

Rad na predstavi "Asdfdfggggggg"

Tarbuk, Davor

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:251:965718>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-01-30**



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 LUTKARSKA ANIMACIJA**

DAVOR TARBUK

RAD NA PREDSTAVI *ASDFDFGGGGGGGG*

DIPLOMSKI RAD

MENTORICA: izv. prof. art. Tamara Kučinović

Osijek, 2023.

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

kojom ja, Davor Tarbuk, potvrđujem da je moj diplomski rad pod naslovom *Rad na predstavi Asdfdfggggggg* i pod 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 diplomskog rada nije iskorišten za bilo koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

SADRŽAJ

1.	RECEPT.....	1
2.	PRVI SASTOJAK – STOLNA LUTKA	1
3.	DRUGI SASTOJAK – POTRAGA ZA INSPIRACIJOM.....	6
4.	TREĆI SASTOJAK – GARSONIJERA	10
5.	ČETVRTI SASTOJAK – PUNO REALIZMA.....	11
6.	PETI SASTOJAK – MALO GLAZBE.....	15
7.	ŠESTI SASTOJAK – MALO SVJETLA	16
8.	TAJNI SASTOJAK	17
9.	ZAKLJUČAK.....	21
10.	LITERATURA.....	23
11.	SAŽETAK	24
12.	SUMMARY	25
13.	ŽIVOTOPIS	26

1. RECEPT

U svijetu umjetnosti i izražavanja, lutkarstvo predstavlja jedinstvenu formu koja spaja vještinu, kreativnost i narativnu moć. Lutke su oduvijek bile glasnici priča, simboli dubokih emocija i mostovi ka imaginarnim svjetovima. Dok se lutkarstvo često povezuje s kompleksnim i profesionalnim pozornicama, ovaj se rad fokusira na njegovu jednostavnost – realističan pristup koji koristi osnovne materijale i vještine kako bi oživio lik te istražuje tehniku i princip animacije lutke, fokusirajući se na sposobnost umjetnika da prenese emociju i priču kroz suptilne pokrete lutke.

Predstava *Asdfdfggggggg* nastala je u sklopu dvaju kolegija smjerova Lutkarske animacije i Lutkarske režije, a pod povećalom mentorice Tamare Kučinović. Ispunjavajući svoje redateljske zadatke u nastanku predstave, Ivana Vukićević (lutkarska režija) povezala se sa studentima Dominikom Karaulom, Grgurom Grgićem, Lorencom Tolićem i Davorom Tarbukom (lutkarska animacija).

Već je prvi susret animatora i redateljice rezultirao dogovorenim ciljem. Recept za predstavu glasio je ovako:

Pomiješajte jednu stolnu lutku s temom potrage za inspiracijom, lutku pokrećite u ograničenim dimenzijama jedne lutko-garsonijere, začinite s puno realizma, dodajte malo glazbe, malo svjetla, dodajte tajni sastojak i vaša je predstava gotova.

Naravno, cijeli proces nastanka ove predstave ne može se svesti na jednostavan recept iz lutkarske kuharice pa će tako ovaj rad detaljno otkriti sve postupke iz recepta, a i one koji nisu zapisani.

2. PRVI SASTOJAK – STOLNA LUTKA

Tehnika kojom je naša (još nepostojeća) lutka trebala biti oživljena zove se *bunraku*. *Bunraku* predstavlja tradicionalni način animiranja u lutkarstvu upotrebom lutaka namijenjenim trima animatorima: jedan pokreće glavu i desnu ruku, drugi lijevu ruku, a treći noge. Međutim, naša lutka još nije bila stvorena pa je za glavni sastojak poslužila zamjenska lutka u kojoj glavni animator animira glavu i leđa, drugi animator obje ruke, a treći obje noge. Budući da je prostor igre bio ograničen, moglo se pretpostaviti da će našem budućem liku u predstavi biti potrebno puno preciznosti za obavljanje sitnih radnji, a čemu pogoduje odvajanje animatora

na dvije ruke, dvije noge i glavu s leđima. Naime, zamjenska je lutka (lutka starca iz predstave *Dindim, o nježnosti*) u ovom trenutku zamjenjivala lutku koju je Vukićević još držala u izradi, ali je bilo koja lutka sličnog mehanizma mogla poslužiti u stvaranju. Tako je i bilo.

Prvi kontakt s lutkom bio je čudan. Naš glavni sastojak imao je silikonski premaz preko cijelog tijela (prema potrebi predstave iz koje je lutka posuđena), izgledao je tromo, staro i teško, no to nas nije spriječilo da s njim učinimo prvi korak. Vukićević je zahtijevala improvizaciju na temu svakodnevice kojom bismo odredili lutkine mogućnosti i radnje koje u svojoj garsonijeri može obavljati. Budući da je lutka već na prvi dojam zapamćena kao troma, svi naši pokreti izgledali su tromo te nas je zbog svoje veličine i izgleda tjerala da je tako i animiramo; u skladu s njenim izgledom. Vukićević bi konstantno dobacivala: „Ne umirete. Mlad ste čovjek koji živi jednostavnim životom u svojoj jednostavnoj garsonijeri.“ Međutim, improvizacije nisu vodile nikamo jer dvije opreke ne mogu voditi u dobru improvizaciju. Lutka nije odgovarala potrebnim godinama i sve što bismo na sceni s njom napravili, činilo se lažno. Vukićević bi tad uzela stvar u svoje ruke (ne doslovno, ipak su naše ruke bile na stvari) i pokušala režirati kratke kućne dogodovštine gospodina Lutke; on bi sjedio, čitao, prao posuđe, sjedio za stolom, sjedio na podu, sjedio na stolu, sjedio općenito i tako dalje i tako dalje. Nismo uspjeli otvoriti mnogo radnji koje bi scenski bile atraktivne niti smo uspjeli ostvariti točan kontakt s lutkom. Željno smo iščekivali dolazak prave lutke jer nam je ovakav rad spuštao motivaciju i izgledali smo kao da se gubimo. Ali.

Došao je i taj dan. Lutka je stigla. Doduše, nije bila kompletno izrađena, ali bila je potpuno pokretljiva, iskoristiva i naizgled barem 40 kilograma lakša i isto toliko godina mlađa. Situacija se preokrenula kad smo lutku stavili u ruke. Tromost se izbrisala i lutka je dobila potpuno novu životnost; činila se lakšom, pokretljivijom, prpošnjom i vrcavijom. Novi karakter, karakter koji smo i trebali, izašao je iz nje, a nismo ni krenuli s animacijom. Nakon nekog vremena, odredili smo podjelu: Grgić uzima glavu i leđa, Tarbuk ruke, a Karaula/Tolić noge i improvizacije su počele. Ovog puta lutka nije toliko sjedila već se trudila što realističnije prikazati jednostavne radnje. Nanovo smo učili kako sjedati, kako hodati i kako disati jer svaka lutka prati svoje mogućnosti, a svaku od tih mogućnosti određuje ona kao i svaki pokret animatora.

Kazališna lutka razlikuje se od igračke i ukrasne lutke upravo po mogućnosti animacije. Njezin tvorac, kreirajući je, mora od samoga početka misliti kakav će joj pokret dati. A tek

*kada se lutku obdari pokretom, ona je potpuno, dovršeno djelo. Stoga ni najdivnije lutke, kojima se možemo itekako diviti na izložbi, nisu prave scenske lutke dok beživotno vise.*¹

Kaže se da su za dobro jelo potrebni i dobri sastojci, stoga smo zaključili da je i našoj animaciji bio nužan adekvatan sastojak. Odgovarajuća lutka. Lutka i njezin izgled sastojak su koji diktira karakter, animaciju i pokret.



Nadalje, trebalo je nanovo učiti funkcionirati kao jedno. Animacija u troje zahtjevnija je vještina i koliko god iskustva u sebi imali (kako s akademije, tako privatnog), potrebno je krenuti iz početka. Novo mjesto, drukčija postava i nove lutke zahtijevaju i novo učenje o ljudima. Jednako kao što izvedbeni umjetnik konstantno mora promatrati ljude u privatnome svijetu kako bi uvijek bio svjež i imao što ponuditi u kazalištu, tako mora i u animaciji u troje. Samo ovog puta više se bazirati na kolege. Izvedbena je umjetnost nepredvidiva i baš se zato umjetnik ne može oslanjati samo na sebe, već pratiti svoje kolege. U animaciji u troje postoji hijerarhija. Glavna je glava jer glava odlučuje kamo će i kako će, dok se ruke i noge podređuju glavi. No, ta hijerarhija može biti i obrnuta. Naime, ako glava odluči kamo će

¹ Kroflin, Livija, *Duša u stvari, Osnovne lutkarske tehnike i njihova primjena*, Akademija za umjetnost i kulturu, Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Osijek, 2020., str. 16.

krenuti, povest će je noge, tako da noge na trenutak postaju vodič ostatka tijela. Ruke su u ovoj hijerarhiji zapravo u najboljem položaju; uglavnom ne vode, ali i dalje je velik zadatak na njima jer u isto vrijeme moraju pratiti i glavu i noge. Druga je važna stavka animacije u troje impuls. Animacija kreće tek na impuls leđa ili nogu, a impuls se ne može analizirati, već se mora osjetiti. Improvizacije s lutkama nisu česte, ali se često u izvedbama dogode. U procesu se znalo događati da jastuk zna završiti na krivom mjestu, da glava zaboravi ukazati na poplun koji se mora vratiti na krevet ili da šalica čaja sleti sa stola. Što onda? Onda kreće improvizacija. Bitno je osjetiti partnere i u što kraćem roku i što neprimjetnije improvizirati popravljanje greške. I pri tome treba ostati smiren jer nervoza pogoršava situaciju. Glavnina odluke i dalje ostaje na glavi stoga glava treba ostati prisutna u svakom trenutku izvedbe i očuvati stabilnost dok se situacija ne vrati na dogovoreni put. Sva tri animatora u takvim trenucima postaju svojevrсни psiholozi svojih kolega. Moraju biti spremni predvidjeti kretnje i osjetiti tijek prije negoli se nešto pokrene. Jednako tako moraju biti svjesni mogućnosti svoje lutke, njenog doseg i njenih fizičkih i karakternih osobina. *Lutki nije lako biti lutka. Zato joj je potreban lutkar. Tek zajedno s njim lutka postaje scensko biće. Ni lutkaru nije lako biti lutkar. Bez lutke on je svakidašnji čovjek.*²

² Paljetak, Luko, *Lutke za kazalište i dušu*, Međunarodni centar za usluge u kulturi, Zagreb, 2007., str. 32.



Sljedeća je točka bio ulazak animatora u prostor garsonijere koji je Vukićević izradila i prilagodila lutki; kuhinju s posuđem i punim hladnjakom, stol za objedovanje sa stolcem, krevet, jastuk i posteljinu, ormar i police s uspomenuama i knjigama. Pri ulasku u prostor naša lutka dobila je ime: Zvonimir Fištrović, odnosno Zvone. Zašto Zvone? Jednostavno izgleda kao Zvone. Ima riđu kuštravu kosu, „štreberske“ naočale, dugačke mršave ruke i noge, preveliku trenirku preko trupa, uže spavaće hlače i bež čarape na stopalima. Dakle, Zvone. Zvone je također dobio zabranu govora zato što je redateljica još u početku zahtijevala da se u ovoj predstavi ne govori jer želi neverbalno izraziti sve kroz što lutka prolazi. Ali sa samim ulaskom u prostor bilo je potrebno definirati sadržaj.



3. DRUGI SASTOJAK – POTRAGA ZA INSPIRACIJOM

Vukićević je u proces ušla predstavljanjem teme, budućeg koncepta i sa zamjenskom lutkom. Bilo je bitno definirati temu kako bi put stvaranja bio isti kod svakog člana ekipe. Potraga za inspiracijom bila je nit vodilja, a ujedno i tema našeg procesa. Različiti pokušaji improvizacija na tu temu doveli su do zaključka koji u izričaju podrazumijeva lutkarski realizam u tehnici stolne lutke koja daje mogućnost ponajviše približiti lutku realističnom čovjeku zbog detaljne tehnologije koja pospešuje svaki pokret lutke i čini ga sličnijim čovjeku.

No, što zapravo znači tragati za inspiracijom?

Inspiracija se može opisati kao nevidljiva sila koja pokreće kreativni proces i potiče pojedinca na izuzetna dostignuća. Ona je tihi glas koji nas podsjeća na našu unutrašnju snagu i sposobnost da oblikujemo svijet oko sebe. Bez inspiracije, čini se da bi svijet bio monotona rutina, lišena boja i značaja. Stoga se postavlja pitanje: „Što kad inspiracije nema?“. Osnova naše nastajuće predstave bazirala se na tom pitanju pa će tako i naš glavni heroj Zvone pokušati napisati svoju knjigu i naći određenu vrstu inspiracije. Prije samog ulaska u konkretne situacije s lutkom i slaganja scenoslijeda, valjalo je prodiskutirati sve elemente pojma inspiracije i što ona za čovjeka može značiti.

Inspiracija može imati brojne izvore, a njeni korijeni se protežu duboko u ljudsku prirodu. Priroda, umjetnost, ljudi, životna iskustva pa čak i izazovi i poteškoće koje susrećemo mogu služiti kao izvor nepresušne inspiracije. Umjetnost je jedna od najživopisnijih polja u kojem inspiracija nalazi svoje uporište. Umjetnici, bez obzira jesu li slikari, pisci, glazbenici ili izvedbeni umjetnici, često se okreću unutarnjem svijetu i vanjskom okruženju kako bi pronašli snagu za stvaranje. Upravo iz ove intime između umjetnika i inspiracije rađaju se djela koja dodiruju srca i ostavljaju dubok utisak na svijet.

Sve ove teze ubacili smo u Zvonin unutarnji svijet i tako je on postao običnim čovjekom koji uživa u svijetu pisane umjetnosti te upravo u njoj dobiva iznenadnu motivaciju (nezrelu inspiraciju) za pisanjem. No, motivacija i inspiracija nisu isto. Zvone je motiviran za pisanje, ali nije dovoljno inspiriran da bi nešto i napisao. Ideja naše predstave vodila bi se putevima koje Zvone izabire, a misli da će u njima pronaći inspiraciju. Zvone se trudi, forsirano isprobava načine koji bi mu mogli pomoći, ludi i razbija, ali inspiracije i dalje nema. Međutim, da bi čovjek iskoristio pun potencijal inspiracije, važno je njegovati je u svakodnevnom životu. To uključuje prakticiranje svjesnosti, otvorenosti prema novim iskustvima i okruženje koje potiče kreativnost. Najvažnije od svega, inspiracija je dinamična i dolazi iz nečega neočekivanog. Tako i Zvone shvaća, kad razgleda svoju razrušenu garsonijeru, da inspiracija ne može biti natjerana, već je treba pustiti da natjera tebe.

Nakon što su ove teze jasno definirane, Zvone je napokon krenuo u istraživanje prostora (garsonijere), samoga sebe i svoje priče. Zajedničkim smo dogovorom došli do zaključka da ne želimo manipulirati vremenom naše priče i da ne želimo manipulirati prostorom. Što onda želimo? Želimo jednostavnu priču koja prati jedan događaj, jedan lik i jedan problem. Kada to želimo? Sad (ili uskoro, stvarno je teško uskladiti petero ljudi s dva različita studijska programa da se nađu u jednoj prostoriji). Zašto to želimo? Želimo istaknuti koliko smo dobri animatori. Šalim se. Želimo se nakratko udaljiti od eksperimentalnog tipa teatra koji gledatelju postavlja milijun pitanja i provocira njegov moral, želimo animacijom dokazati da ne moraju sve kazališne teme biti smišljene u grandioznim patnjama i agonijama te želimo da i dalje u kazalištu (u kakvoj god formi ono bilo) postoje mali ljudi s malim premostivim problemima s kojima se velik broj malih gledatelja može povezati.

Slijedilo je „bubanje“. Bubanje je inače općepoznati termin u svijetu lutkarstva, a označava poticaj koji ti netko daje svojom idejom. Velik broj profesora koji drže sate lutkarske animacije voli, pri analizi ili radu, predložiti neku ideju koja bi uvelike nekoj sceni utabala put ka uspjehu. „Evo, sad bubam, ali neka se Zvone u jedom trenutku toliko napije da počne

halucinirati pa dok se otrijezni shvati da ga je alkohol inspirirao.“ Ovo je bilo jedno od mojih bubanja koje je iz priče otpalo (hvala Bogu) jer inače Zvone postaje neliječeni alkoholičar, a to se udaljava od naše početne inspiracije malog čovjeka, dakle nije adekvatan smjer naše priče. Ili jest adekvatan smjer, ali za neku drugu priču. Bubanje je također pojam koji ne mora nužno biti izgovoren, nego može biti i isproban. Štoviše, dobro je da je isproban. Stoga se naš ulazak u prostor sastojao od bubanja, bacanja ideja i ispipavanja animacijskih i dramaturških mogućnosti. Vukićević je u svom fasciklu držala okvir scenoslijeda koji je zamislila, ali proces je zahtijevao da se on potpuno promijeni i prilagodi lutki i animatorima, a kako već znamo da je lutka otvorena za sve intervencije, tako su lutkari intervenirali u svemu što im se činilo da će uspješnije i spretnije dovesti do ideje.

Stvarajući predstavu treba se zatrpiti sa što više ideja, isprobavati sve što ide i ne ide zajedno, onda jednostavno odbaciti sve suvišno i prodrijeti u srž, u bit predstave.³

U ovome trenutku procesa nastajala je „prava“ dramaturgija buduće predstave. Isprobavanje prijedloga i mogućnosti događaja stvorili su kompaktnu cjelinu koja je produkt zajedničkih snaga animatora i redateljice. S vremenom dvije su se potrage za inspiracijom stopile u jednu; s jedne strane Zvone koje pokušava pronaći izvor svoje inspiracije, a s druge redateljica i njezini animatori koji Zvoninu potragu za inspiracijom prikazuju primjerima vlastite potrage za inspiracijom. Kako bih čitatelju ovog rada što jasnije približio tijek procesa, logično je bilo da dramaturgiju naše predstave ne otkrijem odmah na početku rada, stoga sada slijedi probran produkt bubanja uobličeni u dramaturgiju.

Zvone je na toaletu. Ne vidimo ga, ali čujemo kako mokri, pušta vodu i pere ruke, a zatim ulijeće na scenu kako bi nastavio čitati knjigu koju je netom prije ostavio otvorenu na krevetu. Zadubljen u knjigu, čuje ključanje vode koju je stavio kuhati i zajedno s knjigom odlazi pripremiti čaj. Budući da je čaj prevruć, a u ladici u kuhinji nema niti jednu krpu, Zvone skida svoju čarapicu, stavlja je na ruku, vješto uzima čaj i odnosi ga na stol gdje nastavlja čitati. Uskoro završava knjigu pa je oduševljen odnosi na policu. Zvone se zatim vraća svome čaju i dok ga lagano pijucka, sine mu ideja; možda bi baš on mogao napisati isto tako dobru knjigu. Uzbudi se od silnog naleta motivacije, pleše, fotografira se s knjigom pretvarajući se da je njegova, dođe pred svoje računalo i tu priča staje. Što napisati? Zvone isprobava tisuću položaja na stolcu, no niti jedan mu ne daje prave riječi. Iznerviran skoro razbije svoje računalo, ali se zaustavi i odluči malo smiriti misli. Uzima svoju šalicu za čaj i odlazi oprati

³ Županić Benić, Marijana, *O lutkama i lutkarstvu*, Leykam international, Zagreb, 2009., str. 191.

posuđe. Kroz slavinu pušta vodu, pere šalicu, pere cjedilo. Zaustavi se na cjedilu i shvati da bi mu možda cjedilo moglo donijeti inspiraciju. Hitro odlazi do laptopa, zatim pušta glazbu koja bi mu detaljnije pripomogla u opisu cjedila. Romantično cjedilo. Nedovoljno dobro. *Matrix* cjedilo. Predramatično. Geto cjedilo. Preopasno. Pušta glazbu jednu za drugom, nijedna ne odgovara. Zvone očajan sjeda na rub kreveta dok u pozadini ostaje svirati: „Sunce više ne izlazi...“ Zvone zatim ostavlja cjedilo, zatvara laptop, pada na krevet i rida u jastuk. Nakon što izmijeni nekoliko pozicija, primijeti knjigu ispod kreveta: *Winnie the Pooh*, Zvone je stavlja pod jastuk misleći kako će inspiraciju upiti direktno iz nje, no sjeti se da knjiga ipak treba biti otvorena kako bi inspiracija iz nje izašla. I evo je. Zvone počinje pisati i ispisuje priču o medvjediću imenom Pooh i njegovom prijatelju praščiću. Kad pročita što je napisao, Zvone zatvara računalo, uzima knjigu i bijesno izudara i računalo i krevet i sebe. Izmučen se naslanja na ormar na kojemu su vrata poluotvorena. Vrata se ne daju zatvoriti pa ih Zvone šutira nogom i baca knjigu na pod. Iznenađen svojom reakcijom, vraća knjigu na policu i odlučuje se smiriti jogom. Na svom mobitelu pali seansu joge, razmiče stol i stolac, postavlja poplun na pod i kreće s opuštanjem. Nakon što isproba nekoliko poza sa seanse, Zvone i dalje ne dobiva inspiraciju. Sve dok ne čuje da bi je možda u prirodi mogao naći. Iz ormara izvlači osušenu biljku koju je jednom tamo zgurao, odlazi do hladnjaka, izvlači poriluk i umjesto suhe biljke, u teglicu stavlja poriluk. Gura u nju jednu ruku kako bi se još više povezao, gura drugu i pokušava teglom ispisati riječ, ali tegla mu zakomplicira stvar i ispiše samo „asfdffggggggg“. Zatim sjeda na nju, stavlja je na glavu, ali inspiracije i dalje nema. Još više iznerviran, šutira teglu natrag u ormar i zadihan sjeda na rub kreveta. Iz te nervoze ugleda knjige na polici; nepresušan izvor informacija. Skuplja sve knjige koje posjeduje, otvara ih, slaže oko računala i počinje pisati. Sav ushićen jer je napisao svoju prvu priču, stane čitati. Shvati da je plagirao komadić teksta iz svake od tih knjiga, stavlja računalo na pod i odlazi do mobitela. Pali si agresivnu glazbu. Zatim dolazi do stola, ruši ga, baca sve s kreveta, skače po knjigama, tavom izudara računalo i konačno pada na pod. Očajan se pokriva poplunom. Nakon nekoliko trenutaka, pogleda oko sebe i shvati da je njegova inspiracija tu. Sve što je porazbijao, sve što je dosad napravio, to su njegove riječi. Počne pisati. Kraj.

Dramaturgija je stvorena.

4. TREĆI SASSTOJAK – GARSONIJERA

Kako bi cijela dramaturgija mogla zaživjeti, bilo je potrebno ovladati prostorom garsonijere. Vizualni identitet naše garsonijere činili su: kuhinjski elementi s loncima, poklopcima, spužvom za pranje i šalicom za čaj, sudoper sa funkcionalnom slavinom, hladnjak u kojemu se nalaze jaja, mrkva i poriluk (lijeva strana scene), stolac i stol na kojemu se nalazi računalo (sredina scene), krevet, tepih, noćni ormarić s mobitelom i zvučnikom, ormar u kojemu se nalazi osušena biljka i ormar s prepunjenim policama (desna strana scene).

Detalji poput pijuckanja čaja, pranja posuđa i hvatanja inspiracije u tegli s porilukom zahtijevali su iznimnu koncentraciju, mirnoću i povezanost triju animatora. Estetika garsonijere odgovarala je apsolutnom realizmu; voda je tekla iz slavine, mobitel je puštao glazbu na maleni zvučnik pored kreveta, hladnjak je bio ispunjen hranom, krevet je imao svoj poplun, posteljinu i jastuk, police s uspomenama bile su ispunjene fotografijama, igrama i knjigama, čak je imao i male tube sa začинима ružmarina i bosiljka. Jedino što nismo mogli vidjeti na sceni bio je toalet, ali toalet je bio višak koji se mogao dočarati zvukom, a da ne ubacuje zidove koji bi odvajali prostorije i gnječili animatore u animaciji. Jedini su zidovi bili zidovi koji uokviruju scenu, a to su crni zastori koji služe skrivanju animatora i lakšoj rasprostranjenosti svjetla u garsonijeri. Podlogu za igru činio je veliki drveni stol oblijepljen naljepnicama koje imitiraju drveni kućni pod i crno-bijele pločice u kuhinji. Podloge, okviri i scenografija koja prati veličinu lutke u nekim su trenucima onemogućavale animaciju pa je potreba za isprobavanjem različitih pozicija animacije bila velika. Svaka se scena morala dogovorno namjestiti tako da tri velika muškarca konstantno mogu biti u mogućnosti zadržati stabilnost svoje animacije. U nekim je trenucima komfor dobrovoljno zamijenjen stabilnošću animacije animatora koji su, recimo da se predstava gleda sa suprotne strane, znali biti trbusima slijepljeni jedno na drugo, glavom u nečijem međunožju ili znojem na nečijem vratu. Umjetnost je prljava, ali iluzija lijepa. Zašto?

Zato će kazalište koje treba bit iluzija stvarnosti u naturalističkom smislu te nepopravljive vizionare učiniti samo radoznalima kako je ta iluzija tehnički izvedena, zanimat će ih kakva su „varala“ upotrijebili „teatarski magi“ da je „dočaraju“, kako su učinili da kula izgleda „kao prava“, kako su posadili „čudesno“ papirnato cvijeće, kako su učinili da žute zvjezdice ospu plavo nebo i tako dalje, i tome slično.⁴

⁴ Mrkšić, Borislav, *Drveni osmijesi*, Međunarodni centar za usluge u kulturi, Zagreb, 2006., str. 10.

Zato.



5. ČETVRTI SASTOJAK – PUNO REALIZMA

Četvrti sastojak sličan je brašnu. Kad se u receptu koristi brašno, neminovno je da se to brašno razleti po svemu, da se njegovi tragovi nađu i na ostalim sastojcima, da ga ima i na podu i pod noktom onoga koji ga koristi. Ustanovili smo, dakle, da je naše brašno realizam. U svakom od naših sastojaka vidljivi su tragovi realizma stoga se ovaj dio rada odnosi na sve dosad (i odsad) spomenuto, a vezano uz realizam te odgovara na pitanje za koje vjerujem da bi svaki umjetnik iole sposoban analizirati i kritizirati neko djelo postavio: „Zašto realizam?“. Još u početku procesa posve je bio jasan koncept kojim se Vukićević htjela baviti. Vukićević želi jednostavnu i realističnu priču o čovjeku koji traga za inspiracijom, a koristi se samo prostorom svoje garsonijere. Taj čovjek treba i mora biti lako shvatljiv, jasan u izrazu i sposoban gledatelju dopustiti da se pronade u njemu. Da utvrdimo, koncept je postojao prije negoli se uopće došlo do recepture i on je smjer predstave čiji je cilj Vukićević još i prije početka rada imala u vidu pa njega ne možemo nazvati sastojkom.

Koncept je jasan, ali vratimo se na realizam.

Detaljan odgovor na postavljeno pitanje potvrdila je i sama Vukićević na Messengeru u svrhu ovog diplomskog rada: „Mnogi od nas ne shvaćaju jačinu lutkarskog realizma, u kojem se čovjek može najbliže povezati i povjerovati da gleda živu osobu sličnu sebi na sceni.

Lutkarski realizam zahtijeva veliku vještinu i preciznost animacije. Upravo zbog toga lutkarski realizam, jer se samo jako finom animacijom i vrlo realističnom lutkom te opsegom pokreta koji lutka ostvaruje može pokazati unutarnji protok vremena i anksioznost koju čovjek osjeća kad se bori sa samim sobom i stvarima oko sebe. Svaki korak, pogled, udisaj, emocija i namjera moraju biti slični realnom životu. Sitne geste – od premještanja stolice, češkanja po glavi do nemirnog tapkanja – odraz su onoga što se Zvoni zbiva u glavi.“

Potpuno je jasno da jedna lutka, u kakvom god ona obliku bila, može preuzeti pažnju gledatelja, čak i više od jednog glumca. Dokaz tomu je igra animatora i lutke. Gledatelj neće promatrati facijalnu ekspresiju i položaj tijela animatora iza lutke (osim ako gledatelj nije profesor lutkarske animacije), već će sav svoj fokus prebaciti na stvar koju on pokreće. Ljudska je reakcija jača kad se pronade u nečemu što nije živo, a opet čini se življe nego čovjek sam. Reakcije djece na lutke još su fascinantnije; čini se kako je djeci ipak lakše učiti i povezivati se s lutkom jer još žive u svijetu u kojem lutka za igru ima ravnopravno mjesto u njihovom životu kao i njihovi roditelji ili prijatelji. Lutka je prijatelj. Prijatelj koji im ne može nauditi i ne može ih uplašiti. Lutka također može biti sredstvo kojim se dijete educira stoga treba paziti kakvo se znanje lutkom prenosi. Kaže se da su djeca kao spužve i upijaju sve što vide pa treba paziti da lutka ne postane loš učitelj i prodaje „muda pod bubrege“; da opravdava nemoral i donosi nemoralne odluke. Najbolje učenje koje je došlo do mene bilo je da niti jedan lik nije samo crn ili samo bijel. Svaki lik prikazan na sceni mora biti u isto vrijeme i crn i bijel, dakle siv. Ako i učini nešto krivo, mora znati kako to ispraviti ili barem biti svjestan svoje krivice. Inače to vodi do psihopatske problematike kojoj, po mom mišljenju, mjesto nije u kazalištu.

Budući da znamo redateljčin odgovor na pitanje realizma, ovog ću puta upitati sebe: „Zašto realizam?“.

Zašto ne?

Moj je odgovor jednostavniji jer smatram da ne mora sve u kazalištu imati dodatne duboke konotacije i da ne mora sve biti u potpunosti opravdano i potkrijepljeno argumentima. To se možda kosi s akademskim učenjem, ali uzmimo za primjer jednog običnog čovjeka sa svim

njegovim grijesima i odlukama. Kazalište mu se želi približiti, zar ne? Želi uzeti esenciju njegovog grijeha i njegovih trauma i prikazati ih na sceni u obliku u kojem umjetnik to poželio. Koliko god umjetnik težio zrcaljenju prirode, on ga nikad neće postići jer često kopa preduboko. Traži skrivene rane pa ih nadrealističnim elementima prikazuje na sceni; pali dim mašine, ekspresivno izbacuje gnjev iz svojih likova, udara i viče kako bi uokvirio i na sceni zatočio neku duboku ljudsku emociju. Ali emocije su preduboke za naše prekratke kopaće alatke. Sve što mi kao umjetnici možemo napraviti jest prikazati čovjeka onakvim kakav doista i jest. Sve njegove tajne, crne misli i nečistoće kao i plemenitost, ljepota i ljubav izaći će same – u očima gledatelja. Dalmatinci bi rekli da sam „grez“, ali nisam, ja obožavam ogoljeni ekspresionistički teatar. Ali isto tako obožavam i onaj jednostavan, mio, bez teške filozofije i težine. Čar postoji i u jednom i u drugom. I zašto onda realizam? Jer odumire. Realizam odumire i rad na ovoj predstavi bila je prilika da ga barem na sekundu održimo živim.

Asdfdfggggggg prikazuje upravo to. Običnog čovjeka s običnim aspiracijama i čežnjama koji živi običnim životom jednog knjiškog crva. Na jednostavan način prikazuje borbu za inspiracijom u kojoj se svatko od nas barem jednom našao. „Znam taj osjećaj!“, bila je potvrda koju smo planirali dobiti od gledatelja.

Vratit ću se ponovno na redateljčin zahtjev koji traži od nas da izbacimo sav govor iz predstave. Isprva je bilo teško, povezati sve u cjelinu bez ijedne izgovorene riječi. Izabrali smo teži put ka cilju, ali kad je mizanscena bila stvorena stvorila se prirodna potreba za govorom. I mi ga nismo priječili. Tekst je izašao sam, prema potrebi glave koja ionako vodi radnju. Tekst nije bio suvišan, ali nije bio ni prijeko potreban. Osjećaj animatora odlučio je da on tu mora biti pa je tako i bilo. Tekst je uglavnom sačinjen od jednostavnih Zvoninih komentara na obavljene zadatke. Svatko se od nas našao u prilici da je sam kod kuće i odjednom počeo razgovarati sa sobom. Prirodno je, a prirodu smo i htjeli. Tekst također nije ni u kojem trenutku bio zapisan; odlučili smo ga otprilike obilježiti (točke u kojima nešto određeno treba biti izgovoreno, a u improvizaciji je zvučalo točno) i pustiti vođi da, ovisno o energiji, situaciji i atmosferi, vodi tijek radnje. Ostatak animatora imao je zadatak omogućiti glavi da neometano stvara atmosferu, a koliko znamo, *atmosfera neizrecivo snažno utječe na vašu glumu*.⁵

⁵ Čehov, Mihail, *Glumcu. O tehnicima glume*, Hrvatski centar ITI-UNESCO, Zagreb, 2004., str. 96.

Realizam, koji se toliko mnogo motao našim jezicima, prožeo je cijelo djelo. Već od ulaska u prostor, pokušavali smo se sjetiti svih poznatih i nepoznatih načina djelovanja u zatvorenom prostoru kojim bi se naš Zvone mogao baviti. Ruke su u svemu tome imale zahtjevan zadatak baratanja svim sitnim predmetima koji su se u rekviziti nalazili. Za nekoga tko prirodno ima drhtave ruke, ovaj je proces bio poput operacijskog zahvata. Tijekom izvedbe znao sam u nekoliko navrata smirivati disanje kako bi mi i ruke smirile drhtaje. U početku je sva rekvizita ispadala. Šalice, lonci, tave, mobitel, sve je znalo završiti na podu. Ali s vremenom sam uspio ostvariti veću kontrolu i nad svojim rukama i nad Zvoninim rukama. Vježbom je Zvone postajao sve gipkiji i sve laganiji, ili sličniji čovjeku. Skidanje čarapice i stavljanje na ruku bio je jedan od onih trenutaka bubanja koji je završio efektom: „Ah, slatko“ pa je tako i ostao u predstavi, a izvedba istog potvrdila je da čak i taj element može biti realističan ako se izvede realistično. Svi pregibi, nagibi, sjedanja, dizanja, udaranja, smirivanja, hodanja, trčanja, uzimanja i ostavljanja bili su vješto izvježbani i striktno dogovoreni jer bi svaka greška u impulsu ili redoslijedu rezultirala nerealističnom igrom.

Kaže se da za dobru igru glumac mora igrati „na partnera“; osjećati partnerov impuls i sukladno s njegovom reakcijom davati svoju. No, što kad na sceni ne postoji partner? I kad glumac nije samo glumac, već i animator? Dugo smo razmišljali o tim pitanjima želeći doći do nekog dubokog odgovora. Reakcije lutke u nekim su se trenucima činile sterilne. Zašto? Zato što lutka motivaciju nije izvlačila iz svoje okoline, nego je imala tri animatora koji umjesto lutke pokušavaju izvući „glumačku“ reakciju. A stvar je bila vrlo jednostavna. Na poticaj mentorice shvatili smo da manjak partnera ne znači nužno da bilo što ne može poslužiti kao partner u igri. I tako je Zvone dobio svoje partnere: knjige, teglicu za cvijeće, instruktoricu joge... Svi predmeti imaju mogućnost surogatstva. Prema potrebi i iz nemogućnosti ostvarivanja planiranoga, uvijek treba nalaziti rješenja koja su najbliža isplaniranome putu predstave. Zvonina osobnost je na taj način postala upotpunjena. Sva ona planirana vrcavost, prirodnost i šlampavost koja je zadana na početku rada dobila je potpuno novu notu igrivosti. Igra je postala protočna, usmjerena i direktna, dakle sveukupno jača. Usmjerenost = samouvjerenost.

Osvrnut ću se i na privatni realizam u kazališnom prostoru. Učenje glasi da sve svoje privatne probleme ostavljamo izvan scene, a na scenu ulazimo ogoljeni i neutralni. Učenje tako tvrdi, ali potvrda istog nikad nije realna. Zanimanje koje u sebi drži izvedbu kao glavnu stavku nikada ne može biti samo profesionalno. U proces ulazimo sa svim svojim problemima jer na kraju uvijek ispadne da su nam svi ti problemi prijeko potrebni. Povezivanja, asocijacije i

suosjećanje ne može kretati iz neutrale. Kazalište je neposredno i zahtijeva od nas da djelujemo s neposrednim shvaćanjima. Priznajem da sam se u procesu znao na trenutke doimati odsutno. Manjak vremena ili manjak energije nije bilo to što me činilo odsutnim. U glavi mi je bilo milijardu pitanja o bolnim situacijama koje sam u tome trenutku doživljavao. Imao sam potrebu sve istresti na scenu ili svojim kolegama samo kako bih se očistio, iznio bol da bih bol mogao kreativno iskoristiti. Okolina je nekako bila prezauzeta pa sam i ja odlučio zauzeto šutjeti. Doživio sam nekoliko puta od svojih kolega, i na akademiji i na radu u predstavama izvan akademije, da ih scena štiti. Bavimo se takvim poslom u kojemu se obrazlaže bol i traži njena ishodišna točka. Kolege ne ostaju samo partneri na sceni već postaju i obitelj, a da bi ti ostali obitelj i da bi povjerenje među vama moglo graditi nešto kreativno, nekad je potrebno ispustiti dušu. Uvijek ću biti zagovornik „jadanja“, koliko god smiješno to zvučalo. Da sam ekonomist, situacija bi bila drukčija. Svoje patnje moram držati u sebi, moram izgledati i zvučati formalno, ali bavim se umjetnošću; senzibilnom i katarzičnom umjetnošću koja dopušta i prigrljava bol onih koji se njome bave. I za to uzvraća kreativnošću. Ili inspiracijom. I ne može zvučati formalno kao što ni ja ne želim zvučati suviše formalno dok pišem ovaj diplomski rad.

6. PETI SASSTOJAK – MALO GLAZBE

Kako bismo pridonijeli već visokoj razini realizma izgrađene predstave, došao je trenutak mudrog dodavanja glazbe. Naime, naš bi realizam bio zgažen kad bi se u pozadini čuli atmosferični zvuci nečega što nema veze s našim likom, ali glazba nam je i dalje bila atmosferično potrebna. Na već spomenuti mobitel kojim se Zvone koristi nadodali smo poveznicu puštanja glazbe. Sva glazba koja se u predstavi koristi dolazi direktno sa Zvoničinog zvučnika koji je povezan na mobitel. Gledatelj tako misli, ali realna je situacija da Vukićević vješto pogađa svaki isplanirani ton sa svog tehničarskog pulta i mnogo većeg zvučnika skrivenog pod našim animatorskim nogama. Glazba nema samo svrhu stvaranja atmosfere, već Zvone aktivno traži dodatnu inspiraciju u glazbi pa zato svaka puštena melodija ima svoje inspirativno svojstvo. Prva glazba čuje se od početka predstave i Zvoni služi kao „reading music“ sa Spotifyja, samo bez dijela „classical“. Sljedeća počinje kad Zvone dobije motivaciju za pisanjem te podiže atmosferu, čini ga vrcavijim i ushićenijim. Sljedeći brojevi usko su vezani jer kad Zvone shvati da iz cjedila može vući inspiraciju, dodatno si potpomaže glazbom da pobliže opiše cjedilo. Prva je romantična, isto kakvo bi i cjedilo moglo biti. Druga

je Matrix stila, „clubbed to death“; cjedilo izabire između dvije vrste tableta. Treća je, kako sam kaže, geto glazba; cjedilo postaje pištolj dok Zvone skakuće u ritmu hip-hopa. Kad shvati da niti jedna zapravo ne odgovara njegovoj priči, Zvone nasumično nabraja glazbu, a glazba se pri njegovom odustajanju zaustavlja na Baretovoj *Sunce više ne izlazi*. Sljedeća je glazba atmosferska s govorom Sare Lustig koja je u svrhu učitelja joga. Kad Zvone odluči iz svake knjige uzeti ponešto, pušta si glazbu koja će ga uzdignuti do vrhunca pisanja, odnosno kraja njegove priče. Za kraj, kad ga obuzme bijes i odluči porazbijati sve u stanu, Zvone si pušta agresivnu glazbu da popratni njegov bijes. Nakon što padne na pod, Spotify (mudro, zar ne?) sam pušta još jednu atmosfersku glazbu koja u potpunosti odgovara njegovoj očajnoj i izmučenoj situaciji na podu.



7. ŠESTI SASTOJAK – MALO SVJETLA

Također u svrhu realizma, svjetla smo učinili jednostavnima, u mogućnostima prirodnog osvjetljenja Zvonimirove garsonijere. Crni zastori poslužili su nam kao paravan koji pokriva dva bočna profil-reflektora koji snažno osvjetljavaju garsonijeru i režu je na krajevima. Osim dva bočna, u rasvjetu smo uključili prednje reflektore kako bismo popunili neosvijetljene rupe koje bi nastale od profil-reflektora.

Jedan od „Ah, slatko!“ efekata bio je i mali luster koji je upotpunio dimenzije Zvonine garsonijere. Rasvjeta se nije pretjerano mijenjala tijekom izvedbe osim početka u kojem

glavni lik ulazi na scenu, a mijenja se s prigušenog svjetla do potpunog osvjetljenja, i kraja u kojem dolazi do potpunog mraka (trenutak kad Zvone konačno dobije inspiraciju).

Povrh svega, svi su animatori stavljeni u „crnu tehniku“; odjeveni u crno i s crnim kapama na glavi što s ograničenim svjetlom daje dojam da su animatori skriveni, odnosno neaktivni u stvaranju Zvonine priče. Naravno, ne može se sve sakriti, stoga smo odlučili ruke ostaviti onakvima kakve jesu, bez pokrivanja, kako bismo zadržali čvrst zahvat i stisak te kako bi nam rukovanje lutkom bilo stabilno. Lutka nije prevelika pa je taj zahvat bio iznimno potreban zbog već spomenutih detalja i sitne rekvizite koje lutka dotiče u predstavi.

8. TAJNI SASTOJAK

Kako što u svakoj kvalitetnoj kuharici jelo ne može biti kompletno bez tajnog sastojka, ne može ni lutkarska predstava. Slobodno preokrenite očima, ali taj sastojak zaista jest ljubav. Kao netko tko prije akademije nije imao nikakvog znanja o lutkarstvu i o svjetovima koje ono otvara, ljubav koju gajim prema lutkarstvu trenutno je u meni iznimno velika. Oduvijek sam se borio s bezbroj strahova, a najveći od njih bilo je izlaganje, bio je nastup. Uživao sam biti netko drugi, uživao sam u igri, ali sam sa sobom. Čak i kad sam se odlučio za akademiju, nisam bio siguran hoće li moje srce uopće izdržati nositi se s tolikom koncentriranom količinom straha. Izdržalo je, ali se pretvorilo u drhtavicu. Međutim, na prvoj mi se godini dogodilo nešto fascinantno. Strah koji sam nisam mogao podnijeti, prebacio bih u drugi svijet. Skrio bih se iza lutke, iza objekta, iza bilo čega, i moj bi strah nestao. Bio bih neutralan, bio bih zaštićen, bio bih skriven: *...glumac kao ljudsko biće kontrolira ono što je stvorio, svoju „figuru od pruća“, koja obujmljuje njegovo tijelo dok mu psiha njome upravlja.*⁶

Kao dijete koje roditeljima pokazuje svoje lutke, tako bih i ja svojim profesorima i gledateljima koji bi se našli na izvedbama pokazivao svoje. Lutka je služila usmjeravanju mog izraza jer sam ja bio njezin gospodar. Osjećao bih se superiorno jer bih vladao strahom, a ne on mnome kao što sam znao osjećati u glumi. Uvjetovao bih joj korake, razmišljanje, sreću i patnju. Sam Bog zna koliko su se moje lutke napatile. Sve teme kojim sam se kao glumac htio baviti (a nisam se usudio), oslobodile bi se u lutkarstvu. Naravno, nisam otkrivao samo depresiju i smrt, otkrivao sam i ljepotu jednostavnosti i ljubav, ali smrt mi se činila toliko

⁶ Jurkowski, Henryk, *Povijest europskoga lutkarstva, II. dio – Dvadeseto stoljeće*, Međunarodni centar za usluge u kulturi, Zagreb, 2007., str. 36

suprotnom od onoga što lutkarstvo zapravo jest pa sam se iz inata njome i bavio. Nisam imao potrebu dokazivati se drugima, htio sam dokazati sebi da lutkarstvo može biti što god ja poželim. Na kraju je do mene došla misao da se ne moram truditi iz inata pružati ono što lutkarstvo olako pruža svakome umjetniku, a to je sve. Sva sloboda svijeta. Smrt, život, plač, smijeh. „Sve može“, rekli bi naši profesori. I može smrt jer *lutka sve zna o smrti zato što ona u njoj boravi i svaki put iz nje izlazi kad joj lutkar ustupi (ustupi, a ne proda!) svoju dušu, s nekim zadatkom što ga sam čovjek bez nje ne bi mogao obaviti u svom iskonskom strahu o smrti koji poprima bezbroj oblića, prostora i stanja*⁷. Shvatio sam da jedna lutka ima sposobnost simplificirati ono što je naizgled neshvatljivo i da se njome može izreći toliko toga što riječima ne možemo opisati. „Dvjesto lampama iskazati ljubav?“, čudila bi mi se majka kad bih joj objasnio čime se bavim. Bila je u nevjerici. Isto kao što sam i ja bio. Ona je upoznata s lutkarskim kazalištem koje služi isključivo dječjoj razbibrizi. No, lutkarsko je kazalište daleko od toga, ako ne i dalje od „čistokrvne“ glume i glumca. Ja sam dopustio biti „zaprljan“ lutkarstvom jer mi je lutkarstvo ubilo strahove koji su se u meni skupljali. Malo pomalo, strahovi koje sam trpao u svoje lutke, više nisu iz lutaka izlazili. Napustio sam ih, iskoristio svoje lutke i počeo glumiti bez straha. Zašto „zaprljan“? Joško Ševo je jednom na kazališnom festivalu spomenuo: „Vi, Osječani, lutkarstvo vas je zaprljalo“, i ja sam tako spoznao koliko je lijepo biti lutkar. Naša je gluma zaprljana isključivo zbog onoga što nam lutkarstvo otvara, a to je sitna prirodnost. Velika, pompozna kazališna gluma, prazna je i dosadna. Izgovorena. Lutkarstvo otvara svijet pronalaska simpatičnosti tamo gdje je nema. Jedna obična čaša može izdati više karaktera i osobina nego što bi ijedan glumac mogao za života. Zato treba učiti iz predmeta, iz lutaka, iz svega što inače ne živi i prljati svoju glumu, svoju izvedbu, svoju pojavu na sceni u kojem god obliku jer ta prljavština govori da postojimo i u svijetu koji nije na sceni, u svijetu koji živi običnim životom, bez dičnih uloga i kazališne uzvišenosti. Jer tko je umjetnik ako ne običan čovjek?

Moja generacija, moja „klasa“, upravo je to. Obični smo, ali smo kompaktni. Radili smo, učili i davali koliko smo mogli da uokvirimo sve znanje koje nam je ponuđeno. Vrlo smo brzo shvatili da nismo istih interesa jer dolazimo iz potpuno različitih sredina i različitih uvjerenja i baš smo zato odlučili povezati sve interese u jedno. S vremenom smo postajali jedno. Otvarali smo svoje stavove i međusobno se prihvaćali. I u tome je ležao tajni sastojak. Jedina poveznica među nama bila je zajednička ljubav prema kazalištu. I tu smo ljubav crpili u radu. Animacija u troje jest zahtjevan posao, ali olakšali smo ga tako što smo pustili da ljubav

⁷ Paljetak, Luko, *Lutke za kazalište i dušu*, Međunarodni centar za usluge u kulturi, Zagreb, 2007., str. 32.

prema onome što radimo vodi i nas i proces. Kad s nekim provedeš pet godina u radu, taj netko više nije samo tvoj kolega već i tvoj brat ili sestra. Zato sam iznimno zahvalan što sam imao svoju braću uz sebe u radu na ovoj predstavi. Kad je predstava bila završena, došao je trenutak prve reakcije publike na predstavu. Znali smo da je komad gotov, ali komad nije bio potpun bez publike. Na našu sreću, gledatelji su bili oduševljeni našom animacijom i jednostavnošću izraza. Obično se kaže da je predstava gotova tek nakon prve izvedbe jer izvođenje pred gledateljima unese nešto novo u cijeli rad. Tako je i bilo. Prepuna akademska soba i mala trema koja vijori u zraku povezali su nas na nekoj neobjašnjivoj razini i moje je skromno mišljenje da se ona uopće ne mora objasniti. Ona se dogodi. Ona je energija koju izvedbeni umjetnik samo u sklopu s gledateljima može doživjeti. Ona je opsjedajuć osjećaj da je ono što izvodiš kvalitetno i da vrijedi. Ona je udarac nogom u stražnjicu koji ti želi da izvedba bude na vrhuncu i manifestira se u cijelom tijelu. Ona je topli grupni zagrljaj prije početka predstave koji ti postavi suzu u oko i kaže da će sve biti u redu. Ona je povjerenje među glumcima, animatorima i svim ljudima s kojima dijeliš scenu. Ona je uznojeni zagrljaj nakon predstave kojim potvrđuješ da si stvorio nešto, da si iskazao svoj kreativni rad i koliko god on bio prihvaćen ili ne prihvaćen, on je tvoj. On je naš i produkt je naše povezanosti.

Ta povezanost ne bi bila moguća bez matematički posložene strukture i opipljive strogoće u animaciji.

Krajnji cilj, funkcija i namera svakog autentičnog animatora, bilo da je reč o lutkarskom pozorištu, ili senki, crtanom, animiranom, ili lutka filmu, animaciji na televiziji, ili kompjuterskoj virtuelnoj animaciji – jeste ostvarivanje istine, matematički precizne animacije. Upravo takva animacija jeste savršen primer podržavanja ili izdržavanja života pokretom, linijom, oblikom, formom koja deluje kao da je živa.⁸

Danas je moguće u nekoliko dana stvoriti nešto što će se nazivati predstavom i mnogi umjetnici to iskorištavaju. Problem nastaje kada se ofrlje bavi lutkarstvom i tako u svijetu kazališta dolazi do preopterećenja lošim lutkarskim predstavama, a kad se to dogodi, ljudi počinju stereotipizirati lutkarstvo i proglašavati ga jeftinom umjetnošću. Uvjeren sam da je na mladim obrazovanim ljudima dokazati gledateljima kvalitetu lutkarstva i nanovo odgojiti njihovu percepciju lutkarskog kazališta.

Jedna iznimno dobra kombinacija koja podupire sve ovo dogodila se na akademiji; povezivanjem kolegija Lutkarske režije i Lutkarske animacije. Animatorima je prijeko

⁸ Lazić, Radoslav, *Svetsko lutkarstvo*, Foto Futura i Radoslav Lazić, Beograd, 2004., str. 13.

potrebno „vanjsko oko“ u stvaranju predstave, dok je redateljima prijeko potreban animator koji će se baviti njihovim konceptom. Navedena matematički precizna animacija i usmjeravanje u procesu nisu mogući dok su svi animatori zauzeti samo svojim dijelom lutke. Također sam mišljenja da bi svaki redatelj trebao imati glavninu „konaca u rukama“ ili barem znati u kojem bi smjeru njegov doprinos predstavi trebao ići. Načuo sam jednom kako negdje na nekoj izmišljenoj akademiji uče redatelje da svojim glumcima lažu; kad ne znaju odgovor na neko pitanje, neka ga samouvjereno izmisle. Zagovornik sam kazališne transparentnosti, kako u radu tako i u odnosima, stoga razumijem zašto bi se takvo nešto savjetovalo, ali sam protiv toga. Redatelj bi trebao biti spreman odgovoriti na sva pitanja oko vlastitog koncepta i ideje kako bi stekao povjerenje svojih izvođača, a u slučaju da nije spreman odgovoriti, neka se potruži pronaći odgovore i izjasniti jednostavno i elokventno ono što želi. U protivnom bih savjetovao da se režijom ne bavi.

Naš je rad s redateljicom protekao prilično sigurno. Naravno, i ona i mi bili smo u procesu učenja, stoga nitko nikome nije mogao zamjeriti ako bi se do nekog odgovora ipak malo teže dolazilo. Ali kad se svi ti odgovori otkriju i proces je omogućen, ništa ga više ne može spriječiti.

Glumačka legenda Jessica Lange u jednom je intervjuu izjavila: *Creativity is secondary now to corporate profits. The emphasis becomes not on the art or the storytelling. It becomes about satisfying your stockholders.*⁹

Umjetnost nikada ne bi trebala biti isključivo profitabilna. Iz tog razloga velika većina redatelja danas vodi jednosmjernan odnos sa svojim izvođačima: „Ja govorim, vi radite“. Mišljenja sam da je kvalitetna izvedba uvijek, ali uvijek rezultat zajedničkog doprinosa i suodnosa redatelja i izvođača. Redatelj bi uvijek trebao biti otvoren za ideje svojih izvođača, kao i obrnuto, inače predstava propada i postaje egoistična šamarčina nezadovoljnim glumcima i nonšalantna zarada na umirućoj umjetnosti.

Zato se ponovno vraćam na ljubav prema umjetnosti. Umjetnost je nezahvalna i baveći se njome izabrali smo teži put koračanja životom, ali umjetnost je također iscjeljujuća i pruža nam upravo onaj tajni sastojak koji nijedan drugi smjer ne može. Bavimo se umjetnošću jer nas umjetnost štiti. Cijenimo lutkarstvo jer nam omogućuje izraz kad ga se bojimo izraziti.

⁹ Dye, Eleanor, *Jessica Lange reveals why she is retiring from acting after more than four decades* (datum posjeta: 17.10.2023.) – <https://www.dailymail.co.uk/tvshowbiz/article-12618023/amp/Jessica-Langeretiring-acting-four-decades.html>

Obožavamo afekciju publike i adrenalin igranja. Uzdižemo lutkarstvo jer nas prihvaća u svim oblicima i stavovima. Volimo ovu predstavu jer smo dali mnogo da bismo je stvorili. Volimo Zvonu jer je običan i znamo da u svakome od nas postoji jedan mali, obični, zaigrani i topli lutak Zvone.

I na kraju, volimo klasu jer bez klase ne bismo mogli završiti ovaj fakultet.

Tutti a tavola a mangiare!



9. ZAKLJUČAK

Predstava *Asdfdfggggggg* rezultat je petogodišnjeg učenja i bavljenja lutkarstvom; od nebrojenih etida, isprobavanja, suza i smijeha, uspjeha i neuspjeha, do cjelovite kazališne forme. *Asdfdfggggggg* dokazuje kako za dobar komad nije potreban novac, nisu potrebne precijenjene kazališne kulise pa čak ni scena. Potrebna je volja, rad i ljubav prema kazalištu. „Svatko daje nešto“, misao je kojom ću se nakon akademije voditi do kraja svog kazališnog života. Sve naše različitosti vode istom cilju, a potrebno ih je razumjeti, njegovati, poštovati i na kraju dobro iskoristiti. Bahatost i ego mogu upropastiti umjetnika, zato treba biti pažljiv pri

odabiru svoje titule. Hoćemo li se i dalje uzdizati umjetničkim nadobudnostima ili se smatrati običnim ljudima koji se vole igrati, pitanje ostaje na nama. Lutkarstvo kojim se bavimo dugo je omalovažavano i smatrano nižim oblikom umjetnosti, a na nama je ne da to uspijemo promijeniti, već da mijenjamo percepcije ljudi kojima je takvo shvaćanje netko utisnuo u glavu. Na nama je da lutkarstvo širimo i namjenjujemo ga svima, mladima, odraslima, da promičemo bitne teme i da kroz male lutke dopremo do velikog broja ljudi jer u biti, svi smo mi mali.

10. LITERATURA

Dye, Eleanor, *Jessica Lange reveals why she is retiring from acting after more than four decades*, (datum posjeta: 17.10.2023.) – <https://www.dailymail.co.uk/tvshowbiz/article-12618023/amp/Jessica-Langeretiring-acting-four-decades.html>

Čehov, Mihail, *Glumcu. O tehnicima glume*, Hrvatski centar ITI-UNESCO, Zagreb, 2004.

Jurkowski, Henryk, *Povijest europskoga lutkarstva, II. dio – Dvadeseto stoljeće*, Međunarodni centar za usluge u kulturi, Zagreb, 2007.

Kroflin, Livija, *Duša u stvari, Osnovne lutkarske tehnike i njihova primjena*, Akademija za umjetnost i kulturu, Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Osijek, 2020.

Lazić, Radoslav, *Svetsko lutkarstvo*, Foto Futura i Radoslav Lazić, Beograd, 2004.

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

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

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

11. SAŽETAK

Predstava *Asdfdfggggggg* nastala je u režiji Ivane Vukićević pod mentorstvom Tamare Kučinović, redateljice i profesorice na Akademiji za umjetnost i kulturu u Osijeku uz lutkare Grgura Grgića, Lorenca Tolića, Dominika Karaule i Davora Tarbuka. Ovaj rad pojašnjava cjelokupni proces rada na predstavi *Asdfdfggggggg* i uobličuje ga u recepturu kakvu nalazimo u kuharskim priručnicima. Rad na predstavi, redosljed stvaranja, potrebitosti jedne predstave, animacija i emocija u radu simbolično su popraćeni i objašnjeni kroz poglavlja, odnosno slijed sastojaka i koraka koji dovode do produkta.

12. SUMMARY

The play *Asdfdfggggggg* was directed by Ivana Vukićević and mentored by Tamara Kučinović, director and professor at The Academy of Arts and Culture in Osijek with puppeteers Grgur Grgić, Lorenzo Tolić, Dominik Karaula and Davor Tarbuk. This thesis explains the entire process of working on the play *Asdfdfggggggg* and shapes it into a recipe like we find in cookbooks. The work on the play, the order of creation, the necessities of a play, animation and emotion in the work are symbolically accompanied and explained through chapters; the sequence of ingredients and steps that lead to the product.

13. ŽIVOTOPIS

Davor Tarbuk rođen je u Virovitici 24. svibnja 1999. godine i od rođenja živi u Virovitici. Nakon završene opće gimnazije upisuje Preddiplomski sveučilišni studij Glume i lutkarstva pri Akademiji za umjetnost i kulturu u Osijeku, a zatim i diplomski sveučilišni studij Glume i Lutkarske animacije. Tijekom svoga obrazovanja iskustvo i znanje stječe radeći na predstavama na Akademiji kao i na vanjskim projektima poput *Istarske priče*, *Sanjari budućnosti*, *U kažnjeničkoj koloniji*, *Batana – fantastična zgoda dječaka i broda*, *Plišana revolucija*, *Sanjareva priča* i *Šarlatan* te sudjeluje na brojnim hrvatskim i međunarodnim festivalima.