio sebe i Falkora, Atrej dopušta pauku da ga ugrize, što šalje i dječaka i Zmaja Srećonošu u kraljevstvo Uyulale.

Nakon oporavka ondje Atrej prolazi kroz tri čarobna vrata i susreće nevidljivo Južno proročište, koje govori u stihovima koji se rimuju i objašnjava da samo ljudsko dijete može spasiti Fantastiku dajući Carici novo ime. S tim znanjem Atrej i Falkor pokušavaju pronaći granicu između Fantastike i ljudskog svijeta. Par susreće četiri Orijaška Vjetra, čija bitka uzrokuje da dječak padne sa Zmaja Srećonoše i izgubi čarobni medaljon, Auryn, u oceanu.

Sam i bez Aurynove zaštite Atrej se nađe u Gradu Duhova. Ondje promatra skupinu mračnih čudovišta kako se bacaju u Ništavilo te susreće umirućeg vukodlaka imena Gmork. Gmork mu objasni da Fantastičani koji uđu u Ništavilo postaju laži u ljudskom svijetu. Priznaje i da je poslan na tajnu misiju kako bi spriječio Caričinog junaka da spasi Fantastiku. Nakon što Gmork umre, Atrej se približi njegovom tijelu, a vukodlakove čeljusti stegnu se oko dječakove noge, zarobljavajući ga.

U međuvremenu Falkor pronalazi Auryn ispod mora i spašava Atreja iz vukodlakovih ralja. Udruženi, njih dvoje posjećuju Dječju Caricu. U trenutku kada se Carica i Atrej pogledaju, Bastian, koji je čitao priču na školskom tavanu, jasno vidi samu caricu i shvaća da zna savršeno ime za nju: Mjesečevo Dijete³. Carica hvali Atreja što je dovršio potragu i objašnjava da je sa sobom doveo i ljudsko dijete. Bastian shvaća da ona misli na njega, ali se boji naglas izgovoriti caričino novo ime. Naposljetku pristaje te se nađe u onome što je ostalo od Fantastike. Dječja Carica mu objasni da će svojim željama i maštom obnoviti Fantastiku.

Bastian počinje primjenjivati svoju novu moć, svoju volju, na Fantastiku i na samome sebi. Ipak, svakom željom Bastian gubi sjećanja na svoj bivši život. Prvo stvorenje koje Bastian susreće u novoj Fantastici je Grograman, raznobojni lav koji se svake noći pretvara u kamen, a svako jutro ponovo oživljava. Grograman daje Bastianu poseban mač koji će se sam od sebe boriti za dječaka sve dok ga Bastian sam, na silu, ne izvuče iz korica. Lav također savjetuje Bastianu da mora otkriti i slijediti ono što stvarno želi.

Shvaćajući da više ne želi biti sam, Bastian napušta lava i putuje u srebrni grad Amarganth, gdje ga slave kao spasitelja Fantastike. Ondje pobjeđuje heroja Hynrecka svojim čarobnim mačem, upoznaje Atreja i dijeli svoje umijeće pripovijedanja s građanima. Uz to, Bastian, osjetivši Hynreckovu želju za slavom, stvara zmaja s kojim će se vitez boriti. Pokušava pomoći i Acharisima⁴, najnesretnijim "ružnim" stvorovima koji svojim suzama stvaraju prekrasna srebrna zdanja u Amarganthu, ali samo u mrkloj noći,

³ Čedo Mjesečevo u prijevodu Mozaik knjige iz 2010.

⁴ Aharaji u prijevodu Mozaik knjige iz 2010.

kada je Mjesec prekriven. Nadajući se da će Acharisima pružiti radost, Bastian upotrijebi želju da od njih napravi nova stvorenja: vječno nasmijane klaunove moljce zvane Shlamooofs.

Sa skupinom novih prijatelja, uključujući Atreja i Falkora, Bastian putuje kroz Fantastiku, planirajući se vratiti u Kulu Bjelokosnu. Putem im se pridružuju novi sljedbenici. Međutim, Bastianove želje počnu utjecati na njegovo pamćenje i on počinje žudjeti za moći. Uznemiren promjenama u Bastianu, Atrej traži od njega da preda Auryn, ali Bastian odbija.

Bastian i njegova pratnja nailaze na mračni dvorac koji čuvaju prazni oklopi kojima upravlja čarobnica imena Xayide. Nakon što je porazio njezine čuvare, Bastian regrutira Xayide, **koji** se pridružuje skupini. S vremenom čarobnica uvjeri Bastiana da sebe stavi ispred drugih i natjera ga da posumnja u Atrejeve motive.

U trenutku kada grupa konačno stigne u Kulu Bjelokosnu, Bastian odlučuje da mu je Xayide jedini prijatelj i da on želi vladati Fantastikom. Atrej pokušava zaštititi Bastiana tako što mu pokuša uzeti amulet, ali umjesto toga ljudski dječak protjeruje i Atreja i Falkora. Ohrabren Xayideom, Bastian odlučuje preuzeti kraljevstvo i postaviti se za cara. Slijedi bitka između Bastianovih i Atrejevih snaga. Bastian na kraju izvuče svoj čarobni mač i ubode Atreja u prsa. Iako pobjednik Bastian shvaća da je uništio prijestolnicu i napušta grad.

Bastian putuje sam kroz Fantastiku. Prvo ulazi u Grad Starih Careva, saznaje da ljudi koji su prije posjetili Fantastiku i iskoristili sve svoje želje ondje žive zauvijek, lišeni sjećanja i nesposobni stvoriti smislene živote. Također, posjećuje zajednicu ljudi zvanu Yskalnari, kojima nedostaje osobni identitet. Bastian shvaća da želi biti voljen kao pojedinac.

Bastianova posljednja dva susreta su s Damom Eyolom⁵, ženom biljkom koja je majka dječaka, i Yorom, slijepim rudarom koji u podzemlju traži zaboravljene snove. Tijekom boravka kod Dame Eyole Bastian shvaća da više ne želi samo biti voljen, već želi voljeti i druge. Ona mu govori o Vodi Života, koja omogućuje onima koji piju iz njezinog bazena da nauče voljeti i vrate se u ljudsko carstvo. U rudnicima s Yorom Bastian pronalazi svoju izgubljenu sliku, svoje zadnje sjećanje, iz snova, koja će ga odvesti do Vode Života. Međutim, do ovog trenutka Bastian je izgubio sva svoja sjećanja, a na njegovom putu da pronade Vodu Života njegova se slika iz snova raspada u prah. Bez imena ili ikakve nade Bastiana spašava dolazak Atreja i Falkora. Kao posljednji odjek samog sebe polaže Auryn do Atrejevih nogu, a amulet se otkriva kao mjesto gdje obitava Voda Života.

Isprva, Voda Života odbija Bastianu ulazak jer se on više ne može sjetiti svog imena, ali Atrej odgovara umjesto njega. U vodama Bastian se vraća svom izvornom ja, a nakon što shvati da je on osoba kakva je želio biti, ispunjen je radošću i ljubavlju. Atrej obećava ispričati Fantastici priče koje je Bastian započeo, ali nikada nije dovršio.

Voda Života omogućuje Bastianu da se vrati u svijet ljudi, gdje Bastian stvara dublju vezu sa svojim ocem. Zajedno se bore sa zajedničkom tugom zbog gubitka Bastianove majke. Bastian se vraća u

⁵ Auiola u prijevodu romana Mozaik knjige iz 2010.

knjižaru kako bi se ispričao za krađu knjige, ali umjesto toga doznaje da je i g. Coreander jednom davno posjetio Fantastiku i njih dvojica sklapaju prijateljstvo. Priča završava s Coreanderom, koji razmišlja kako će Bastian mnogima pokazati put do Fantastike.

CILJ(EVI) ROMANA I CILJ PREDSTAVE

Roman je mnogo šira forma, koja dopušta više linija radnje, dublju obradu tema i jednostavno kvantitativno više događaja nego jedna kazališna predstava. Romanu "Priča bez kraja" krajnji je cilj da djeca odrastu u bolje ljude od onih koji žive u Endeovom vremenu - da tragaju za pravim životnim vrijednostima, da promišljaju o stvarnim temama egzistencije i da shvate da i sama imaju moć djelovanja u svojim rukama, a sve to pomoću ispravne uporabe mašte. Jednostavno, da se čitanjem tuđih priča i smišljanjem svojih bogate na materijalnoj i duhovnoj razini.

Kazališna predstava uža je forma, s više ograničenja nego film (na neki način). Ona u sebi ne može sadržavati količinu mjesta, vremena, likova, pa ni ciljeva koliko ih može jedan roman. S druge strane, može provući više načina na koje predstavlja te ciljeve - predstava uključuje više osjetila kojima primamo informacije nego roman.

Mi smo cilj predstave svele na dva osnovna cilja koje roman propagira - prvi je u samoj radnji predstave - spasiti Fantastiku, a drugi je u smislu predstave - da djeca više maštaju. Budući da se nekih tema i događaja nismo stigle dotaknuti, odlučile smo da je cijela naša poanta predstave da djecu (u publici) inspirira da aktivno maštaju što više.

Razmišljajući o glavnom problemu dječje (ne)zaigranosti danas, zaključile smo da je najveći katalizator toga moderna tehnologija. Imamo svakodnevna iskustva djece koja bulje u mobitele, igraju igrice i gledaju YouTube kanale koji propagiraju konzumerizam i lažne društvene vrijednosti⁶. Suvremena djeca se sve manje igraju, a o čitanju da i ne govorimo. Stoga smo napravile jednu živu predstavu koja doslovno poziva (dječju) publiku da nas aktivno sluša, a na kraju, kada pokažemo jedan od mogućih načina korištenja mašte, da nam pomogne i svojim uključivanjem ostvariti cilj naše priče - spasiti Fantastiku tako što će puno maštati!

Koristeći se besplatnim (lutke) i jeftinim (scenografija) materijalima, izradile smo predstavu koju je svako dijete, u vlastitoj inačici, u stanju postaviti kod kuće. I, po mogućnosti, uživo se igrati sa svojim prijateljima i stvarati nove svjetove, učiti nove vještine, upijati nove informacije - umjesto da trate svoje

⁶ Da navedem samo jedan: <https://www.youtube.com/watch?v=FOVe6CUi9QQ>, videokanal na kojem djeca (iz Rusije) isprobavaju šminku, nove igračke, koji im dosade nakon pet sekundi, promoviranje materijalizma itd. Kako koje dijete preraste slatku fazu, tako roditelji samo uposle novo, mlađe dijete. Mnogo je takvih kanala putem kojih roditelji eksponiraju svoju djecu (zbog zarade), a priče se prodaju kao edukativni materijal. Iz iskustva djece iz svoje okoline (rodbine i prijatelja) - ona od 2. godine pa nadalje sva znaju savršeno *scrollati* i u stanju su samostalno pronaći i odabrati (što šareniji i vizualno kričaviji) video. Ali problem društvenih mreža i internetskog sadržaja za djecu je neka druga tema.

dragocjeno vrijeme djetinjstva na digitalnim spravama, da zatupljuju svoja osjetila i koče razvoj u ispunjenu i potpunu osobu⁷.

DRAMATURŠKI KOSTUR PREDSTAVE

Nakon više puta pročitano i analizirano romana kolegica Laura, mentorica Tamara i ja shvatile smo da ne možemo postaviti baš cijeli dječji epski roman. Odlučile smo se na postavljanje nekoliko slika iz prvih poglavlja od početka romana u romanu, tj. priče koja se odvija u Fantastici. Smatrale smo da je najbolji put postaviti zasebne scene različitih čudesnih mjesta Fantastike kako bismo prikazale bogatstvo i mogućnosti svijeta mašte. Te slike smo onda povezale s početkom avanture, kada Dječja Carica pošalje glasnika po Atreja, junaka koji može spasiti Fantastiku; i završetkom, s otkrivanjem da su sva ljudska djeca u publici Bastian. Postavljanje ta dva lika na zasebnoj razini činilo nam se do srži bitno za smisao naše predstave u odnosu na roman, a htjele smo ispričati i Bastianovu priču do kraja, iako se uglavnom nismo koristile slikama iz druge polovine romana (kada Bastian uđe fizički u Fantastiku i aktivno sudjeluje u njezinom stvaranju).

Prvo smo reducirale roman na inspiraciju slikama i događajima koje smo smatrale ključnima za prikazivanje u našoj predstavi, a kako bismo ostvarile njezin cilj - spas Fantastike - tako da djeca maštaju. Slike smo poredale djelomično se vodeći poretkom događaja u romanu, a djelomično spajajući priče, likove i mjesta, ili izmaštavajući nove kako bismo strukturom što bolje podržale misao vodilju, odnosno kako bismo mogle prikazati priču od početka do kraja, s kronološkim smislom. Izabrale smo slike koje su logično podržavale cilj naše predstave, a sve teme i filozofije iz romana koje se nisu usko bavile našom, nismo ni pokušale ugrurati u dramaturgiju. Neke najvažnije smjernice izbora slika bile su nam: psihofizički aspekti likova (kako izgledaju, kako se kreću, hodaju, ponašaju, misle) i njihove funkcije u svijetu Fantastike; gdje se nalaze, kako izgledaju i ponašaju se mjesta, odnosno zemlje u Fantastici; kako se zbog svega toga ponaša (i izgleda Fantastika). Vodile smo se i odnosima među likovima: što ih motivira, a što paralizira; zbog čega i kako djeluju u romanu, a kako u predstavi; koliko drže do sebe, a koliko do drugih.

Dakle, cilj naše predstave je da djeca opet maštaju - što će se možda dogoditi - ako pažljivo prate junake koji se trude spasiti Fantastiku i povežu se s njima. To se pak u našem slučaju može dogoditi ako mudro i zanimljivo odigramo pred dječjom publikom te likove, sa svim svojim žudnjama i strahovima, poštujući Endeov original. Dakle, publika će se poistovjetiti ako dočaramo i mjesta u kojima ti likovi

⁷ Po mišljenju autorice diplomskog rada koja nema drugih kvalifikacija do iskustvenih, subjektivnih životnih, ali zato ima veliku odbojnost prema društvenim mrežama i *online* socijalizaciji. Evo i link na nedavni novinski članak koji se bavi to tematikom: https://www.index.hr/vijesti/clanak/djeca-su-nam-zakrzljala-zbog-mobitela-uhvatiti-loptu-postala-je-umjetnost/2492994.aspx?index_ref=naslovnica_vijesti_ostalo_d

žive, ako uprizorimo njihove misli i osjećaje te ako proživimo odnose koje likovi grade jedni s drugima. Baš kao u pravom životu.

Zato je lutkarska predstava možda točnija opcija za inscenaciju ovog romana. Lutke dozvoljavaju više magije nego mesnati čovjek i nerijetko su bliže djeci jer se djeca često igraju i uče o društvu preko posrednika - igračke. Također, imamo opcije više tjelesa koja mogu prezentirati različite likove i koja su samo taj lik i nijedan drugi. Lakše je gledati lutku u oči nego živog glumca. A djeca imaju iznimnu sposobnost da prihvate gotovo svaku prezentiranu sugestiju bez propitivanja događa li se to stvarno ili ne - ako im sam smisao igre nešto govori i znači, onda bespogovorno prihvaćaju formu u kojoj se odvija.

Kao vezivno tkivo odlučile smo se na formu pripovijedanja (*storytelling*). Pa smo tako neke važne informacije, kojima nismo mogle ni trebale naći mjesto u predstavi, jednostavno ispričale okićenim⁸ pripovjednim stilom koji nalikuje stilu Michaela Endea.

Dramaturgiju nam je uvelike oblikovala i odluka da animiramo razne dječje stare i nove igračke; iako smo u nekim trenucima tijekom procesa modificirale igračke u ono što nam je trebalo, ili bismo čak same izrađivale lutke, od dječjih igračaka, za pojedine scene. Djelomično smo našle igračke koje bi nam odgovarale u sceni, a djelomično smo našle scene koje bi odgovarale igrački.

Scenografija nam je također pomogla graditi priču naše predstave. U početku je bila ideja da igračke vadimo i spremamo iz dječjih škrinja raznih boja, zatim iz dječjih šarenih kutija koje mogu izgledati i kao pokloni, pa smo razmatrale da se scena nalazi u sredini, a publika oko nje, što znači da će te kutije biti ili kod publike (pod nogama), ili možda čak na sredini same scene.

Na kraju se svelo na specifičnu scenografiju koja podupire scenu - kutije spojene ili odvojene, a koje grade točno taj svijet u koji nas trebaju dovesti. Obložile smo ih i tapecirale u različitu boju za svaku različitu scenu te dodale detalje na vizualnoj razini koji minimalizmom simboliziraju bit scene. Bilo nam je važno da scenografija koloritom i oblikom ne pojede lutke koje su nam često stare i sada već neugledne igračke, ili su pak toliko minijaturne da ih nije teško zasjati. Smatrale smo bitnim i da sve odiše jednom dječjom sobom i razigranošću, pa čak i jednim *do it yourself* duhom.

PROBLEM DRAMATURŠKOG KOSTURA

Nakon nekog vremena shvatile smo da glavni lik predstave, u našem slučaju Atrej, nema problema sa sobom i prihvaćanjem i izvršavanjem danih mu dužnosti, da je zapravo protagonist koji je od početka do kraja savršen te da nema prostora za rast. Možda se djeca u publici neće moći poistovjetiti s njime, možda se neće prepoznati u njemu: bojale smo se da bi to svelo našu predstavu na senzacionalističku romantičarsku pustolovinu. U romanu je, zapravo, glavni junak, odnosno protagonist

⁸ Kićenim u smislu da se koristi s mnogo epiteta, atributa i nabiranja. Nastojale smo istaknuti svoj smisao za humor u odnosu na događaje i likove, a inspiriran Endeovim.

dječak Bastian. Lik koji je kod nas u tom trenutku bio skriven - jer smo ga smjestile u publiku umjesto na scenu.

Bastian je lik koji ima problema sa samim sobom, svojim dužnostima i općenito aktivitetom u životu. Lik kroz koji se može prikazati rast i prihvaćanje samog sebe. Baš taj ljudski element glavnog lika nedostaje ako pretpostavimo da su sva djeca u publici Bastian i da mogu spasiti Fantastiku. Gubimo pravog glavnog lika stavljajući ga u pasivnu ulogu samo spektatora, što opet ima veze s ciljem naše predstave - da djeca više maštaju.

Odlukom da pričamo samo prvi dio romana zatrle smo najvažniju liniju - onu Bastianovu. U prvom dijelu romana Bastian, čitajući priču o Fantastici, zapravo samo uči koje su to karakteristike junaka i kako se on treba ponašati (čitajući o Atrejevim avanturama i nepokolebljivom duhu). U drugom dijelu romana Bastian fizički ulazi u Fantastiku te mu se predaje palica, Auryn, moć kojom može ostvariti sve svoje želje i kojom može provoditi svoju volju. Kroz poklonjene (a ne zarađene) blagodati Bastian uči na teži način kako je teško preuzeti odgovornost za sebe i druge i kako nismo mi oni koji odlučuju što je dobro, a što ne. Često je bio u situaciji u kojoj je mislio da nekome pomaže, a zapravo se pokazalo suprotno, i obrnuto. Ali ono što Bastian na kraju spoznaje - kako zapravo slijediti srce, a ne egoistične misli i promjenjive emocije - jest princip ljubavi. Kroz prijateljsku ljubav s Atrejem i ljubav prema ocu shvaća da je smisao života voljeti i vjerovati. A to se može postići slijedenjem unutarnjeg moralnog kompasa, koji opet stvaramo još u djetinjstvu čitajući ovakvu literaturu.

Dakle, konceptualna odluka uključivanja djece u niti predstave, dajući im moć nad njezinim životom (i smrti), dovela je do toga da se obistini i svrha romana - da je svako dijete, svaka osoba među nama, na neki način Bastian. Ali se opet vraćam na problem koncepta: trenutačni glavni lik nam je Atrej, otpočetak superjunak koji hrabro krči put svojoj dužnosti. A jedna od glavnih poanti ovog romana jest priča o (ne)junaštvu lika dječaka Bastiana, koji postajući junak na izvanjskoj razini iz dana u dan prestaje biti junak iznutra. Pretvorivši publiku u Bastiana izgubili smo dječaka koji čita priču o Fantastici, lika koji je na neki način i antijunak, ali na kraju nauči svoje lekcije i popravi se spoznavši prave vrijednosti i djelujući kroz njih.

U stvarnom životu Bastiana zlostavljaju drugi učenici, otac ga zanemaruje nakon smrti majke i on je iskompleksiran do kraja. Dječak, nakon što ukrade knjigu, markira iz škole kako bi je mogao čitati. Osjeća se bespomoćno, obeshrabreno i usamljeno. U mentalitetu žrtve je i pun samosažaljenja zbog svog teškog života. No, kada dođe trenutak da se pokaže herojem, Bastian ustukne. Kada napokon pristane spasiti Fantastiku, ego mu se napuše do neslučenih razmjera jer je kušao malo moći. Slijedeći put za kojim je žudio cijeli život, ostaje bez svojih sjećanja, bez sposobnosti pričanja priča i, na kraju, bez vlastitog identiteta.

Roman "Priča bez kraja" jedna je kompleksna poslijeratna priča o djetetu koje potencijalno gradi u sebi, kako bismo danas rekli, *school shooter* sindrom. A mi smo taj aspekt priče oduzeli našoj predstavi jer nam je prvi glavni lik pasivna publika. Koja se zapravo mora poistovjetiti i na kraju inspirirati dječakom Bastianom (kada on napokon postupi ispravno).

Naposlijetku smo došle do rješenja dramaturškog problema: najbolje je ta dva junaka, Atreja i Bastiana, objediniti u jednome liku - u konju s trima nogama.

IGRAČKE KAO LUTKE

Umjesto lutaka izrađenih za konkretno ovu predstavu, odlučile smo animirati (uglavnom) stare dječje igračke. Baš zato što je cilj predstave potaknuti djecu da maštaju, odlučile smo se na napuštene igračke koje su, prema svojim dotadašnjim vlasnicima, ispunile svoju svrhu u životu nekog djeteta i uglavnom su spremne za smeće. Laura i ja odlučile smo poslati apel na društvene mreže kako bi nam različiti korisnici udijelili stare igračke s kojima se više nitko ne igra. Odaziv je bio više nego zadovoljavajuć. Stigle su nam iz svih dijelova Hrvatske hrpe plišanih, plastičnih, drvenih, malenih i velikih igračaka. S nekima su se igrali manje, s nekima više. I koliko god nam je taj čin pomogao, s jedne strane imale smo dovoljno igračaka iz kojih možemo izabrati naše likove, a s druge strane imale smo previše igračaka iz kojih možemo izabrati naše likove. Nismo nužno robovale opisima iz romana, već smo uglavnom dolazile do srži scene u odnosu na cilj predstave inspiriran ciljem romana.

Slavljograđani su proizašli iz potrebe da prikazemo dom jednog od glavnih likova - Renata - koji je nastao kao inspiracija likom iz romana; malenim, spretnim, brzim lutajućim svjetlom. Ako je Renato svjetlo, onda je logično da su svjetla i njegovi sugrađani. A što dobijemo kada imamo hrpu titrajućih svjetala na okupu? Tulum! Stoga smo odabrale božićne lampice kao lutke Slavljograđana jer one simboliziraju slavlje, feštu i pjesmu - božićno blagdansko ozračje - i toplinu, veselje, nestalnost i prolaznost.

Budući da smo samo nas dvije animatorice, bilo nam je najlakše da su likovi koji tu žive skupne lutke. Izabrale smo četiri velike skupine statičnih božićnih lampica različitih boja na struju te nekoliko setova manjih pokretnih lampica koje su na baterije. Početna ideja bila je da statične lampice pjevaju i da ih animiramo intenzitetom bljeskanja, a pokretne da animiramo direktnije, odnosno da se krećemo i plešemo s njima.

Dobile smo konje svakakvih veličina, zbog čega nam je i glavni lik Atrej igračka konja. Ostale konje smo od najmanjeg do najvećeg zalijepile u krug, na metalni kotač bicikla koji smo nataknule na metalni stalak s kotačićima. Kolo smo ukasile zelenim sjajnim resama inspirirane Travnatim morem iz romana: "Travnato more je ležalo onkraj Srebrnoga gorja... To je zapravo bila prerija koja je doista bila

prostrana, velika i ravna kao more. Sočna trava rasla je do visine čovjeka, a kad bi zapuhao vjetar, ravnicom bi se valjali valovi kao na oceanu i hućali poput vode.”⁹ Na vrhu u sredini kola postavile smo crnu kutiju s rupom za lampice na njezine tri od četiri strane. Funkcija kutije s rupicama je da iz nje izlazi svjetlost lampica koje prave sjene konja na zidu. Lutku Atreja (veličine Barbie konja) smo za početak scene smjestile na kutiju. Atrej se s te kutije lako odvoji da može egzistirati kao zasebna lutka, neovisno o konstrukciji s drugim konjima.

Tako smo napravile skupnu lutku Atrejevog plemena zelenokonjaca. Stalak i kotač simboliziraju Srebrno gorje, a zelene rese travu. Dok se kotač vrti, čujemo i hućanje trave na preriji. Vrteći kolo od bicikla vrtjele smo i konje zalijepljene u krug i projicirale njihove sjene na zidu. Kada gledamo u konstrukciju koja se vrti, vidimo ringišpil, dječji vrtuljak s konjima u lunaparku; kada gledamo u sjene na zidu koje se izmjenjuju, vidimo konjski kas u preriji. Opetovana vrtnja, koja se može odvijati brže ili sporije, igra i ritual¹⁰ primanja Atreja u pleme; uz uvjet da je Atrej u stanju postati dio plemena - u ovom slučaju fizički se smjestiti na dio kotača oslobođen za njega i postati dio te vrtnje.

Kako su nam donirali razne minijaturne igračke, a u romanu ima više opisa različitih vrsta malenih bića¹¹, odlučile smo napraviti scenu s Malograđanima - našu verziju najmanjih bića u Fantastici. Malograđani su baš to što im ime sugerira. Fizički maleni građani (u odnosu na druge likove u predstavi, osim Renata) malograđanskog ponašanja - paranoja, izrugivanje, osuđivanje. Poblježe ću razloge odabira tih likova opisati u poglavlju “Malograd”.

Malograđanske lutke najrađe smo odabrale među figuricama iz kinder jaja i ostalih kolekcionarskih setova dječjih igračaka. U početku smišljeno da ih animiramo rukama kao bilo koju stolnu lutku, s vremenom se pokazalo nekazališno (pokrivale smo aktere i akcije) i neestetski (gledamo u velike šake).

Lik Atreja koji se smanji u Malogradu napravile smo tako što smo jednog minijaturnog kolekcionarskog konjića zalijepile na magnet koji smo spojile s drugim magnetom ispod (kartonskog) stola. Idealno, animira se rukama koje su ispod stola (ne vide se iz publike), a koje povlačeći magnet pokreću konjića na stolu.

Isprva smo odabrale previše likova Malograđana, a bile smo ograničene na samo četiri ruke. Raspravljale smo da napravimo i jednu veliku skupnu lutku Malograđana, a da glavni Malograđani (gradonačelnik i žena) budu na svojim magnetima kao Atrej. Međutim, magneti su se ispod stola lako lijepili jedni za druge, što je činilo animaciju nepouzdanom. Također, figurice su toliko malene da nisu imale veliki domet gledanosti. Iz prosječne daljine pogleda publike većina ne bi mogla vidjeti puno toga

⁹ Michael Ende, *Priča bez kraja*, Mozaik knjiga, Zagreb, 2010., str. 39.

¹⁰ Ritual u smislu vjerske ili druge ceremonije koja se sastoji od opetovanja niza određenih uvijek istih radnji izvedenih na uvijek isti način.

¹¹ “...trebalo mu je nešto vremena da razabere treću priliku jer je bila toliko sitna da se ste udaljenosti jedva mogla zapaziti. Pripada je vrsti maličaka; bijaše to vrlo nježno građeno stvorenje u šarenu odijelcu, sa crvenim cilindrom na glavi.” Michael Ende, *Priča bez kraja*, Mozaik knjiga, Zagreb, 2010., str. 21.

što se u sceni događa. Kao soluciju odlučili smo samo Atreja ostaviti na magnetima tako da mu se putanja ispod stola ne kosi s drugima. Ako je sam na sceni toliko sićušan, i uvedemo ga prije drugih sićušnih likova, onda će se istaknuti. Plus, ima više prostora za animaciju.

Druge lutke figurice zalijepile smo u tri različite kućice koje se animiraju na stolu, kao stolne lutke. Kada se kućica otvori, u njima možemo vidjeti Malograđane koji u njima žive. Vodile smo se mišlju da, u većini prostora u kojima bi mogle potencijalno igrati, publika neće vidjeti lutkice unutar kućica, ali će vidjeti kućice i smatrati ih likovima Malograđana. Stoga smo se bavile samo animacijom kućica.

Likovi Diva s krošnje trebali su utjeloviti raspjevanu šumu opisanu u romanu. Nismo imale nikakve igračke koje bi mogle biti pandan tom drveću, stoga smo odlučile lutke napraviti same. S obzirom na to da se radi o Čarobnoj šumi, koja svojom pjesmom začara slučajne putnike, bilo nam je važno da su lutke u mogućnosti pokretima popratiti tu najljepšu pjesmu koju neko uho može čuti; da su u stanju koreografirano plesati te da imaju kvalitetu žvake koja autorice podsjeća na neke dive s naših prostora.

Lutke smo uradile od plastičnih tuba, elastičnih šarenih gumica i šarenog dječjeg *craft* pribora. Zalijepile smo četiri plastične (šarenim dječjim *craft* priborom obložene) tube za stol, kroz njih smo provukle elastične gumice koje su na dnu bile pričvršćene ispod stola, a na vrhu smo im dodale krošnje izrađene od dječjeg *craft* pribora u obliku šarene krošnje sa zvoncima; dovoljno široke da se mogu nataknuti u tube. Napravile smo lutke drveća koje podsjeća na cvijeće, a koje se animira povlačenjem gumice preko krošnje. Gumica je duža od tube kako bismo imale što veći prostor ići s lutkom u svim smjerovima pokretanjem glave (krošnje).

Tako smo i u vizualima došle do lutaka koje podsjećaju na dječje igračke. Koje je dijete napravilo samo za funkciju igre koju želi igrati. Svrhe Diva unutar Fantastike i zašto izgledaju kako izgledaju pobliže sam se dotakla u poglavlju “Dive s krošnje/Čarobna šuma”.

Golice su trebale predstavljati dvije skupine likova: šumske trolove koji su ostali bez udova u doticaju s Ništavilom i koji prvi pokažu Atreju Ništavilo izbliza, te stanovnike Grada Duhova koji polude zbog dolaska Ništavila (što si mu bliže, njegova moć privlačenja je jača) i krenu se grupno bacati u njega. Zato je odluka pala na osakaćene, napuštene stare bebe. Simboliku beznađa i očaja koje likovi u romanu osjećaju zbog nezaustavljivog širenja Ništavila u našoj predstavi najdojmljivije mogu prezentirati napuštene, razbijene igračke.

Lutke Golica izabrale smo između nekoliko starih dječjih bebi i Barbie lutaka, i to onih sakatih, vremešnih i išaranih. Neke smo za potrebe scene dodatno unakazile. Tako je Golica Bezrukica najveća od triju lutki (visine podlaktice bez šake), gola je, po čelu išarana, raščupane kose, a nedostaje joj - ruka. Ruka joj se može izvaditi i ponovo nataknuti tako da ju može “predati” Ništavilu za potrebe scene (a mi

ju kasnije možemo opet nataknuti. Golici Polovica je najmanja lutka beba od tri ? (visine je dlana). Kao što samo ime sugerira, nedostaje joj pola tijela, konkretno cijela lijeva strana tijela. Dodatno smo joj odrezale glavu i nalijepile na čičak tako da i ona može žrtvovati svoje tijelo Ništavilu i postati samo glava. Golica Bezglavica je stara Barbie lutka. Uz glavu, nedostaje jedna potkoljenica (iz batrljka viri bijeli plastični štapić koji podsjeća na ogoljenu kost), zatim lijeva šaka, dok smo joj desnu zalijepili za vrh vrata. Ona jedina ne govori jer, logično, nema usta (“ni oči, ni uši, ni nos...”).

Prastara Morla u romanu je planina, koja je zapravo velika kornjača, a koju Atrej u početku zamijeni za planinu samu. Lik koji je naoko pomiren sa svojom i svim ostalima sudbinama dolaskom Ništavila jer joj je “svejedno”. Tu divovsku depresivnu kornjaču odlučile smo utjeloviti u staroj drvenoj škrinji koja podsjeća na staru dječju za igračke. Animira se kao bilo koja velika (skoro gigantska) stolna zijevalica.

Tako je Morla najveća lutka od svih ostalih kako bi objedinila mjesto i biće u našoj Fantastici - kao stara dječja škrinja u koju se više ne pospremaju igračke nakon igre. Simbolika dječjih umova koji više ne spremaju priče i svjetove iz mašte u sebe.

Kako je Morla u depresiji jer više ne čuva igračke, tako je djetinjstvo našeg svijeta u depresiji jer ne čuva maštanje i kreativnost. Pomoću zaboravljenih, iskorištenih i odbačenih dječjih igračaka mogle smo fino provući paralelu sa zaboravljenom Fantastikom u romanu. Ako nastavimo biti zavedeni krivim ponašanjima i ispraznim vrijednostima, postat ćemo prazni kao Morla, ogorčeno čekajući svoj kraj.

SCENOGRAFIJA KAO LUTKE

Glavni razlog odabira kartonskih kutija kao većinskog materijala od kojeg smo gradile scenografiju je što su nas podsjetile na dječje škrinje i kutije u dječjim sobama u koje se spremaju igračke; kao i na velike šarene kocke kojima se djeca često u djetinjstvu igraju. Od kutija možemo, jednostavnom dječjom igrom, graditi i razarati svjetove u sekundi. Naprimjer, ako ih složimo jednu na drugu, nalazimo se na jednom mjestu, ako ih poredamo po podu u liniji, nalazimo se na drugom mjestu, a ako ih pak razbacamo po prostoru, možda smo došli do trećeg mjesta. Koje je porazbijano.

Kutije su i fizički lagana scenografija: nešto što publika može percipirati gledajući nas kako ih nosimo i slušajući zvukove koje proizvode. Time podržavamo jedan od glavnih aspekata Fantastike - njezinu krhkost i nestalnost; osjećaj da će ovaj tren biti otpuhana, odbačena, da će tako lako nestati.

Kutije su bile i produkcijski gledano najobjektivnije rješenje: materijal koji možemo nabaviti besplatno u gotovo svakom trenutku, i to koliko god ga treba i u kojim god veličinama i debljinama. Često smo prekrajale i popravljale scenografiju kako bi je izradile što funkcionalnijom za svaku scenu.

U sceni Slavljograda spojile smo više kutija u jednu konstrukciju, zalijepile ih i obložile aluminijskom folijom i selotejpom te na njih postavile tri seta božićnih lampica koje predstavljaju Slavljograđane. Aluminijska folija poslužila je kao podrška sjaju lampica, ali i za kamufliranje scenografije, odnosno velike konstrukcije od kartona. Tako smo postigle svjetlosni zid, masovku, dojam da su na ulicama tisuće Slavljograđana koji pjevaju, plešu i slave.

Scenografija scene “Ritual” ujedno je skupna lutka plemena zelenkonjaca i poblize je opisana u poglavlju “Igračke kao lutke”.

U sceni Malograda tapecirale smo narančastu tkaninu na jednu kutiju s prorezom za lutke (igračke) kako bi se mogle animirati od ispod i odostraga. Kutija na sebi ima i tapecirane kartonske dimnjake spojene u jedno, čija su svrha vrata Malograda. Kada lutka prođe kroz/iza njih, i uđe u sam grad, u nekim se slučajevima smanji. Kutiju smo iznutra poduprle drvenim letvicama koje čine okvir kako bismo učvrstile kutiju i usporile njeno propadanje tijekom animacije i drugih okolnosti, te kako bismo izravnale samu površinu animacije. Jedna se lutka animira magnetom, a druge su od lagane plastike koja ima tendenciju prevrtati se na bok ako se površina pod njima miče.

Za male stolne lutke izabrale smo maleni stol za prostor scenske igre. Boju scene odabrale smo u odnosu na blijedo žućkasto-narančaste kućice (kako bi se što bolje istaknule). Kako kućice reprezentiraju čvrste, kockaste okvire iz kojih se Malograđani ne žele maknuti, tako i scenografija na kojoj se kućice nalaze rezonira s tom mišlju. Unutar poznatoga je sigurno, sve izvana je nesigurno.

U sceni “Dive s krošnje” (Čarobna Šuma) od kartona smo izradile stol koji smo pričvrstile na dvije kutije koje su u funkciji nogu od stola. Ovaj stol smo također učvrstile okvirom od letvica zbog čvrstoće konstrukcije te ga tapecirale ljubičastom tkaninom. Odlučile smo se za stol, a ne za punu kutiju, kako bismo mogle nesmetano povlačiti gumice Diva.

Scenografija Čarobne šume veća je od Malograđanske, a svojom intenzivnom ljubičastom podržava šarenilo lutaka drveća. Zakucavši lutke za scenografiju na neki se način odaje dojam da je cijela scenografija lutka, čiji se pojedini dijelovi mogu animirati. Time smo postigle statičnost likova drveća; koja su i u pravom životu ukopana u mjesto gdje žive - gdje rastu, neko vrijeme bivaju, zatim umiru. Tako i naše Dive nemaju izbora - mogu samo bespomoćno očekivati Ništavilo i usput lagano gubiti same sebe u ludilu zbog neminovnosti.

U sceni “Stršeća Brdašca/Golice” odlučile smo koristiti šest zasebnih kutija različitih veličina, tapeciranih u crvenu tkaninu. Kutije se mogu postaviti zasebno, a mogu se i naslagati jedna na drugu i tako stvoriti novo mjesto. Pravokutnih su i kockastih oblika, a najveća ima rupu na svom vrhu kao od erupcije, kako bi simbolizirala mjesto gdje je Ništavilo.

Igra sa scenografijom Stršećih Brdašaca ponajviše simbolizira razno-razne dječje kocke - koje se mogu iznova slagati u različite oblike. Tako smo dobile opciju putovanja kroz različita mjesta unutar iste scene. Scenografija živi i stvara scenu vodeći se motivacijom likova da nastave dalje.

Scenografiju kao lutku već smo više puta koristile tijekom predstave, počevši od Slavljugrada, čija je funkcija scenografije, osim mjesta koje nosi lutke, i kamufliranje same sebe kako bi se pokušao postići dojam svjetala koja sama od sebe postoje u zraku i kako bi se opet postigao što potpuniji dojam ništavila nakon njihovog nestanka. U Ritualu je lutka skupni lik plemena zelenkonjaca s jednim praznim mjestom u krugu - scenografija kojoj se glavni lik pokušava pridružiti. Na neki način i u Malogradu je lutka kućica koja je u kazališnoj i dječjoj igri najčešće scenografija. U Divama s krošnje lutke su fizički spojene za scenografiju. U Golicama kako one jedva čekaju da pokažu Atreju Ništavilo, tako se i Stršeća Brdašca uzbude i pomognu Golicama u naumu. Naša Prastara Morla je umorna i depresivna stara škrinja kojoj nedostaje čuvanje dječjih igračaka i snova.

GLAZBA KAO ALAT

Od starta smo odlučile pjevati, svirati, pa i plesati kao dio izričaja ove priče. Svidio nam se autorov poetični jezik koji djeci približava najdublje teme ljudskih pitanja. Što je ispravno, a što neispravno? Kako se odlučiti na djelovanje, a kako na nedjelovanje? Obradom pop-pjesama odabrale smo situacije i okolnosti u kojima ćemo koristiti glazbu kao scensko sredstvo. U početku smo mislile da ćemo uz pjesmu i animaciju uspjeti i nešto odsvirati, ali ispostavilo se da smo pogrešno mislile.

Pjevamo u sceni "Slavljugrad" kako bismo predstavile Renatov život i dio njegovog (lokalnog) mentaliteta. Sljedeća pjevana scena je "Ritual", gdje se u pjesmi opisuje kako biti idealan zelenkonjac. Zatim pjevamo u scenama "Dive s krošnje" kako bismo pokazale pjevačko umijeće i magiju čarobne šume. Pjevamo i u sceni "Golice/Stršeća Brdašca" na visini emocije i pohlepe likova Golica. Prije scene "Prastara Morla pjevanje" (mumljanje) u ulozi je stvaranja atmosfere tuge.

Izbor pjevanih pjesama inspiriran je nekim više, a nekim manje komercijalnim pjesama. Kako ću redom izlagati scene, tako ću prezentirati glazbu koju smo koristile.

Glazba u romanu može biti samo napisana riječ, dok glazba u predstavi ostvaruje svoj glavni potencijal - možemo je čuti, konzumirati na način koji joj je namijenjen. Pjesmom koju izvodimo uživo ostvarujemo potencijal koji roman ne može nikada doseći. Koliko god se trudio opisati glazbu, roman svoju pisanu riječ nikada ne može transformirati u pravu pjesmu - dok predstava može.

PRIPOVIJEDANJE KAO ALAT

Prema Patriceu Pavisu “dramsko je načelo konstrukcije dramskog teksta i dramske predstave koje se odnosi na napetost prizora i epizoda koje čine fabulu i vode prema raspletu, te sugerira da se gledatelj unosi u radnju.”¹², za razliku od epskoga gdje “čin pripovijedanja rekonstruira prošli događaj; ne otjelotvoruje radnju, već se od nje distancira.” U istom poglavlju u kojem važe dramsko i epsko u teatru, Pavis iznosi i da “sklonost epskoj igri vrlo često prati ludičko naglašavanje teatralnosti predstave. Epsko tada više služi da bi se pomoću njega propitale mogućnosti i granice kazališta, nego da bi se stvarnost protumačilo na prikladan način.”¹³

Pripovijedanje smo odabrale koristiti u predstavi na prijedlog mentorice, kao alat kojim bismo nadoknadile to što smo samo dvije animatorice, sa sve skupa četirima rukama. Većina scena koje smo odabrale uprizoriti imale su više likova kako bismo što bogatije dočarale zemlje i bića koja nastanjuju Fantastiku. Tako smo neka rješenja našle u reduciranju umjetničkih apetita, a neka smo rješenja ispriповijedale.

U početku smo zamislile nas dvije u ulogama zmija s Aurya (i naslovnice “Priče bez kraja”) kao pripovjedačica. Htjele smo si opravdati pričanje predstave kao apel likova iz same Fantastike. S vremenom smo shvatile da su nekada jednostavna rješenja najbolja. Prestale smo se baviti konkretnim pedigreeom pripovjedačica i samo smo postale pripovjedačice. Shvatile smo da možemo prenijeti svu hitnost poziva upomoć samo kao mi, neimenovane Laura i Nina.

LIK NIŠTAVILA

Ništavilo je glavni neprijatelj romana. U doslovnom smislu riječi. Ništavilo je “neprijatelj kojeg ne možeš vidjeti ni čuti”¹⁴, nakon njega naprosto ostaje apsolutno ništa. A to „ništa“ planira progutati cijeli magični svijet Fantastike, sudeći prema premisi romana da se svijet bajki i mašte održava pričanjem priči i razbuktavanjem (dječje) mašte.

Kako naći oružje protiv takvog metafizičkog neprijatelja? Ništavilo prijeti uništenju knjige koju čitatelj čita, odnosno predstave koju gledatelj u publici gleda. Ništavilo simbolizira predaju ljudske duše da nastoji, da vjeruje, da djeluje u svom ljudskom životu kao pozitivan utjecaj. Ništavilo prokazuje sve bolesti Endeove današnjice i ove naše: depresija, beznade, okrivljavanje, sklonost lošem utjecaju, samosažaljenje, mentalitet žrtve - sve one stvari kojima radije hranimo umove negoli pozitivnim pričama o junaštvu. Time gubimo vezu s magičnom, beskrajnom maštom. Maštom koja može postati opasna. Ako

¹² Patrice Pavis, *Pojmovnik teatra*, Izdanja Antibarbarus, Zagreb, 2004., str. 79. i 80.

¹³ Patrice Pavis, *Pojmovnik teatra*, Izdanja Antibarbarus, Zagreb, 2004., str. 81.

¹⁴ Citat iz teksta predstave. Sve rečenice koje su pod navodnicima, a da im nije eksplicitno naveden izvor, citati su iz “Dva junaka i Ništa”, autorica Šalov i Vidan.

maštu koristimo pogrešno, iskvarit ćemo je, odnosno pokvarit ćemo sebe. Ako se u njoj izgubimo, nećemo se moći vratiti.

Cijele gradove, područja i zemlje progutalo je Ništavilo: pomalo nagriza cijelu Fantastiku. "Na mjestu gdje dođe Ništavilo, ne ostaje ništa!" Tako u romanu i u predstavi, osim progutanih gradova, možemo upoznati likove koje je djelomično zahvatilo Ništavilo, ali nedovoljno da ih ubije (odnosno da prestanu postojati). Iz dana u dan sve se više širi po tijelu oboljelog, sve dok i od njega ne ostane ništa.

Pred kraj prvog dijela romana, prije nego što Bastian fizički uđe u Fantastiku, saznajemo od lika Gmorka, vukodlaka koji se jedini može nesputano kretati između našeg svijeta i Fantastike, da se Fantastičani, koje je dohvatilo Ništavilo, u našem, ljudskom svijetu pretvaraju u laži. Nažalost, zbog nedostatka vremena, budžeta i općenito psihofizičkih kapaciteta i mojih i Laurinih dramaturških sposobnosti odustale smo i od ove posljedice dječjeg nemaštanja.

U početku smo istraživale mogućnost da je lutka Ništavila bude zapravo prilagođena svakom zasebnom svijetu, s pitanjem što je prestanak postojanja za taj specifični svijet. Npr., božićnim lampicama Slavljograda bi to bio nestanak struje, Fantastičanu koji je od papira vatra itd. No, to se pokazalo kao previše kompleksan zadatak koji nam nije bilo važno istražiti u odnosu na ono čime smo se zapravo bavile: da djeca maštaju.

Ubrzo se pokazalo nužnim da imamo jednog, uvijek istog neprijatelja za sve Fantastičane - bilo zbog kognitivne potkapacitiranosti kolegice Laure i mene u odnosu na veličinu prvog zadatka, bilo zbog pojednostavnjivanja filozofije o Ništa, koja je ionako većini djece zakukuljena u romanu. Odnosno, takav smo osjećaj imale baveći se potencijalnom lutkom Ništavila. Odlučile smo, idući logikom Occamove britve¹⁵, da je naše Ništavilo u većini scena samo mrak, odnosno nedostatak nečega.

Kada stigne Ništavilo, Slavljograđani se ugase i nastane mrak (jer su oni jedino osvjetljenje u sceni). U Malogradu i Divi s krošnje/Čarobnoj šumi pripovjedačice najave dolazak Ništavila pa naglim pokretom povlačenja scenografije sa scene simultanih gašenjem svjetla (reflektora) igraju dolazak Ništavila. U Golicama/Stršećim Brdašcima Ništavilo je rupa u planini (tri kutije naslagane jedna na drugu uvis), odnosno nedostatak dijela kutije. Ništavilo je i nedostatak ruke, noge, trupa ili glave jedne od Golica.

U jednom smislu Ništavilo simbolizira zaboravljene dječje igračke i njihovo propadanje, ali i nestajanje jednog lakšeg i nevinog dječjeg doba, doba u kojem željno upijamo i najlakše stječemo prave

¹⁵ Occamova britva je princip koji se povezuje s engleskim franjevačkim svećenikom Williamom Occamom. U svom najjednostavnijem obliku, Occamova britva govori da količina pretpostavki treba biti što je moguće manja. U svakodnevnom jeziku glasila bi "Ako imate dvije teorije koje predviđaju isto, odaberite jednostavniju." Prema Occamovoj britvi, bolje objašnjenje je ono koje zahtijeva manje pretpostavki. Izvor: Wikipedia (https://hr.wikipedia.org/wiki/Occamova_britva)

vrijednosti - kada brže učimo važne lekcije o životu - samo da su iz pravih izvora na pravi način prezentirane.

LIK RENATA

Inspiracija za Renata javila nam se u samom početku rada na predstavi. Jedan od prizora koji smo htjeli prikazati bio je susret glasnika u šumi koji su iz različitih zemalja Fantastike. Kao prvi lik htjeli smo napraviti Maglicu iz naroda Lutajućih Svjetalaca. U romanu je to sićušno biće koje osvjetljava put prolaznicima šumskih puteva, ali ih često navodi na stranputicu. Ili, kako Ende o njima piše: “Iznenada, krivudajući šipražjem, hitro promakne blijeda zraka svjetla, zastajkujući ovdje-ondje i podrhtavajući, zatim se vine u vis i spusti na granu te odmah zatim pohita dalje. Bijaše to svjetleća kugla... koja se kretala velikim skokovima, dodirivala tu i tamo tlo i onda opet polijetala u vis. Bijaše to Lutajuće svjetlo. I to zalutalo!”¹⁶

Poštujući dramaturšku odluku postavljanja scena različitih zemalja/gradova Fantastike zaključile smo da je najbolje izbaciti sijelo različitih glasnika iz različitih zemalja; i napraviti jedan grad iz kojeg ide jedan glasnik ravno do Kule Bjelokosne, obitavališta Dječje Carice. Stoga je najbolje postaviti Lutajuće Svjetlo kao lika kojem cijeli svijet proguta Ništavilo: što ga natjera da ode potražiti pomoć Dječje Carice. S vremenom je u toj prvoj sceni Slavljograda Lutajuće Svjetlo dobilo ime - Renato - zbog prirode posla koji je obavljao: buđenje svih ostalih građana. Ime Renato inspiriralo je autorice prema stvarnoj osobi iz njihovog života, a koju nećemo ovdje imenovati¹⁷.

Što se tiče izbora lutke, najlogičnije nam je bilo da Renato bude maleno LED svjetlo čije ćemo diode spojiti na okruglu bateriju koja se ne vidi dok je u šaci. Brz je, malen, a vidljiv (jer svijetli). Tehnika animacije je tipična animacija predmeta - s kvalitetom pokreta malenog, laganog letećeg svjetalca.

Budući da smo prvotno izbacili Bastiana (a kasnije ga vratili unutar lika Atreja), te smo izbacili i lik Falkora, Zmaja Srećonošu, koji je Atrejev suborac za Fantastiku, javila nam se potreba za jednim optimističnim, radosnim i upornim likom. Renato uvelike zrcali Falkora svojim nepokolebljivim optimizmom, snalažljivošću i srećom.

U stvaranju Renata utkale smo lik Zmaja Srećonoše, onako kako je u knjizi opisan: “Zmajevi Srećonoše su stvorenja zraka i topline, stvorenja neobuzdane radosti, a uza svu svoju veličinu, lagani poput ljetnih oblaka. Zato im i ne trebaju krila da lete. Plivaju po nebu kao ribe u vodi. Gledani sa zemlje, nalikuju na spore munje. Najčudesnije je kod njih njihovo pjevanje. Glasovi im zvuče kao zlatno brujanje

¹⁶ Michael Ende, *Priča bez kraja*, Mozaik knjiga, Zagreb, 2010., str.19.

¹⁷ Podaci poznati autoricama.

velikog zvona, a kad tiho govore, govor im odjekuje kao zvonjava iz daljine. Tko je ikad čuo takvo pjevanje, pamti ga do kraja života i priča o njemu i svojim unucima.”¹⁸

Renato je i zamjena za Auryn tako što mu Dječja Carica daruje “intuiciju”, alat kojim može čuti/osjetiti njenu naredbu i tako ispravno postupiti u danome trenutku. Ostavile smo publici na razmišljanje zašto je baš Renata odabrala da bude Vergilije Atreju-Danteu.

U romanu je Atrej zaštićen od utjecaja Ništavila, i razno-raznih utjecaja koji proizlaze iz same Fantastike, dok god nosi Auryn oko vrata i pasivno ga koristi, kao vodilju intuiciju, a ne aktivno, kako Bastian to čini kroz ostvarivanje svojih želja. Kroz roman se postupno rasvjetljava da je tome tako zato što su Fantastičani izmišljeni likovi koji nemaju sami sposobnost maštati i izmišljati nove priče. Njih i njihove svjetove izmišljaju isključivo ljudska djeca, i Fantastičani ostaju zauvijek takvi, dok god Fantastika nastavlja svoje postojanje u drugoj dimenziji.

LIK ATREJA

Zaključile smo da je za Atreja najbolje da je neka veća igračka s obzirom na to da je jedan od glavnih likova u predstavi. U romanu je on zelenokožac, pa smo prvo razmatrale da je zelene boje. Kada smo to odbacile, našle smo potencijalnog Atrejevog konja za Artaxa, dok se na kraju nismo složile da je najbolje da je sam junak Atrej taj plastični smeđe tapecirani konj veličine konja za barbike. Konj kao simbol zelenkonjaca - u početku smo mislile da ćemo Atreju obojiti grivu i rep u zeleno kako bismo barem još malo ispoštovale roman, ali to se nije dogodilo.

Atrej je specifična igračka - konj nema dio zadnjeg lijevog kopita. Odmah nam je sinuo slučajno nametnuti spoj Bastiana i Atreja. Konj kao simbol snage i sposobnosti, ali nema jednu nogu. Može li pratiti ostatak zelenkonjskog krda? Gleda li se na njega kao drukčijeg jer nema nogu? Kako ga njegovo pleme prihvaća? Kako on sebe prihvaća? Može li biti punokrvni član plemena zelenkonjaca bez jedne noge? Sve Bastianove nesigurnosti unijele smo u taj lik Atreja. Trudile smo se ispoštovati čak i Bastianov rast u osobu koja je opisana u romanu, što će biti naznačeno kako budem opisivala pojedine scene. Što se tiče Atrejeve osakaćene noge, s vremenom smo mu je sasvim amputirale kako bi invaliditet bio što vidljiviji i kako bi se balans igračke ravnomjerno rasporedio po tijelu. Tehnika animacije svodi se na miks dječje igre i stolne lutke bez vodilice.

Pomoću junaka konja bez noge, koji traži svoju svrhu u svijetu, koji unatoč svojim nedostacima ide hrabro naprijed kako bi ispoštovao svoju dužnost, obuhvatile smo disciplinu i odlučnost Atreja iz romana s Bastianovim kompleksima, nesigurnošću i jalom prema društvu. Od lika hrabrog dječaka zelenokošca koji se spremao uloviti Ljubičastog Bivola kao prvi dokaz muškosti, lika koji je gotovo

¹⁸ Michael Ende, *Priča bez kraja*, Mozaik knjiga, Zagreb, 2010., str. 69.

nepokolebljiv u izvršavanju svoje dužnosti unatoč strahovima i sumnjama, došle smo do lika ogorčenog konja s trima nogama - koji se čitav život pokušava uklopiti među posebne zelenkonjce.

Naš Atrej mogao je s krdom "disati kao jedno", ali "njegova kopita nisu mogla pratiti ritam drugih kopita". Tako Caričin poziv Atreja iz romana prekida usred rituala lova na Ljubičaste Bivole, a našeg Atreja u pokušaju trčanja s drugim konjima. S tim da našeg Atreja zbog neuspjeha pleme izopći, pa ga se prekida u ispadima samosažaljenja. Prvi Atrej ljut je dok ne shvati da ga čeka daleko važnija dužnost od one koju se spremao obaviti, novu dužnost prihvatiti iz junaštva. Drugi Atrej ljut je jer se svjedočilo njegovoj sramoti i mržnji prema samome sebi, a dužnost prihvatiti naoko, iz hira. Prvi Atrej vjeruje u svoju dužnost uz podršku Zmaja Srećonoše, drugi Atrej bi odustao još na početku da nema vječno optimističnog sudruga koji ga uvijek hrabri i potiče. Tako oba Atreja imaju bliske prijatelje kojima nije ništa teško.

Tijekom procesa Atreju smo odredile konkretne kvalitete junaka koje mora zadobiti prolazeći kroz različite avanture - testove. Gdje će steći hrabrost, gdje lukavstvo, a gdje plemenitost? Prirodno su se stvarale i neke negativne karakteristike koje je dobio u paketu s njima. U početku smo Atreju pripisale sve negativne Bastianove karakteristike: nevoljkost, inertnost, plahost, nedostatak samopouzdanja. Igranje tih atributa činilo je glavnog lika nedjelujućim, tmurnim, ogorčenim i plačljivim. Tako smo uvidjele da nije dovoljno da je samo Renato *yes men*, već i Atrej mora biti nešto voljniji pristati na zadatke koji su ga dopali.

Inspirirane romanom pronašle smo kako iskoristiti i Bastinov rast u "junaka" iz drugog dijela romana. Kako Bastian gubi sjećanja i ljudskost, sa svakom ostvarenom željom u Fantastici, pretvarajući se u "pravog junaka", tako naš Atrej kroz avanture postaje napuhaniji i samodostatniji u donošenju odluka. Odnosno, može se pročitati da u jednom trenutku odbacuje i prijatelja zbog samograndioznosti i odlučuje nastaviti sam; ubrzo nakon toga u očaju zaziva tog istog prijatelja upomoć jer se precijenio. Bastian iz romana, a zbog prirode romana koja to dozvoljava, odbacuje postepenije, okrutnije i na mnogo duže vrijeme svoje jedine prave prijatelje Atreja i Falkora. Za našeg Atreja Renato se žrtvuje kao posljednja lekcija njegovoj dužnosti, a Bastiana iz romana spašavaju prijatelji nakon njegove naučene zadnje lekcije. Zauzvrat žrtva njegovog identiteta se poništava i sve nastavlja biti onako kako je u Fantastici i ljudskome svijetu.

Kao što sam već napomenula, Renato je naoko slučajnim izborom, između drugih bića iz Fantastike koje smo tijekom procesa (usputno) izbacile, postao esencijalni lik u priči. Kada su se uspostavili njih dvojica kao likovi, bilo je jasno da imamo dva glavna lika - Renata kao učitelja, a Atreja kao učenika. Iz scene u scenu raste prijateljstvo i timski rad ovih dvaju junaka. Renato, koji ne odustaje od svojih principa ni pod cijenu smrti, i Atrej, koji s njim uči prave životne vrijednosti - o samopouzdanju, lojalnosti i ustrajnosti.

LIK DJEČJE CARICE

Lik Dječje Carice u našoj predstavi temeljile smo na Endeovom opisu: “Dječja Carica bila je vladarica nebrojenih pokrajina beskrajnog carstva Fantazije, ali je u zbilji bila nešto sasvim drugo. Ona nije vladala niti bi ikad primijenila silu ili iskoristila svoju moć, nikom nije zapovijedala ni sudila, ni u što se nije pačala niti se morala braniti od napadača... Njoj su svi bili jednaki... Ona je samo bila tu, kao središte svekolikog života u Fantaziji... svi su joj dugovali opstojnost. Bez nje ništa nije moglo opstati, baš kao što ni ljudsko tijelo ne može opstati bez srca.”¹⁹

Dječja Carica u romanu je sveznajući, gotovo svemoćni vladar koji ne diskriminira niti dobra niti loša bića Fantastike; čak se trudi ne miješati u afere svojih podanika. Zbog toga je svi poštuju i ujedinjeno joj vjeruju i služe. Također, svi Fantastičani će i bespogovorno uvažiti svakoga tko nosi caričin medaljon, Auryn. Međutim, pojavom Ništavila Carica se razboli i ne može joj se naći lijeka, ona umire. Usporedno s metastaziranjem Ništavila Carica kopni.

Od mnogih neuspješnih potraga za lutkom Dječje Carice pa do gradnje potpune scene koja se odvija pred caričinim dvorima ispred Kule Bjelokosne - sve do razmišljanja da mi same kao ljudi igramo Dječju Caricu - najidealnijim se pokazalo da je Carica samo glas. Tako smo Laura i ja naizmjenice igrale Dječju Caricu, čiji bi se glas, koji gotovo prelazi u šapat, povremeno javio u sceni kao funkcija *deus ex machina* u trenucima ljute potrebe naših junaka. U gotovo potpunom mraku, s blagim osvjetljenjem Renata, ponekad bismo joj vidjeli samo komadićak brade i usne, ili samo dlan na kojem drži Renata. Uglavnom smo joj čuli samo glas, inspirirane likom proročice Uyulale iz romana, kako ona samu sebe opisuje: “Vidio me nije još nitko na svijetu. A ipak sam tu, tek stalno u letu... Nema me na svjetlu, pa ti sad vidi! Jer zvuk mi je tijelo, ono se tek čuje, a o mome glasu čudne priče bruje.”²⁰

U romanu Carica pošalje Atreja na put posudivši mu svoj magični medaljon Auryn, koji će ga voditi. Izbacivši Auryn kao animacijski i dramaturški višak u našoj predstavi, javila se potreba da Dječja Carica na neki drugi način vodi Atreja kroz pustolovine za spas Fantastike.

Odlučile smo Renata ostaviti kao direktnu vezu s Dječjom Caricom, kao zamjenu za medaljon Auryn. U trenucima nedoumice i opasnosti Renatu se javi Dječja Carica kako bi ga uputila kako dalje. Naša Carica da Renatu službu da vodi Atreja pravim putevima, baš kao što je Auryn iz romana doveo originalnog Atreja do Zmaja Srećonoše, i do svakog pravog puta kojim je trebao kročiti. Objasnivši mu da samo junak Atrej zelenkonjac može spasiti Fantastiku od Ništavila, čim se pojavi, Carica daje Renatu konkretne upute.

¹⁹ Michael Ende, *Priča bez kraja*, Mozaik knjiga, Zagreb, 2010., str. 34.

²⁰ Michael Ende, *Priča bez kraja*, Mozaik knjiga, Zagreb, 2010., str. 103.

LIK PRASTARE MORLE

Jako nam se svidjela Endeova karakterizacija Morle, pa smo je odlučili zadržati u što većoj mjeri: “Čuj, mi smo ti, mali moj, stari, prastari. Naživjeli smo se. Nagledali svega i svačega. Kad znaš koliko mi znamo, onda ti više ništa nije važno. Sve se vječno ponavlja, dan i noć, ljeto i zima, svijet je prazan i besmislen. Sve se vrti u krugu. Što god nastane, mora i propasti, što god se rodi, mora i umrijeti. Sve se potire, i dobro i zlo, i glupo i mudro, i lijepo i ružno. Sve je prazno. Ništa nije stvarno. Ništa nije važno... Zašto ne bismo svi mi pomrli, i ti, i ja, i Dječja Carica, svi, svi? Pa ionako je sve samo privid, samo igra u ništavilu. Sve je potpuno svejedno.” Ende Morlu riješi tako što je Atrej odobrovolji inteligentnom pošalicom i ona mu (nevoljko) otkriva gdje da nastavi tražiti spas za Fantastiku. Naša Morla je, s druge strane, aktivno nevoljka pomoći Atreju.

Škrinja kao lutka Morle pokazala se izvrsnim izborom jer smo htjele glomaznošću, težinom i pravokutnim oblikom utjeloviti lik nepomične stare gigantske kornjače (koju nije teško zamijeniti za planinu). Činilo nam se logičnim da je taj lik, koji je zapravo mjesto, i u našem slučaju proizašao iz scenografije. S tim da nam je od presudne važnosti bilo i to da je škrinja dovoljno lagana kako bi se mogla premještanjem, podizanjem i spuštanjem animirati u pokretu. Funkcionira i kao velika zijevalica s poklopcem koji igra Morlina usta koja se mogu otvarati i zatvarati.

UVODNA SCENA

U ovoj prvoj (nultoj) sceni napisale smo vlastiti uvod apela gledateljima, trudeći se emulirati i poštovati šarm Endeovog pripovjednog izričaja. Laura i ja, kao neimenovane pripovjedačice, dočekujemo (dječju) publiku i uvodimo je u prostor gdje ćemo im ispričati priču i pozvati ih u pomoć. Naglašavamo važnost njihovog dolaska i urgentnost da nas se sasluša. Krećemo s raznim opisima Fantastike i njezinih gradova i građana, trudeći se na svoj način dati *omage* Endeu. Budući da ovaj roman (naoko) dozvoljava više slobode, prostora i dubine nego kazalište, do nekih slojeva nismo uspjele do kraja doći. Opisale smo vizualne i auditivne karakteristike stanovnika Fantastike te poneke njihove kvalitete i ponašanja. Ende pak opisuje bića i mjesta koja se bez problema mogu smjestiti u prostor kvantne fizike. Tako, naprimjer, Fantastici nema kraja, nema granica, ali je Kula Bjelokosna Dječje Carice mjesto koje se nalazi uvijek usred Fantastike, iako mjesta u Fantastici stalno mijenjaju lokacije i granice.

Dakle, u prvom dijelu pozivamo i zahvaljujemo publici što je stigla u posljednji čas jer je od najveće važnosti da poslušaju našu priču. Zatim u opisima predstavljamo različite stanovnike Fantastike, trudeći se što više držati Endeovog pripovjednog načina, u čijem svijetu svako biće, bilo ono dobro ili loše, veliko ili maleno, desno ili lijevo, ima svoju funkciju, svrhu i razloge postojanja. A sve kako bismo

publici približile taj svijet Fantastike, svijet beskrajne dječje mašte, kojem nema granica, ako mi to (ne) dozvolimo.

Na kraju uvodnog predstavljanja Fantastike najavljujemo dolazak glavnog antagonista svijeta Fantastike - Ništavila. Time zakoračujemo u prvu igranu scenu: gotovo sve scene, osim Rituala i Stare Morle, završavaju tako što ih Ništavilo na kraju proguta.

SCENA “SLAVLJOGRAD”

Najvažnija karakteristika Slavljograđana je da su (pjesmom) “slavili sve što se slaviti moglo”. Slavili su danju, noću, utorkom, četvrtkom, na blagdan, kad nije blagdan... Od jutra do mraka Slavljograđani su pjevali i slavili. Jedan bezbrižni i veseli narod koji je, sudeći prema Renatu, dobroćudan, lakovjeran i pravi prijatelj kakvog se poželjeti može.

Statične Slavljograđane odlučile smo animirati mijenjajući modove na njihovim modemima. Probale smo emulirati točno određen tempo-ritam pjesme te stvoriti iluziju da su lampice pjevale našim glasovima. To se pokazalo nepouzdanim. Ono što mi možemo je samo mehanički pritiskati gumb i mijenjati modove koji titraju svaki na svoj način. Iluzije nema čim nije pogođen isti tempo-ritam nekog načina titranja s ritmom pjesme koju mi pjevamo.

Lampice imaju i memorirane modove koje same mijenjaju nakon nekog vremena ako neko vrijeme ne promijenimo mod mi. Uglavnom, programiran je redosljed načina svijetljenja, a pjesme koje smo odabrale ritmički su kompleksnije od toga. Idealno bi bilo kada bismo mogle kontrolirati lampice direktnije, kao npr. preko dimera, pa da ih dižemo i spuštamo u ritmu pjesme. Ali ni to se nije pokazalo adekvatno jer se one spuštaju i dižu sekundu-dvije nakon danog impulsa s dimera. Što znači da pokret kasni.

Pokretne svjećice animirale smo tako što smo njihale, tresle i vrtjele njihove žice u ritmu glazbe. Predstavljale su različite plesače i plesačice Slavljograda. Iako su doprinosile generalnom ozračju *light show fešte* u Slavljogradu, njihove plesne etide previše su dodavale minutažu sceni; u odnosu na cijelu minutažu i dramaturgiju predstave. Stoga smo, kao žrtvu cjelini, skratile scenu „Slavljograd“ na samo dvije pjesme statičnih Slavljograđana.

Što se tiče animacije Slavljograda, zadovoljile smo se prelaskom na mod koji najbliže dočarava pjesmu Olivera Dragojevića “Dobro jutro tugo”, preoblikovanu u “Dobro jutro Renči” (kao nadimak od milja za Renata). Svjećice pjevaju Renatu pjesmu zahvale što ih je probudio kako bi mogli od jutra slaviti. Nakon toga pjevaju “Svaki, svaki dan volimo mi...” kao obradu pjesme “Igra rok' en' rol cela Jugoslavija” grupe Električni Orgazam. Naša verzija pjesme je oda slavlju, a u trenutku najveće sreće u Slavljograd stigne Ništavilo i sve proguta, samo Renata ne dohvati. Renato se zbog naglog nestanka sugrađana izbezumi dok ga ne smiri glas Dječje Carice.

SCENA “RITUAL”

Scena “Ritual” prvotno je proizašla iz potrebe da prekinemo Atreja u najvažnijem trenutku njegovog života (kako bi ostvario još važniju dužnost). Referirale smo se na Atrejev prvi lov Ljubičastog Bivola iz romana - u trenutku kada je trebao postati punokrvni muškarac i član plemena, prekida ga Caričin glasnik Cairon s najvažnijom mogućom dužnošću (spasiti Fantastiku od Ništavila). Atrej iz romana, kao pravi junak, istog trena shvaća važnost misije i prihvaća je, ni ne obavivši onu za koju se pripremao i trenirao cijelog života.

Vjerno slijedeći Caričine upute Renato ulijeće u scenu Rituala kao muha bez glave. Ubrzo se savlada i sakrije dok se pred njegovim očima odvija (neuspješni) ritual primanja Atreja u pleme zelenkonjaca. Animiramo (vrtnjom) kotač od bicikla, na koji smo postavile igračke konja koji predstavljaju jedno krdo. U krugu ima jedno prazno mjesto za Atreja, mjesto koje on treba samo zauzeti ako je sposoban “da zajedno diše isti zrak, da mu srce tuče u istom ritmu kao njihova, da im kopita udaraju o tlo u isto vrijeme, da im griva lovi isti vjetar i da ržu istom silinom”. Ritualnu vrtnju podebljava stara indijanska pjesma “Ly-O-Lay Ale Loya”, otpjevana i ritmom ozvučena. U originalu joj je svrha domorodački *Counterclockwise dance*. Pjesmom ubrzavamo tempo-ritam pjesme i glasnoću kojom pojačavamo dramsku napetost.

Međutim, s obzirom na to da je Atrej tronogi konj, on nikako ne uspijeva pratiti ritam četveronožnih suplemenika, zbog čega ga izbacuju iz krda i napuštaju pred Renatovim očima. Kada je shvatio da je ovaj svjedočio njegovoj sramoti, i da još zna tko je, Atrej ga nije htio ni saslušati. Nakon odbijanja i nećkanja prihvaća zadatak i, vođen Renatom, a sa sumnjom u sebe, pokušava naći spas za Fantastiku. Caričinim *deus ex machina* miješanjem, nastavljaju prema Malogradu.

SCENA “MALOGRAD”

Već sam spomenula da je Malograd nastao inspiracijom mini likovima iz “Priče bez kraja”, ali i inspiracijom mnogim minijaturnim figuricama koje su nam donirane. Malograđani su na kraju kućice koje animiramo kao tri zasebna lika, a u kojima se nalaze originalno smišljeni Malograđani; koji su sada statični jer su zalijepljeni i služe samo kao estetska podrška (ako publika nije predaleko da bi ih uočila). Prvo smo animirale same figurice i zaključile da je previše nezgrapno. Nakon odustajanja od animacije zasebnih minijatura prešle smo na animaciju kućica koje su veće i vidljivije; imaju i funkciju plastične kutijice, mogu se otvarati i zatvarati. To nam daje veću slobodu animacije nego same figurice koje mićemo kao po šahovskoj ploči.

U uvodu smo, inspirirane jezikom romana, opisale Malograd kao najmanji grad u cijeloj Fantastici, a koji si, iako je jako malen, ipak mogao vidjeti, jer si u “Fantastici vidio sve baš onako kako želiš”. I tu smo kreirale svoj tekst inspirirane Endeovim: “U tom svijetu nema mjerljivih vanjskih udaljenosti pa zato i riječi blizu ili daleko imaju drukčije značenje. Sve te stvari ovise o duševnom stanju i volji onoga koji prevaljuje određeni put.”²¹

Malograđane smo, zatvorivši ih u njihove sigurne kućice, okarakterizirali kao plahi narod koji podsjeća na seljane iz Kurosawinih “Sedam samuraja”. Malograđani se isprva boje naših junaka, misleći da je Atreju Ništavilo uzelo nogu i da je zarazan, sve dok on ne objasni da je nema od rođenja. Tu smo uspjele provući jednu od karakteristika Ništavila iz romana. Naime, Ništavilo ima takvo svojstvo da kada samo okrzne nekog stanovnika Fantastike, nestane mu taj dio tijela, taj dio više ne postoji. Iz dana u dan to nestajanje stanovnika i cijelih stanovišta simptom je Ništavila.

Aspekt Malograda kao mjesta naznačen je i granicom ulaska u nj. Naime, prolaskom kroz vrata (dimnjake) Malograda svaki stanovnik Fantastike biva suđen prema tome je li pravi junak. Samo mjesto prosuđuje tko je dostojan te titule: tako se neko plašljivo, ne-hrabro biće smanji, a biće hrabrog junačkog srca ostaje iste veličine. “Pravi junak je uvijek iste veličine!” viču Malograđani.

Tu smo za malog Atreja koristili kolekcionarsku figuricu konjića kojoj smo amputirale lijevu stražnju nogu, a figuricu smo zalijepile na magnet koji se animira povlačenjem drugih magneta ispod stola. Bez očigledne animacije na stolu se vidi kretanje lutkice. Magneti su olakšali brzinu promjene iz velikog u malog Atreja, ali pokazali su se ponešto nepouzdanima. Neka se malo promijeni oblik figurice, gubi se balans među magnetima i zapinje klizanje koje je jedina animacija koju ta lutka dozvoljava. Čudno se poremeti orijentacija lutke, pa je se ne može precizno usmjeriti u željenom smjeru. Nakon nekog vremena zadovoljile smo se mogućnošću kruženja po stolu i pravocrtnog ulaska i izlaska lutke sa scene - iako je i to postalo gotovo nemoguće.

Osim što su paranoidni hipohondri, kada Malograđani shvate da od Atreja nema opasnosti, bezobrazno mu se izruguju apropo izgleda i odbijaju dati informacije za spas Fantastike. Atrej biva poražen činjenicom da nije pravi junak, što potvrđuje činjenica da se smanjio, a Renato je ostao iste veličine (“Pravi junak je uvijek iste veličine!”). Njegov prijatelj Renato ga je hrabrio da i Atrej jest pravi junak: “Zato što si moj najbolji prijatelj!” Renato toliko duboko vjeruje u njega i njegovo ispravno postupanje. Nekada je dovoljno da samo jedna osoba vjeruje u nas. Atrej se ukratko nakon toga dokazao spašavanjem Renata od zločestih Malograđana *bullyja*. Iako pobjeda nad Malograđanima nije najveći iskaz hrabrosti, Malograd svejedno prepoznaje Atreja kao pravog junaka; zbog čega on ostaje u svojoj originalnoj veličini konja za barbike.

²¹ Michael Ende, *Priča bez kraja*, Mozaik knjiga, Zagreb, 2010. str. 146.

Budući da su sada sigurni da je Atrej pravi junak, Malograđani ga upute na Prastaru Morlu kao onu koja zna lijek za Fantastiku. Čim naši junaci napuste Malograd, do njega stiže Ništavilo i guta ga. Ni ne osvrćući se za sobom junaci jure prema Prastarj Morli. Od straha nisu ni pogledali Ništavilo.

SCENA “DIVE S KROŠNJE/ČAROBNA ŠUMA”

Inspiracija za Čarobnu šume/Dive s krošnje došla nam je zahvaljujući jednom opisu iz romana: “Drugog su dana prolazili kroz Zemlju raspjevanog drveća. Svako je drvo imalo drugačiji oblik, drukčiji list, drukčiju koru, ali zemlja se tako zvala zato što se moglo čuti kako drveće raste - bijaše to nježna glazba što se razlijevala izbliza i izdaleka, stapajući se u skladnu cjelinu s kojom se po ljepoti ništa u Fantaziji nije moglo mjeriti. Nije bilo sasvim bezopasno putovati kroz tu zemlju jer su gdjekoji putnici ostajali zauvijek u njoj začarani, zaboravljajući na sve.”²²

Naši junaci na svome putu prolaze kroz Čarobnu šumu od četiriju stabala, koja je naizgled uvenula. Uvjerivši da se ne miče Atrej i Renato brzo nastavljaju potragu. Prolazak junaka probudi drveće iz mrtvila i ono krene pjesmom i plesom dozivati tako rijetku publiku, “a imala je najljepšu pjesmu u cijeloj Fantastici”. Naime, Dive s krošnje pjesmom su očaravale slučajne prolaznike kako bi si nabavile publiku za koncerte. Ali, otkako je stiglo Ništavilo, više nije bilo potencijalne publike koja bi naišla, pa su, nemogavši ispuniti svoju svrhu, Dive pomalo venule. Možemo zamisliti njihovu sreću kada su uspjele očarati prvo Renata, a zatim i Atreja, te ih fizički. do tada zakamufliranim korijenjem, obuzdati kako bi slušali njihov “zauvječni koncert”.

Prva pjesma koju smo odabrale obrada je i aranžman početka Mineine pjesme “Mimo zakona”. Melodiju smo prilagodile svojim mogućnostima usporedno s animacijom lutaka, odnosno plesa drveća. Pomoću te pjesme one dozivaju publiku i time su sasvim uspješno namamile Renata. Atrej, sada kao nešto ozbiljniji lik, i možda pomalo napuhan od uspjeha u Malogradu, opominje Renata i odbija ostati na koncertu. Međutim, šuma se brzo snalazi i mijenja pjesmu. Za vabenje Atreja obradile smo staru rusku uspavanku “Bayu Bayushki Bayu” tekstem imena “Usnuj, usnuj konjiću”. Tom pjesmom Atreja namame sebi i uspavaju.

Nakon što zaspu i Atrej i Renato, drveće promijeni ploču: prelazimo na treću pjesmu - vlastitu obradu, i tešku prilagodbu našim glasovnim mogućnostima - “Diva dance”, pjesmu Plavelagune iz filma “Peti element”. Također, pjevamo svoj tekst kojim prikazujemo mračnu stranu Diva, otkrivamo njihov plan da drže junake zatočene “do kraja svijeta” - u ovom slučaju dok ih sve ne proguta Ništavilo. Spas se i tu pojavljuje u glasu Dječje Carice, koja Renatu sugerira kako da se oslobode: “Reci Atreju neka pjeva”.

²² Michael Ende, *Priča bez kraja*, Mozaik knjiga, Zagreb, 2010., str. 50.

Uputa koju Atrej, zapetljan u korijenje i unatoč gramzivosti i panici, poslušao. Tu otkrivamo još jednu Atrejevu (ne)spособnost. Atrej, među ostalim antitalentima, posjeduje i dar *nesluha* i zavijanja - ni pjevanje mu ne ide. A to je baš prava (ne)spособnost koja našim junacima treba. Drveće je kao prave Dive alergično na loše pjevanje, i to njihovih pjesama, zbog čega pada u nesvijest. To daje našim junacima priliku da se oslobode korijenja i pobjegnu koliko ih noge i svjetlo nose. Kako stupe iz Čarobne šume, i nju poždere Ništavilo.

Nakon što su se umorili od bježanja, junaci se zaustave i posvađaju, odnosno Atrej okrivi Renata za stranputicu i odlučuje voditi put, dajući do znanja da želi nastaviti sam. Lijepa paralela s Bastianovim optuživanjem i izopćavanjem Atreja i Falkora.

SCENA “GOLICE/STRŠEĆA BRDAŠCA”

Zbog svog izgleda napuštenih osakaćenih dječjih igračka beba Golice su nam se nametnule kao logičan izbor za (sekundarnog²³) antagonista. Tako smo u njihovim likovima objedinile tri vrste likova - Koraste trolove, vukodlaka Gmorka te čudovišta iz Grada Duhova koja se bacaju u Ništavilo. Kod Endea su korasti trolovi pozitivci, pomažu Atreju: “Na okrajku šume pojave se tri korasta trola i pođu prema njemu. Kad ih je spazio, podiđu ga srsi. Prvi nije imao noge ni donjeg dijela tijela tako da je morao hodati na rukama. Drugi je imao veliku rupu u prsima kroz koju se moglo vidjeti. Treći je skakutao na desnoj nozi jer je bio bez cijele lijeve polovice tijela, kao da ga je tko raspolutio - Ne boj se! Nije nas lijepo vidjeti, ali u ovom dijelu šume Gluhare nema nikog osim nas tko bi te mogao upozoriti na opasnost. Zato smo i došli -”²⁴ No mi smo, za potrebe naše predstave, dobre namjere trolova pretvorile u prevaru Golica.

Napustivši Renata naš Atrej nastavi putovanje sam, kada ga prekinu Stršeća Brdašca, koja se krenu stvarati pred njegovim očima i priječiti mu put. Iz zadnjeg od šest brdašaca iskaču likovi Golica i prvo slave “junaka koji će spasiti Fantastiku” tako što mu nezaustavljivo ljube kopita, a nakon Atrejevog ispada mole ga za pomoć. Atrej se složi i, ponukan znatiželjom, sprema se prvi put suočiti s Ništavilom izbliza na njihovu molbu. Usput Atrej odaje svoj strah i neznanje pred neprijateljem kojeg će prvi put pogledati u oči - i tako svojim pitanjima odgađa neizbježno - pitanja koja nukaju Golice na koreografirane elaborate o efektu Ništavila na njih (jedna nema ruku, druga glavu...) i njihovo okruženje (rupa usred planine).

Kada Atrej napokon dođe u potpuno blizu i pogleda u Ništavilo, spozna je da je to zaista jedno veliko i apsolutno ništa. Na to mu Golice odgovaraju pjesmom kroz koju se pomalo dodatno sakate i (umalo) ostvaruju svoj plan - da jedinog junaka koji može spasiti Fantastiku bace u samo Ništavilo. Tu

²³ Kako sam već pojasnila u poglavlju Lik Ništavila, ono je primarni antagonist u predstavi. Sekundarni antagonisti su zapravo bića iz Fantastike na koje je Ništavilo utjecalo da se ponašaju kako u normalnim okolnostima ne bi.

²⁴ Michael Ende, *Priča bez kraja*, Mozaik knjiga, Zagreb, 2010., str. 52. i 53.

smo povukle paralelu s čudovištima iz Grada Duhova, koja su poludjela zbog privlačne moći Ništavila: “Sad je pak nespreman stajao sasvim blizu Ništavila što se širilo cijelim krajem i, onako golemo, približavalo se polako, polako ali nezadrživo. Atrej opazi kako se sablasne prilike u polju pred njim trzaju, kako im se udovi krive u grču i kako su im usta razjapljena kao da će zavrištati ili nasmijati se, ali je svejedno vladao grobni muk. A tada - kao uvelo lišće u krošnji koju je zahvatio vjetar - pojure svi skupa u isti mah u Ništavilo padajući, kotrljajući se i skaćući.”²⁵

Kroz liniju Golica provukle smo i vukodlaka Gmorka, kojeg su zarobili u Gradu Duhova, tako da ne može uteći Ništavilu. Gmork putuje među svjetovima i po nečijem je nalogu²⁶ došao likvidirati junaka koji će spasiti Fantastiku. U romanu je u tom trenutku to Atreja zelenokožac. Gmork na kraju gotovo obavi svoju misiju: u posmrtnom klinču steže zubine oko Atreja i zarobljava ga na otočiću kojem odlučno prilazi Ništavilo, i to bez Auryna, koji bi mu mogao pružiti utočište i spas. U posljednji čas spašava ga Zmaj Srećonoša, koji je pronašao izgubljeni Auryn.

Umjesto novom liku mi smo Golicama pridodale tu funkciju da Gmorka likvidira junaka i tako spriječi spašavanje Fantastike, ali ne iz istih razloga koje je Gmork imao. Htjele smo ostaviti dojam (na publiku) da se ponašaju tako defetistički jer su izgubile razum zbog Ništavila - bilo zbog gubitka udova, bilo zbog njegova mračnog utjecaja koje ima na stanovnike. Kada se naš Atrej osjeti bespomoćnim u bezizlaznoj situaciji (Golice ga podignu u zrak i objese za rep te pokušavaju ubaciti u Ništavilo), zaziva svog prijatelja Renata u pomoć. Renato se skoro u isti čas, u *slow motionu*, stvori pored Atreja, spašava ga od Golice, koja ga drži, i baca je u Ništavilo. Tu se zaustavlja *slow motion* i prije nego što se Atrej i publika snađu, druga Golica zakucava Renata u Ništavilo (prva Golica se baci još tijekom pjesme kao dio mamljenja Atreja).

Atrej prvo u šoku napada Golicu i zahtijeva pojašnjenje čina, na što mu ona odgovara da “Ništavilo ne možeš pobijediti, možeš mu se samo pridružiti!” te se i sama baca u Ništavilo. Atrej ostaje sam, paraliziran tugom: ne primjećuje da Stršeća Brdašca pod njim nestaju, da i njih guta Ništavilo. U posljednji tren obgrljuje ga Dječja Carica s Renatom sebi zdesna. Renato je sada plave boje kako bi se naglasio njegov odlazak na drugi svijet i fizičkom promjenom. Uz pjevanje tužne melodije²⁷, koja je ovdje u funkciji atmosfere (čuju se vokali i mumljanje), Dječja Carica daje posljednju uputu Atreju, a *Renatosonogasvijeta* ga posljednji put ohrabruje u misiji. Tako se Atrej othrvava boli i nastavlja avanturu, sada zaista sam.

²⁵ Michael Ende, *Priča bez kraja*, Mozaik knjiga, Zagreb, 2010., str. 125. i 126.

²⁶ U romanu nikada ne saznamo tko je izdao takav nalog, ali, prema mišljenju autorice diplomskog, daje se naslutiti da je naredba stigla iz naše dimenzije, iz ljudskog svijeta

²⁷ Instrumental *soundtracka* animirane serije “Avatar: The Last Airbender”, obrada pjesme “Leaves from the vines”

SCENA “PRASTARA MORLA”

U romanu *Atrej zelenokožac* stiže do Prastare Morle nakon smrti svog odanog konja Artaxa, kojeg utopi Močvara Tuge. Svađa se i preklinje Morlu da ga uputi kako spasiti Fantastiku, a ona mu uporno odbija molbe. Morla smatra da je previše živjela i da je previše toga vidjela i posljedično je zapala u depresivno stanje; s time da imamo na umu da se oko planine kornjače Morle nalazi i Močvara Tuge.

Naša Morla je nešto aktivnija nego ona iz romana jer „scena ne trpi sve što roman trpi“. Njezino smo odbijanje i nehtjenje obojili i fizičkom borbom ovih dvaju likova. Borbu od koje Atrej ne odustaje dok ne dobije odgovore. Kada se umore od borbe, Atrej dolazi k sebi i odlučuje postupiti kao novi Atrej - ispričava se Morli i nadahnuto joj ispriča priču o svom najboljem prijatelju - Renatu. Nakon što ode Renatu, ostavlja je na miru i odlazi.

U romanu informacija o tome kako konačno spasiti Fantastiku dolazi od Južnog proročišta Uyulale: “Carici Dječjoj treba novo ime, samo će s njim ostati mlada.”²⁸ i “Tko Carici Dječjoj, pitaš, novo ime dati može?... Sinovi Adama i kćeri Eve, od iskona znani ko ljudski rod, braća po krvi, žive riječi koja je njihova uma plod. Ah, kad bi došlo tek ljudsko dijete, svima bi donijelo žuđeni spas!”²⁹ Međutim, u našoj predstavi nema Uyulale, stoga smo ovu njenu funkciju pridodali Morli.

Iskaz ljubavi o Renatu slama Morlu i ona pristaje Atreju reći kako spasiti Fantastiku. Od Morle saznajemo da samo ljudsko dijete može spasiti Fantastiku jer su ona u mogućnosti ono što Fantastičani nisu - izmaštati nova bića i svjetove koji će onda u Fantastici zauvijek postojati.

ZADNJA SCENA

U romanu se, tek nakon što Atreja spasi Falkor u Gradu Duhova, junaci odlučuju vratiti Dječjoj Carici kako bi joj iznijeli rezultat misije. To je otprilike kraj prvog dijela romana - nakon što je informiraju da samo ljudsko dijete može spasiti Fantastiku - mi shvaćamo pravu svrhu njihove avanture. Prizvati ljudsko dijete, koje je čitalo priču u tom trenu, da da carici novo ime; a potom i fizički uđe u tu knjigu i nastavi graditi Fantastiku. Jer, za razliku od drugih bića koja žive na vremenu, Dječja Carica je vječno mlada vladarica koja živi na imenima i, kada krene nestajati, mora joj se dati novo ime.

Kako ne bismo komplicirale priču naše predstave i kako bismo se držale cilja da djeca maštaju, naš Atrej, dok shvaća informacije koje je dobio od Morle, osvještava da se nalazi u puno većoj prostoriji nego što je mislio. Taj efekt postigle smo postupnim paljenjem svjetala prema publici, što je pokazalo Atreju punu publiku djece. Ne časeći časa Atrej ulazi u publiku, penje se po njoj i moli djecu da svojom maštom pomognu spasiti Fantastiku. U početku ispitujući dijete po dijete, a zatim moleći da svi u isti glas

²⁸ Michael Ende, *Priča bez kraja*, Mozaik knjiga, Zagreb, 2010., str. 104.

²⁹ Michael Ende, *Priča bez kraja*, Mozaik knjiga, Zagreb, 2010., str. 105.

smisle i opišu neko biće ili mjesto Fantastike. Tako se predstava završava u pozitivnom, interaktivnom tonu.

AUTORSKA PRAVA

Budući da prava na knjigu možemo platiti samo u svojim snovima zbog filmskih i televizijskih adaptacija romana, pokazala se sreća što smo toliko izmijenile Fantastiku i njezine likove i učinile ih svojim. Na kraju procesa morale smo promijeniti većinu imena likova i mjesta u Fantastici, pa tako i samu Fantastiku.

Iako nam je na ispitu naziv predstave bio "Priča bez kraja", dugim kontempliranjem i *brainstormanjem* sve tri smo se zadovoljile naslovom "Dva junaka i Ništa". Potom nam Atrej postaje Ahilej (svidio nam se starogrčki prizvuk junaka i simbolika njegove slabosti u peti odnosno kopitu), zatim Dječja Carica postaje Kraljica Mašte, a Ništavilo hrabro (p)ostaje Ništa. Renato i Malograđani ostaju što su i bili, a Čarobna Šuma postaje Diva s krošnje. Golice i Stršeća Brdašca ostaju kakvi jesu, a Prastara Morla postaje Prastara Drvoljuba. Sama Fantastika mijenja svoje ime u, možda za našu predstavu prikladnije, Maštazija.

Promjenom imena likova i mjesta ne smatramo da smo izgubile poantu Fantastike u našoj predstavi, već smo je učinile još originalnijom i više autorskom.

ODGOVOR NA PITANJE

Teoretski, roman ima bezgranično vrijeme u kojem može postojati: radnja se može nastavljati u nedogled, a njegovi čitatelji mogu sami odlučiti kada će se i koliko u nju uključiti. Tako neki roman možemo pročitati tijekom jednog dana, ili tijekom nekoliko godina, ovisno o nama samima. S druge strane, kazališna, a pogotovo dječja, lutkarska predstava nema bezgranično vrijeme odvijanja radnje. Često dječje predstave na ovim prostorima imaju zadanu maksimalnu minutažu - do četrdeset i pet minuta (jer to je navodno dječji maksimum koncentracije i pažnje).

Također, roman može imati i bezgraničan broj mjesta radnje - svako to mjesto postoji kako na papiru tako i u glavama čitatelja, a ovisi samo o njegovoj beskonačnosti mašte, tj. o njegovom kapacitetu da u svojoj glavi zamisli sva ta mjesta. Opet, kazališnu predstavu ograničava kapacitet i uvjeti fizičkog, stvarnog prostora u kojemu se odvija. Prema Patriceu Pavisu kazališna predstava je "...reprezentiranje stvari koja već postoji (prije svega u tekstualnom obliku, a zatim i kao predmet ponavljanja) prije nego se utjelovi na pozornici i učiniti prezentnim ono što je nekoć postojalo u tekstu... Ta dva kriterija: ponavljanje prethodne datosti i vremenski ostvarenje scenskog događaja temelj su svakog uprizorenja."³⁰

³⁰ Patrice Pavis, *Pojmovnik teatra*, Izdanja Antibarbarus, Zagreb, 2004., str. 164.

Zbog toga imamo dojam da kazališna predstava ima čvršće okvire svog postojanja. Dok roman ima samo vizualnu restrikciju naše mašte (u smislu da ga konzumiramo uglavnom čitajući), predstava ima i auditivnu (osim što je gledamo, također je i čujemo), a može utjecati i na osjetila mirisa i dodira zbog jedne jedine činjenice - da se uvijek događa ovdje i sada. Obuhvaća više osjetila svojim konzumentima u neintimnom prostoru (knjige možemo čitati nasamo, predstave uglavnom gledamo okruženi drugima), za pretpostaviti je da predstava zahtijeva uključivanje nekoliko osjetilnih organa koji se moraju koncentrirati. Sva čula nam moraju, u točno određenom vremenu trajanja predstave, biti naoštrena. Ako propustimo samo trenutak u predstavi, ne možemo ga vratiti; na redak u knjizi, koji nam nikako ne ulazi u glavu, možemo se vraćati koliko nam drago.

Puno više likova i scenografije stane u jedan roman nego u predstavu, ali likove iz romana ne možemo zapravo vidjeti, čuti, namirisati. Scenografija u romanu je zapravo samo u našoj glavi, ekran kojim gledamo i upijamo slikovite opise nije pred očima, nego iza njih.

Kazalište možda nema kvantitativnu moć obrade ciljeva, ali zasigurno ima kvalitativnu - najviše zbog toga što gledatelj može uživo, ovdje i sada, čuti, vidjeti i osjetiti energiju i osjećaje onoga što se prezentira: može uživo iskusiti posljedice neke aktivnosti, ali za razliku od pravog života ne mora ih trpjeti. I to sve dijeleći takvo svjedočenje s drugima u publici. Roman, pak, uz svu svoju širinu, tijekom njegove konzumacije, uvijek ostaje privatn u nečijoj glavi - s izmišljenim, a ne stvarnim slikama. Osim ako se ne čita naglas drugima - tada se transformira u pripovijedanje, što već spada u kazališni distrikt.

Nakon što sam prihvatila da predstava nikada ne može biti roman (i obrnuto!), a pomnim i detaljnim izlaganjem svih alata i izbora kojima smo se koristili, smatram(o) da smo djeci predstavom približile barem četvrtinu filozofije koju u sebi sadrži roman. Kazališna predstava uglavnom se bavi s mnogo manje događaja i prati samo jednu glavnu liniju radnje, odnosno jednu misao vodilju. Zato smo se rano odlučile na jedan cilj predstave - da djeca opet maštaju - a ostvarile smo ga pomoću cilja koji imaju likovi u predstavi (i prvom dijelu romana): spašavanje Fantastike od Ništavila. Time se nismo uspjele dotaknuti teme - Što postaju Fantastičani kada djeca gube maštu? - i teme iz drugog dijela romana - Što postaju ljudi kada ne znaju primiti ni dati ljubav? Možda smo tim odabirom samo prvog, očitog cilja romana uspjele zagrebat tek površinu Endeove filozofije u romanu, ali s obzirom na objektivna psihofizička ograničenja koja nosi jedna inscenacija uglavnom smo zadovoljne našim (lutkarskim kazališnim) rješenjima.

Uvođenjem originalnih likova koji su spoj bića i aktera iz Fantastike uspjele smo prenijeti dio poetike i problema Fantastike i njezinih stanovnika. Također smo objedinile u njima i Endeove motive opisa likova i situacija, njihova djelovanja kako iz osobnih tako i iz objektivnih razloga.

Pripovijedanjem smo vezivale kako priču tako i publiku - čestim prekidima radnje ostvarivale smo kontakt s njom. Tako da publika zna da smo tu i da pratimo tko prati, da je otpočetak treniramo za

njezino uključivanje u priču. Baš kao što Michael Ende, usisavši Bastiana u Fantastiku, usisava i nas same u roman od samog početka, i ostavlja nam malu nadu da se jednoga dana to može i nama dogoditi.

Kontinuiranim istraživanjem lutaka i scenografije, njihovim modificiranjem i izrađivanjem, istraživale smo i granice svoje mašte u odnosu na ono što smo u stanju zapravo isproducirati. Ograničenim, nepostojećim budžetom uspjele smo postići jedan šareni, dječji *shabby* šarm u vizualima predstave. *Do it yourself* stavom i *craftom* na licu mjesta i uporabom starih lutaka izlažemo djeci još jednu moguću posljedicu maštanja - nastanak predstave; priče koju mogu vidjeti. Možda onda i djeca sama pokušaju izmisliti i napraviti neke svoje fantastične svjetove, pomoću onoga što već imaju kod kuće. Samo im treba malo inspiracije i puno volje.

U konačnici, nema boljeg i lošijeg kada se uspoređuju knjiga i predstava. Dok knjiga uvijek ima bezgranično više potencijala barem u smislu toga kako nešto vidjeti, analizirati i možda onda transformirati u neki drugi medij. Kao što je lutkarska predstava, koja možda nema toliko potencijala u onome što može biti, ali svakako ima više potencijala u tome da nas se dojmi svojom izvedbom, kao realan događaj, a ne događaj u svojem nemanifestiranom stanju.

Jedna od najvećih želja u mojem djetinjstvu bila je ući u jedan od svjetova o kojima sam čitala i družiti se s njegovim likovima. I zašto onda ne bih, oboružana nešto većim znanjem, vještinom i izvorima, napravila baš jedan od tih svjetova tako da ga mogu pokazati i drugoj djeci? I usput ih uključila kao aktivnog sudionika u stvaranju toga svijeta? Tako i naša predstava postaje jedna od priči bez kraja, koja se nastavlja i nastavlja - ako ima nekoga tko ju može nastaviti. Time smo "Priči bez kraja" Michaela Endea odale najveću čast - maštale smo i smislile jedan originalan pristup njegovom umjetničkom izričaju u vidu lutkarske predstave "Dva junaka i Ništa". Prihvatile smo nasljeđe romana i stvorile smo nešto novo. A možda i neke druge inspirirale da prihvate to isto nasljeđe i maknu se s ekrana.

LITERATURA

Ende, Michael, *Priča bez kraja*, Mozaik knjiga, Zagreb, 2010.

Pavis, Patrice, *Pojmovnik teatra*, Izdanja Antibarbarus, Zagreb, 2004.

<https://www.supersummary.com/the-neverending-story/summary/>

https://en.wikipedia.org/wiki/Michael_Ende

SAŽETAK

Ovaj diplomski rad bavi se pitanjem "Je li knjiga uvijek bolja od filma, odnosno predstave?" analizirajući diplomsku lutkarsku predstavu "Priča bez kraja" studentica druge godine diplomskog studija Glume i animacije, pod mentorstvom izv.prof.art. Tamare Kučinović. U radu se izlaže paralela između romana i predstave, prednosti i nedostaci jednog i drugog; u procesu rada predstave koja je nastala inspirirana romanom.

U radu se detaljno bilježe svi procesi rada na predstavi: od istraživačkog do dramaturškog, zatim praktičnog pokusnog i na kraju izvedbenog. Obrazlažu se razlozi izbora dramaturgije, ciljeva, lutaka, scenografije, glazbe i drugih fizičkih i intelektualnih materijala od kojih se gradi predstava.

Ključne riječi: "Priča bez kraja", knjiga, predstava, paralela, lutkarstvo

SUMMARY

This graduation thesis deals with the question "Is the book always better than a movie or a play?" analyzing the graduate puppet show "Priča bez kraja" by a second-year student of the Acting and Animation graduate study, under the mentorship of associate professor art. Tamara Kučinović. The paper presents the parallel between the novel and the play, the advantages and disadvantages of both; in the process of working on the play inspired by the novel.

The paper describes in detail all the processes of work on the play: from research to dramaturgy, then practical trial and finally performance. The reasons for the choice of dramaturgy, goals, puppets, scenography, music and other physical and intellectual materials from which the play is built are explained.

Keywords: "Priča bez kraja", book, play, parallel, puppetry

ŽIVOTOPIS

Nina Vidan rođena je 13.06.1988. godine u Splitu gdje završava srednjoškolsko obrazovanje u V. gimnaziji Vladimira Nazora.

Godine 2016. upisuje preddiplomski studij Glume i lutkarstva na Umjetničkoj Akademiji u Osijeku, a nakon preddiplomskog studija upisuje diplomski studij, smjer Gluma i Animacija, 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.