

Rad na predstavi "Asdfdfggggg"

Tolić, Lorenzo

Master's thesis / Diplomski rad

2024

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:251:317991>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-02-05**



Repository / Repozitorij:

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



SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU

ODSJEK ZA KAZALIŠNU UMJETNOST

DIPLOMSKI SVEUČILIŠNI STUDIJ KAZALIŠNE UMJETNOSTI

SMJER LUTKARSKA ANIMACIJA

LORENCO TOLIĆ

RAD NA PREDSTAVI

ASDFDFGGGGGGG

DIPLOMSKI RAD

MENTORICA: izv. prof. art. Tamara Kučinović

Osijek, 2024.

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

kojom ja, Lorenzo Tolić potvrđujem da je moj diplomski rad pod naslovom RAD NA PREDSTAVI *ASDFDFGGGGGGG* pod mentorstvom izv. prof. art. Tamare Kućinović, 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 nijedan 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 ovog diplomskog rada nije iskorišten za bilo koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

U Osijeku, _____

Potpis

SADRŽAJ

1. UVOD	1
2. LUTKARSTVO ZA ODRASLE – ISTINA ILI MIT	2
3. O PREDSTAVI	4
3.1. SADRŽAJ PREDSTAVE	4
3.2. O ZNAČAJU TEME I IDEJE PREDSTAVE	7
3.3. KONCEPT PREDSTAVE – LUTKARSKI REALIZAM	9
4. VIZUALNI IDENTITET PREDSTAVE	12
4.1. LUTKARSKA TEHNIKA, IZGLED I MEHANIKA LUTKE.....	12
4.2. IZGLED SCENE	14
4.3. OSVJETLJENJE	15
4.4. GLAZBA I ZVUČNI EFEKTI.....	16
5. ULAZAK U PROSTOR I RAD NA PREDSTAVI	18
5.1. PREKO IMPROVIZACIJA DO CJELOVITE PREDSTAVE.....	19
5.2. RAD S REDATELJICOM	21
5.3. RAD S PARTNERIMA	22
5.4. SUSRET I RAD S LUTKOM	24
5.5. ANIMACIJA NOGU I POMOĆNA ANIMACIJA	27
6. NEKA ČAROLIJA POTRAJE.....	30
7. ZAKLJUČAK	31
8. POPIS LITERATURE	32
9. SAŽETAK.....	33
10. SUMMARY	34
11. ŽIVOTOPIS	35

1. UVOD

Davne 2018. godine upisao sam studij Glume i lutkarstva na Akademiji za umjetnost i kulturu u Osijeku. Moram priznati da sam prije studiranja na Akademiji imao jako malo kontakta i susreta s lutkarskim kazalištem i lutkarstvom općenito i da sam je upisao isključivo jer sam se htio baviti glumom. *Put od prvotnog neprijateljstva do zaljubljenosti* – ovako bi glasio slogan koji bi možda najbolje opisao moje upoznavanje s lutkarskim svijetom. Isprva ga nisam volio, sve mi je bilo nepoznato, strano i pomalo nejasno, ali s vremenom se to promijenilo. Upoznavši ga, shvatio sam koliko mi je lutkarstvo pružilo prostora da se umjetnički izrazim i progovorim o temama i osjećajima koji su mi važni. Ubrzo sam shvatio da sam uplovio u svijet koji je neograničen, predivan i zasigurno vrijedan istraživanja i otkrivanja. Spoznao sam kako mi upravo lutkarski svijet otvara vrata nebrojenim i nevjerojatnim mogućnostima stvaranja i interpretacije.

Predstava *ASDFDFGGGGGGG* proizašla je iz dvaju kolegija, jednog u sklopu Diplomskog sveučilišnog studija Lutkarske animacije (Davor Tarbuk, Grgur Grgić, Dominik Karaula i Lorenzo Tolić) i drugog u sklopu Diplomskog sveučilišnog studija Lutkarske režije (Ivana Vukićević), a sve pod budnim okom mentorice Tamare Kućinović. U svom diplomskom radu usmjerit ću se na cjelokupni proces stvaranja predstave *ASDFDFGGGGGGG*. Opisat ću osobni pristup radu na ovoj predstavi, sve izazove i zadatke s kojima sam se susretao, ali i spoznaje do kojih sam došao. Poblježe ću objasniti cijeli put nastanka predstave, počevši od inspiracije i ideje preko raznih improvizacija i vježbi, pa sve do nastanka finalne verzije predstave. Analizirat ću važnost i doprinos glazbe, svjetla, scenografije, izrade lutke i njezina izgleda, izbora lutkarske tehnike, zajedničke animacije, ali i drugih komponenata cjelokupnom dojmu predstave te načinu na koji su one prilagođene odabranoj konvenciji lutkarskog realizma. Ovaj ću rad, uza sve navedeno, zasnovati na pitanju: *Što čini lutkarski realizam najučinkovitijim i najzahvalnijim oblikom umjetničkog izraza koji snažno i dubinski utječe na publiku?* Nastojat ću istražiti pozitivne aspekte lutkarskog realizma, odnosno prednosti koje ga čine posebno zahvalnim za postizanje emocionalne i intelektualne angažiranosti gledatelja. Ovim sveobuhvatnim pristupom potrudit ću se što temeljitije objasniti stvaranje cjelokupnog diplomskog ispita te tako pružiti dublji uvid u složenost i ljepotu procesa rada na lutkarskoj predstavi.

2. LUTKARSTVO ZA ODRASLE – ISTINA ILI MIT

Lutkarstvo... To je ono za dječicu. To se vi tamo igrate s lutkicama. Ovako je zvučala reakcija gospođe koja prodaje karte na željezničkom kolodvoru kada sam se prilikom jedne kupnje s njom upustio u razgovor i otkrio joj da studiram Glumu i lutkarstvo. Za glumu je kratko prokomentirala kako se nada da će me uskoro vidjeti na televiziji u nekoj hrvatskoj seriji, ali lutkarstvo ju je već više zaintrigiralo te je rekla kako prvi put čuje da netko to studira. Zato je valjda automatski lutkarstvo izjednačila s *igranjem s lutkicama* ili *onim za dječicu*. Ne mogu reći da sam ovakvo razmišljanje čuo prvi put, ali mogu reći da mi uvijek bude žao što većina takvih ljudi nikada neće pogledati kvalitetnu lutkarsku predstavu namijenjenu odraslima (jer će automatski riječ *lutkarsko* povezati s nečim što je namijenjeno isključivo djeci) i što nikada neće iskusiti široku lepezu emocija koje im lutka i lutkarsko kazalište mogu ponuditi. *Lutkine mogućnosti sežu dalje od živoga glumca, ona svojom pojavnošću doseže sfere u kojima je ispred samoga glumca, a teoretičar E. G. Craig također ju je stavio u povlašteniji položaj na samom početku 20. stoljeća, predviđajući joj blistavu budućnost i nazivajući je „nadmarionetom“.*¹

Činjenica je da se lutke uvelike koriste u odgoju i obrazovanju i da su iznimno korisne za razvoj djeteta jer pridonose razvoju njihove mašte i kreativnosti, čine da se djeca angažiraju intelektualno i emotivno, pomažu im u izražavanju itd. *Lutke nisu djeci svojom „drvenom logikom“ samo partneri u igri ili možda bolje rečeno plastični materijal za partnere u igri, nego i nerazmjerni likovi i pokreti, pomoću kojih oni, ističući neproporcionalno pojedine dijelove tijela ili pojedine duševne osobine, vrše globalnu analizu pojava oko sebe, da ih bolje shvate, a preko njih da bolje razumiju sebe i svoj odnos prema svijetu oko sebe.*² Također je i činjenica da u Hrvatskoj lutkarske predstave većinom i jesu za dječju publiku, ali je isto tako činjenica da lutkarstvo nije rezervirano samo za djecu i da postoje, iako u manjini, lutkarske predstave namijenjene odrasloj publici koje se bave ozbiljnijim temama i pitanjima. Veliki sam obožavatelj lutkarskih predstava za odrasle i zahvalan sam što sam, studirajući na Akademiji, dobio priliku svjedočiti takvim projektima i predstavama. Ne bih mogao nastaviti, a da ne spomenem jednu takvu predstavu zbog koje sam se još više zaljubio u lutkarstvo i

¹ Županić Benić, Marijana, *O lutkama i lutkarstvu*, LEYKAM international, Zagreb, 2009., str. 7-8

² Mrkšić, Borislav, *Drveni osmijesi*, MČUK, Zagreb, 2006., str. 11-12

koja mi je pokazala samo djelić onoga o čemu sve lutkarstvo može progovoriti i kako može utjecati na odraslu publiku. Riječ je o diplomskoj lutkarskoj predstavi mojih starijih kolega *Smrt ili o životu*, koja govori o ljepoti života, o srži postojanja i određenoj količini dragocjenog vremena koje posjedujemo, ali iz vizure smrti kao glavnog protagonista.³ Tijekom studiranja radio sam puno lutkarskih predstava, etida, minijatura koje se bave upravo temama za odrasle. Posebno bih htio istaknuti dvije predstave. Jedna od njih nastala je kao završni ispit na preddiplomskom studiju lutkarstva, a riječ je o predstavi *Razbijeno djetinjstvo*, koja progovara o ratnim strahotama i načinu na koji rat obilježava dječji život. Druga je upravo moja diplomatska predstava iz Lutkarske animacije, o kojoj detaljno pišem u ovom radu.

Na temelju svega navedenog lako je zaključiti da lutkarstvo za odrasle nije mit, ono zaista postoji. Iako u manjini, lutkarske predstave za odrasle u Hrvatskoj postoje, a postojat će i u budućnosti. Čitajući ovaj rad, uvjerit ćete se da je ovo jedna od onih predstava koja će, siguran sam, imati dug život.

Vrlo se često pri spomenu lutke susrećemo sa zabudom da je umjetnost lutkarstva namijenjena isključivo djeci. Takav stav većine i nepravda prema lutki, nažalost, ima uporište u onome što se danas nudi u kazalištima lutaka. Nasuprot tomu povijesno gledan razvoj pojedinih vrsta lutaka unutar različitih kulturnih tradicija, kao i avangardna i suvremena stremljenja, oslikavaju lutku koja je daleko od funkcije samo pragmatične i narativne naravi.⁴

³ <https://www.hnkmostar.ba/osjecani-gostuju-s-lutkarskom-predstavom-odrasle/>

⁴ Županić Benić, Marijana, *O lutkama i lutkarstvu*, LEYKAM international, Zagreb, 2009., str. 8

3. O PREDSTAVI

Ova predstava u središte pozornosti stavlja pojedinca koji ima želju postati umjetnikom i želi ostaviti svoj trag u umjetnosti te prikazuje sve izazove, nedaće, probleme i pritiske s kojima se na tom trnovitom putu susreće.

3.1. SADRŽAJ PREDSTAVE

Glavni i jedini lik ove predstave mladi je Zvonimir Fištrović, zvani Zvone. Ova predstava započinje zvučnim efektima koji nam otkrivaju radnju vezanu uz glavnog lika. Dakle, u pozadini se čuje glazba isprepletena sa zvučnim efektima obavljanja male nužde (mokrenje, puštanje vode, pranje ruku), a sve što publika vidi jest slabo osvijetljena unutrašnjost Zvonina stana. Ubrzo se svjetlo postupno pojačava, a na scenu utrčava vidno uzbuđeni Zvone i odlazi do kreveta, gdje se nalazi knjiga koju upravo čita. Vrlo se pažljivo ponaša prema toj knjizi pa prvo briše ruke prije ponovnog uzimanja, udobno se namješta u krevetu, pokriva se poplunom te nastavlja zainteresirano čitati knjigu. Vidi se da je Zvone njome očaran jer ne skida pogled s njezinih stranica. Zato isprva ne reagira kad čuje zvuk čajnika na štednjaku koji daje znak da je čaj počeo ključati. Kad shvati da je potpuno zaboravio na čaj, ustaje se s kreveta ne dižući pogled s knjige. Na putu do kuhinje zapne za stolac, ali bez obzira na to ostaje potpuno usmjeren na radnju knjige. Istovremeno, čitajući, poseže za šalicom čaja na koju se opeče, ali ni za to ne mari, već nastavlja čitati knjigu i traži krpu u kuhinjskoj ladici kako bi lakše uzeo šalicu. Budući da ne nalazi krpu, odlučuje se poslužiti svojom čarapom koju oblači na ruku i tako odnosi šalicu do stola. Sjeda na stolac, ponovno oblači čarapu, a za to vrijeme jedva odvaja pogled od knjige. Nakon što dođe do njezina kraja, ponovno je prelistava kako bi opet pročitao one dijelove koji su ga se najviše dojmili. Fasciniran pročitanim, odlazi do police i vraća knjigu, ali je ne stavlja među ostale, nego joj nalazi posebno mjesto na komodi. Vraća se za stol i zamišljeno pije čaj. U tom mu trenutku sine ideja da bi mogao napisati knjigu. Ta ideja čini ga sretnim i uzbuđenim. Skakuće po stanu, penje se na stolac, skače po krevetu, pleše, pjevuši, zamišlja sebe kao poznatog pisca, uzvikuje (*Zvonimir Fištrović – pisac!*). Nakon što se smiri, odlazi do stola, uzima svoje prijenosno računalo, uključuje ga i jedva čeka početi pisati. Kada je došao trenutak da nešto napiše, Zvone se suočava s problemom koji će ga pratiti do završetka predstave. Ne zna o

čemu bi pisao. Nema ideju. Sjedi i prazno gleda u računalo. Polako ga *hvata* nervoza jer se ne može dosjetiti ničega o čemu bi mogao pisati. Počinje se nemirno namještati na stolcu, nestrpljivo udara rukama i nogama, silno se trudi da nađe temu o kojoj bi pisao, ali ne ide. Sve ga to frustrira i u naletu bijesa zatvara računalo i počinje mahnito udarati po njemu. Shvativši da je pretjerao, odlazi u kuhinju i pere posuđe kako bi se smirio. Za vrijeme pranja cjedila u njemu se probudi nada i pomisli kako je upravo cjedilo to o čemu treba pisati. Opet uključuje računalo i počinje pisati: *Bilo jednom jedno cjedilo...* Ali to je sve što uspijeva smisliti. Zatim odlučuje inspirirati se glazbom i pomoću nje otkriti o kakvom bi cjedilu bila ta njegova priča. Počinje nizati razne ideje: *opasno cjedilo, romantično cjedilo, cjedilo iz geta* itd. Ubrzo shvati kako su sve te ideje glupe te se ponovno naživcira. Vidno izmučen time što mu pisanje ne polazi za rukom, ostavlja cjedilo te sav očajan *zaranja* glavu u jastuk na krevetu i vrišti iz sveg glasa. Tražeći udobnu poziciju na krevetu, slučajno rukom na podu dodirne knjigu koja stoji pored kreveta. Riječ je o knjizi *Winnie the Pooh*. Zvone se opet cijeli zanese, čini mu se da napokon zna o čemu bi pisao. Trči do stola, na brzinu otvara računalo i počinje pisati kako ne bi izgubio struju misli. Ipak, ubrzo shvati da sve što je napisao već postoji i da je u zanosu napisao priču i radnju knjige *Winnie the Pooh*. Ovoga se puta naživcira najviše dosad. Uzima knjigu kojom počinje udarati sve oko sebe (računalo, stol, krevet), a naposljetku i samog sebe. Sve ga to toliko uznemiri pa se odlučuje smiriti meditacijom i jogom. Na mobitelu pušta vođenu meditaciju koju sluša preko zvučnika te prema uputama namješta prostor za jogu. Izvodeći razne poze (ratnik, stablo, istočno i zapadno istezanje, pas), shvati da i dalje nema nikakvu inspiraciju za pisanje. Opet počinje biti nervozan, svađa se i sarkastično komentira sve što čuje, ali u posljednjem trenutku dobije ideju kada čuje glas koji mu govori da se u nedostatku kreativnosti i inspiracije najbolje povezati s prirodom i u njoj pronaći rješenje. Priroda mu se čini kao zadnja nada. Hitro odlazi do komode iz koje izvlači posudu s biljkom koja je strunula. Sjeti se da u hladnjaku ima zelenog povrća. Uzima poriluk iz hladnjaka, stavlja ga u posudu i odlazi do računala kako bi nešto napisao. Na razne se načine pokušava povezati s porilukom, koji za njega predstavlja cijelu prirodu iz koje želi dobiti inspiraciju. Gura ruke u posudu s porilukom, pokušava sjesti na nju, a zatim staviti tu posudu na glavu umišljajući da prima energiju iz prirode i da će inspiracija stići svakog trenutka, silom gura stopalo u posudu s porilukom, ali unatoč svemu i dalje ne dobiva inspiraciju za pisanje. Zvone postaje sve ljući i očajniji. Bijesno baca posudu s porilukom u komodu, sjeda na krevet, duboko diše i pokušava se smiriti da ne zaplače. Zatim primijeti svoju veliku zbirku knjiga na polici nasuprot krevetu. Odluči se njima poslužiti te ih sve uzima i odnosi do računala kako bi iz svake pokušao izvući neki zanimljivi detalj za pisanje svoje knjige. Zvone počinje pisati,

glazba se postupno pojačava, čini se kako je napokon pronašao inspiraciju i uspio u svome naumu. Odluči naglas pročitati prvu stranicu svoje buduće knjige i prvotno oduševljenje u glasu polako prelazi u ogorčenost. Shvaća da je, uzimajući djelić iz svake knjige, napisao priču u kojoj je spojio nepovezane likove i događaje u jednu cjelinu (Paulina P., Harry Potter, Superman...). U tom trenutku Zvone doživi živčani slom, počinje uništavati stan (ruši stol, baca knjige i udara ih, baca sve stvari s kreveta, ruši komodu i policu s knjigama, baca stolac, uzima tavu i njome bijesno udara po računalu...). Na kraju ga uništi cijelog. Sav nemoćan i izmučen pada na kuhinjski pod, sklupčava se pored hladnjaka i počne plakati. Neko vrijeme leži na podu i gleda nered i štetu koju je napravio u stanu. U tom trenutku dobiva ideju koju je od početka tražio. Uzima računalo, počinje pisati i ne staje. Svjetlo se postupno gasi i na kraju se čuje samo zvuk tipkanja na računalu. Time završava ova predstava. Nakon toliko traganja i toliko neuspjelih pokušaja Zvone dobiva ideju u trenutku kada se tome najmanje nadao.



3.2. O ZNAČAJU TEME I IDEJE PREDSTAVE

Treba li forsirati inspiraciju i prisilno je tražiti ili je pustiti da sama dođe, prirodno i spontano? Upravo je ovo tema kojom se ova predstava bavi. Traganje za inspiracijom zamršen je put, ali i vrlo autentičan i specifičan za svakoga od nas. To je poput putovanja kroz neki nepoznati, do sada neviđeni krajolik, kojim prolazimo prvi put – puno je uzbuđenja, ali i neizvjesnosti jer nikad sa sigurnošću ne znamo kada, gdje, na koji ćemo način pronaći inspiraciju i hoćemo li je u tom trenutku uopće pronaći. Inspiracija svakome od nas dolazi u različitim oblicima i nešto što će jednu osobu inspirirati, drugu neće, i obrnuto. Ponekad je dovoljno da samo jedan mali impuls pokrene cijelu lavinu kreativnosti. To može biti miris koji će nas podsjetiti na neki zaboravljeni događaj, zvuk koji će nas asociirati na određenu temu o kojoj želimo govoriti, slika ili vizualni detalj koji će nas potaknuti na razmišljanje itd. Ponekad ćemo morati iskusiti brojne komplikacije, probleme, pogreške i razočarenja kako bi se dogodio onaj pravi impuls koji će nas inspirirati.

Nedostatak inspiracije i forsiranje njena pronalaska te silno htijenje da se nešto stvori sada i ovdje glavni je problem s kojim se susreće Zvonimir Fištrović. Svi smo mi u određenim trenucima bili, jesmo ili ćemo tek biti Zvonimir Fištrović. Svatko od nas ima određene želje i snove koje želi ostvariti i planine koje želi osvojiti, a ponekad nam se to čini nedostižnim pa mislimo kako je najlakše odustati. Upravo nam Zvone pokazuje da nikada ne treba *dići ruke* od svojih snova i zadovoljavati se površnim stvarima. Možda se naši snovi i želje neće ostvariti onda kada mi to želimo ili na način na koji želimo, ali će se ostvariti kad za to dođe najbolje vrijeme. Da Zvone nije bio uporan i da se nije ustao nakon mnogobrojnih padova i pogrešaka, ne bi došao do svog konačnog cilja. Ova nam predstava pokazuje da se upornost i ustrajnost uvijek isplate i da nijedan rad nije uzaludan. Zvone je od početka bio ustrajan. Tražio je inspiraciju u živim i neživim stvarima oko sebe (cjedilo, priroda,...), ali bezuspješno. Pokušao je naći inspiraciju u drugima sumnjajući u sebe i pretpostavljajući da su drugi bolji od njega (preuzimajući ideje poznatih pisaca), ali također bezuspješno. Nametnuo si je velika očekivanja. Mislio je da će odmah, čim sjedne za računalo, dobiti ideju i iz prvog pokušaja napisati remek-djelo, ali ni to mu nije pošlo za rukom. Kad se smirio i napokon osluhnuo samog sebe i ono što on jest, kad se nije pitao što bi i kako drugi napravili, tek tad je uspio

iskreno zaviriti u vlastitu unutrašnjost i pronaći onaj pravi impuls koji ga je inspirirao. U trenutku kad je to najmanje očekivao, pronašao je inspiraciju. Zvone nas je naučio da inspiracija nije nešto što dolazi na zapovijed te da se ona ne može i ne treba forsirati. Pokušaj prisilnog traženja inspiracije može dovesti do osjećaja frustracije i blokade. Iako inspiraciju ne treba forsirati do točke iscrpljenosti, rješenje ne leži ni u pasivnom i besposlenom čekanju da se ona pojavi. Svakodnevnim radom, istraživanjem, radoznalošću, aktivnim življenjem punim plućima, osluškivanjem sebe i svijeta koji nas okružuje, stvaramo plodno tlo za inspiraciju i na taj joj način omogućujemo da se pojavi. Dakle, ključ je u ravnoteži: ne treba siliti inspiraciju, ali ni čekati je besposleno. Radom i otvorenošću često se pronalaze najbolji kreativni trenuci. Upravo je to ideja ove predstave.

Je li ova tema toliko značajna da joj se mora posvetiti cijela predstava? Ne postoje li važnije teme? Smatram da je ova tema od izuzetnog značaja i da zaslužuje imati svoju predstavu. Jednostavna i nepretenciozna, ali s druge strane iznimno važna i velika jer se tiče svakog od nas. Ohrabruje nas da je sasvim u redu ponekad i ne uspjeti te da ne trebamo svim silama nastojati ispuniti postavljena vlastita ili tuđa očekivanja. Trebamo si dopustiti da se s vremenom što bolje upoznamo i prestanemo bježati od sebe, a ne se čitavog života uspoređivati s drugima i nastojati biti nešto što nismo. Ako to učinimo, spoznat ćemo da nitko od nas nije savršen i kako smo u nečemu bolji, a u nečemu lošiji. To je u redu. Upravo zato trebamo si dopustiti da probamo i da možda pogriješimo, ali se ne smijemo zbog toga kažnjavati. Upravo nam pogreške i padovi, prepreke i izazovi daju priliku da pronađemo sebe. Uče nas da je važno dati si vremena i, bez obzira na sve, nikad ne izgubiti vjeru u sebe. Znam da je svatko od nas bio u situacijama u kojima se propitkivao i kažnjavao zbog neuspjeha i pogrešaka. Svi smo, vjerujem, u određenim trenucima pokušali pobjeći od sebe jer si nismo vjerovali, smatrali smo da je lakše odustati i da se ne isplati truditi. Možda su neki od nas i uspjeli u tom pokušaju pa sada žale i kaju se. Upravo zato vjerujem da će ova predstava potaknuti ljude na promišljanje o tome jesu li sebi dopustili da se istinski upoznaju. Ponukat će ih da u budućnosti vjeruju u sebe, da se upoznaju i da, naposljetku, prihvate sami sebe.

Ivana Vukićević, redateljica ove predstave, vrlo je dobro znala zašto je izabrala ovu temu. Bila je svjesna da smo se moji kolege animatori i ja, studirajući na Akademiji, nebrojeno puta našli u sličnim situacijama kao i Zvone. Studirajući umjetnost, uvjerio sam se koliko

frustrirajuće i iscrpljujuće može biti kada nastupi blokada u kreativnom procesu i kad jednostavno ne znaš kako dalje. S vremenom sam naučio u potpunosti se prepustiti kreativnom procesu i svemu što on sa sobom nosi te, bez obzira na konačan proizvod, posve uživati u njemu.

3.3. KONCEPT PREDSTAVE – LUTKARSKI REALIZAM

Od početka rada na predstavi redateljica Ivana Vukićević imala je jasan koncept. Sve na sceni, od animacije pa do izgleda scene i same lutke, trebali smo prilagoditi kodu lutkarskog realizma. U razgovoru nam je otkrila da ovom predstavom želi ispričati priču o jednostavnom čovjeku sa svojim željama i potrebama, koji traga za inspiracijom unutar svoja četiri zida. Smatra da se publika s njime može lako poistovjetiti te je upravo zbog toga iznimno važno sve detalje prikazati što stvarnije i sličnije svakodnevnom ljudskom životu. To je značilo da se svaki pokret, korak, misao, namjera, potreba moraju iščitati i realistično izvesti. Sve su sitne geste (poput pomicanja stolca, pomicanja šalice na stolu, ribanja cjedila, nervoznog tapkanja nogama i sl.) bile odraz onoga što je Zvone osjećao i što mu je prolazilo mislima. Takav kod igre zahtijevao je izuzetno preciznu, točnu, usklađenu i vještu animaciju. Nadalje, lutkarski realizam kao koncept ove predstave omogućio je publici da se maksimalno poistovjeti sa Zvonom i svim njegovim emocijama i problemima koji ga muče. Mislim da mnogi ne shvaćaju moć lutkarskog realizma i da lutka može, i više nego vjerno, prikazati radnje iz svakodnevnog ljudskog života. Da, istina je, ona to može! Lutka ima moć odskakanja od stvarnosti. Lutka je u ovoj predstavi mogla letjeti, hodati naglavačke, mogla se rastaviti na komade pa se ponovno sastaviti. Ali čemu? U ovom je slučaju lutkarski realizam bio adut koji je kod publike izazvao željenu reakciju i omogućio joj da se u potpunosti poistovjeti sa Zvonimirom Fištrovićem. Iako lutka izvodi sve radnje i pokrete koje bi mogao izvesti živi glumac, jačina dojma koji bi ova predstava ostavila na publiku ne bi bila ista. Lutka je na neki način odmak od nas i publika se lakše povezuje i poistovjećuje s neživom stvari na sceni. Kao što se lutke često koriste na terapijama jer je djeci puno lakše razgovarati s njima, ne boje im se otvoriti i vjeruju im, tako se i gledatelji često lakše povezuju s lutkom jer ona ne predstavlja izravnu sličnost s njima. Za razliku od živih glumaca, čiji izgled, ponašanje ili izrazi lica mogu podsjetiti gledatelja na vlastite mane, vrline ili prošla iskustva, lutka djeluje kao neutralno platno. Ova distanca omogućava gledateljima da ne aktiviraju

podsvjesne obrambene mehanizme, one koji ih štite od emocionalne ugroze, stoga lutka zaobilazi mentalni dio obrane i djeluje izravno na emocionalni aparat gledatelja. Lutka, kao simboličko biće, uspijeva dotaknuti emocionalne žice gledatelja na intimniji i neposredniji način nego što to često mogu učiniti ljudski glumci. Ona ne prolazi kroz intelektualnu obranu, nego odmah dotiče srž osjećaja, što rezultira snažnijim emotivnim doživljajem. Gledajući lutku, gledatelji registriraju svaki njezin pokret, pa čak i onaj najmanji, što ne bi bila situacija da gledaju živog glumca čije mnoge pokrete ne bi ni primijetili. Zato je lutkarstvo u prednosti pred dramskim teatrom i zbog toga je lutkarski realizam izrazito zahvalan oblik koji snažno utječe na emocionalnu angažiranost gledatelja. Moć lutkarskog realizma i njegove prednosti mnoga lutkarska kazališta danas očigledno ne prepoznaju. Zbog toga izbjegavaju raditi ovakve predstave, pa ih publika često nema priliku vidjeti u lutkarskim kazalištima.

Publika je imala mnoštvo pozitivnih reakcija nakon gledanja ove predstave, a smatram da je za to uvelike zaslužan lutkarski realizam. Moji kolege animatori i ja trudili smo se napraviti što bolji i precizniji posao u smislu animacije, do detalja odrediti točne pokrete u određenim radnjama koji bi bili karakteristični za lik mladića, pomalo štrebera i velikog obožavatelja knjiga, koji sam živi u svojoj maloj garsonijeri i traga za inspiracijom. Upravo nam je takav kod igre dao mnoštvo mogućnosti u istraživanju animacije lutke. S druge strane redateljica Ivana Vukićević, koja je ujedno bila i kreatorica lutke i scenografkinja, napravila je izvanredan posao što se tiče izgleda lutke, ali i scenografije. Do detalja je osmislila izgled cijelog stana pa je tako postojala slavina na sudoperu iz koje je zaista tekla voda i hladnjak s mrkvama, jajima, sokovima i porilukom (sve naravno prilagođeno Zvoninoj veličini) u kojem se palilo svjetlo prilikom otvaranja, a gasilo prilikom zatvaranja (identično kao kod stvarnih hladnjaka). Upravo je posvećenost takvim detaljima iznjedrila još više pozitivnih reakcija publike i omogućila joj da se još više poveže sa Zvonom. Parafrazirat ću svog prijatelja koji je ovom lutkarskom predstavom bio oduševljen unatoč tome što inače nije ljubitelj ovakve vrste kazališta. Rekao mi je kako je u početku bio svjestan da ispred sebe vidi lutku, mene i moje kolege kako je animiramo, ali kako je predstava odmicala, svu pažnju zaokupio mu je Zvone kojega uopće više nije doživljavao kao lutku, već je ispred sebe gledao stvarnog čovjeka. Uz to je dodao kako ga Zvone izgledom neizmjereno podsjeća na njegova bratića koji je isto riđokos, nosi naočale i stalno ga viđa s knjigom u rukama.

Za kraj ovog poglavlja, moć i utjecaj koju lutkarski realizam ima na publiku potvrdit ću iz obrnute uloge, uloge gledatelja, a ne animatora. Kad smo na početku procesa rada na ovoj predstavi razgovarali o kodu lutkarskog realizma, u glavi sam odmah imao detalj iz jedne predstave koju sam pogledao tijekom prve godine studiranja, kada sam tek upisao Akademiju. Prisjećajući se te predstave, točnije određene scene, razmišljao sam o tome kako bi i naša animacija trebala imati isti utjecaj na publiku kao što ga je ta scena imala na mene. Riječ je o predstavi *Zamrznute pjesme* Gradskog kazališta lutaka *Rijeka* redateljice Tamare Kučinović. Oni su također animirali stolne lutke koje su izgledale vrlo realistično, a scena je izgledala ovako: otac i sin pričali su nakon jela i za vrijeme razgovora sin je čistio mrvice sa stola i jednom ih rukom gurao u dlan druge ruke koji je postavio uz rub stola. Ta radnja naizgled nije bila ništa posebno, svi smo je radili barem nekoliko puta u životu, i da je to napravio živi glumac u nekoj predstavi, vjerojatno to ne bih ni registrirao, ali kada je to radila lutka, popratio sam svaki pokret. Svidjela mi se njezina usmjerenost pažnje na to da nijedna mrvica ne ostane na stolu, ali i njezino prekidanje te radnje kako bi pogledala u oca i sudjelovala u razgovoru. Također, privuklo mi je pažnju i kako je nakon završetka skupljanja mrvica još jednom pregledala stol da se uvjeri da nije koja ostala, ali i način na koji je otresla ruke te mrvice obrisala o svoju odjeću. Upravo posvećenost takvim specifičnim detaljima u obavljanju radnji iz svakodnevnog života omogućila je meni kao gledatelju da prepoznam tu situaciju kao nešto što i ja radim. Znao sam da će upravo pronalazak takvih detalja u obavljanju svakodnevnih radnji igrati veliku ulogu u radu na mojoj diplomskoj predstavi. Posvećenost takvim detaljima u kodu lutkarskog realizma iznimno je važna jer pažljivo izrađenim pokretima, gestama i situacijama lutka stvara iluziju života, što gledatelje uvlači u svijet predstave. Za razliku od dramskog teatra, gdje publika neizbježno interpretira glumca kao osobu s vlastitim emocijama i iskustvima, kod lutke taj element nestaje. Lutka postaje svojevrsno ogledalo stvarnosti, ali lišeno individualnosti, što omogućava gledateljima da se usredotoče na radnje i detalje koji im se predstavljaju, a ne na osobnu dimenziju izvođača. Ova distanca stvara prostor za dublje uranjanje u ideju koju nosi predstava. Lutkarska preciznost u pokretima i radnjama omogućuje gledatelju da se usmjeri na suštinu tih pokreta i njihov emocionalni odjek.

4. VIZUALNI IDENTITET PREDSTAVE

Budući da je cijela predstava osmišljena u kodu lutkarskog realizma, tako je i vizualni identitet predstave morao biti u skladu s dogovorenim konceptom. To je značilo da je sve što je publika vidjela na sceni (lutka, rekviziti, scenografija) moralo izgledati realistično, jednako stvarnom svijetu. Tome svemu doprinijeli su glazba i zvukovi iz svakodnevnog života te osvjtljenje scene koje je još dodatno podržalo koncept lutkarskog realizma.

4.1. LUTKARSKA TEHNIKA, IZGLED I MEHANIKA LUTKE

U predstavi *ASDFDFGGGGGGG* za lik Zvonimira Fištrovića korištena je stolna lutka ili lutka na podlozi. *Stolnim lutkama nazivamo sve lutke na podlozi, animirane odostraga (ili sa strane), vidljive u cijelosti.*⁵ Izbor stolne lutke bio je sasvim logičan. Takva je lutka zbog svoje detaljne tehnologije i mogućnosti pokreta najbližija stvarnom čovjeku, a za lutkarski realizam to predstavlja ključan element. Lutkarska tehnika koja je korištena u ovoj predstavi najbliža je specifičnoj vrsti stolnih lutaka koja se u stručnoj literaturi može naći pod imenom *bunraku*. U tehnici *bunraku* animatori su vidljivi i odjeveni u crno, ali oni pritom ništa ne govore. Sav tekst izgovara narator popraćen sviračem na *shamisenu* (obojica sjede sa strane pozornice). U ovoj tehnici postoje tri animatora koji animiraju lutku na točno određen način. Glavni animator animira glavu i desnu ruku, prvi pomoćnik leđa i lijevu ruku, a drugi pomoćnik animira noge. Obuka lutkara u spomenutoj tehnici traje desetljećima.⁶ Moji kolege i ja odlučili smo se odmaknuti od te tehnike i način animiranja u troje prilagoditi potrebama naše predstave u kojoj je jedan animator animirao glavu i leđa, drugi obje ruke, a treći obje noge. Isti je animator animirao obje ruke zato što je naša predstava zahtijevala puno uzimanja, pomicanja i hvatanja fizičkih stvari te je na taj način postignuta bolja kontrola i preciznost.

⁵ Kroflin, Livija, *Duša u stvari*, Akademija za umjetnost i kulturu Sveučilišta Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Osijek, 2020., str. 153

⁶ Usp.: Isto, str. 157



Redateljica Ivana Vukićević, ujedno i kreatorica lutke, izradila je lutku od drveta. Ona je (kao i čovjek) imala glavu, dvije ruke i dvije noge. Glavu je izradila vrlo promišljeno i funkcionalno te je omogućila glavnom animatoru da ne mora jednom rukom držati glavu, a drugom leđa. Zbog čvrste opruge glava lutke mogla je samostalno stajati, stoga je glavni animator cijelu lutku mogao držati jednom rukom i palcem te ruke istovremeno pomicati i animirati glavu. Na glavi je Ivana vrlo realistično izradila oči koje su bile obogaćene malim detaljem koji je nudio dodatna animacijska rješenja (dioptrijske naočale), uši, nos, obrve te riđu, pomalo i zraslu kosu, koja je izgledala vrlo slično ljudskoj kosi. Ruke sa zglobom ramena, lakta i dlana te noge sa zglobom kuka i koljena također su izrađene izuzetno funkcionalno kako bi animacija bila što preciznija i animatorima, što je moguće više, olakšana. Takva mehanika lutke nudila je više animacijskih mogućnosti i pružila je animatorima priliku da obogate svoju izvedbu pomno osmišljenim detaljima. Uz to što je bila iznimno funkcionalna, lutka je od glave do pete izgledala vrlo realistično. Zvonimir Fištrović, uz već spomenute naočale i riđu kosu, imao je odjevnu kombinaciju vrlo karakterističnu za svakodnevnog čovjeka, zvanu *za po kući*. Nosio je tamnoplavu trenirku, žućkastu majicu s kapuljačom i čarape koje je po potrebi skidao i obuvao. Takav odabir odjeće odavao je dojam opuštenosti i udobnosti vlastitog doma. Cijeli vizualni element lutke pomagao je publici da od početka prihvati konvenciju koja je uvedena, a riječ je o lutkarskom realizmu. Ovakvim

pristupom izradi realistične lutke postiže se dodatno povjerenje publike. Gledatelji su uvjereni da se ne radi samo o lutki, već o stvarnom, živom biću, liku koji im je sličan, blizak i s kojim se mogu poistovjetiti. Stvaran izgled i pokreti lutke stvaraju dodatnu razinu uvjerljivosti, koja publici omogućuje da povjeruje kako pred njom ne stoji samo predmet izrađen od materijala, već lik koji posjeduje osobine bliske ljudima. Ova iluzija života, koju lutka prenosi svojim vjernim prikazom ljudskih osobina, potiče gledatelje da se s njom poistovjete i razviju osjećaj empatije. Izgled lutke igra ključnu ulogu u ovom procesu. Njezine detaljno izrađene crte lica i precizni pokreti izazivaju emocionalnu reakciju publike tjerajući je da lutku doživljava kao kompleksan lik, sličan ljudskoj osobi. To omogućuje gledateljima nesvjesno premošćivanje prepreke između lutke i živog bića, što pojačava njihovo angažiranje i emocionalnu uključenost u priču.

4.2. IZGLED SCENE

Lutkarski je realizam potkrijepljen i samim izgledom scene. Dimenzije cijele scenografije bile su u skladu s veličinom lutke, jer bi u suprotnom bio narušen kod lutkarskog realizma. Cijeli Zvonin stan bio je smješten na velikom crnom stolu koji je bio glavna podloga za igranje čitave predstave. Garsonijera nije bila odvojena zidovima, već je cijeli prostor bio otvoren i tako je publika mogla jasno vidjeti izgled svake prostorije (kuhinje i dnevne/spavaće sobe), osim kupaonice koja je dočarana zvučnim efektima u pozadini (puštanje vode, pranje ruku i sl.). Prostor igranja (garsonijeru) ograničili smo zastorom sa svake strane. Na taj smo način gledatelju omogućili da svu pažnju usmjeri na osvijetljeni dio scene na kojemu se odvija radnja. Crni je stol ljepljivim podlogama s uzorkom parketa i pločica bio podijeljen na dva dijela. Gledajući iz publike, s desne se strane nalazila dnevna/spavaća soba u kojoj je bio smješten drveni stol na kojemu je stajalo Zvonino prijenosno računalo te uz njega drveni stolac. Iznad stola nalazio se luster (također prilagođen Zvoninoj veličini) koji je visio odozgo i u manjoj mjeri osvjetljavao garsonijeru. Desno od stola nalazio se krevet izrađen od laganog drveta s jastukom, poplunom i posteljinom. Ispod kreveta mogao se vidjeti tepih, a pored kreveta mali noćni ormarić s mobitelom (koji je Zvone često tijekom predstave koristio za puštanje glazbe) i prijenosnim zvučnikom. Nasuprot krevetu nalazila se komoda s namjerno neispravnim vratima (Zvone se u jednom dijelu predstave mučio sa zatvaranjem vrata te komode) u kojoj se nalazila posuda s biljkom. Pored

komode bila je smještena polica s mnoštvom knjiga čije su stranice, radi realističnijeg dojma, bile posve ispisane kako ne bi izgledalo da Zvone čita prazne knjige. Ta je polica bila obogaćena nizom malih detalja koji su dodatno otkrivali Zvonin karakter. Tu su se nalazili mirisni štapići, kockice, slagalice, uokvirena slika žene, autići, globus, pješčani sat itd. Svi su ti detalji, naravno, veličinom bili prilagođeni Zvoni radi što realističnijeg dojma. Lijevo od dnevne/spavaće sobe nalazila se kuhinja koja je sadržavala sve ono što obično nalazimo u tom dijelu stana: sudoper sa slavinom iz koje je curila prava voda, spužvica s deterdžentom za pranje posuđa, kuhinjski element s ladicom na kojemu je stajao prijenosni štednjak. U kuhinji je publika mogla vidjeti klasični kuhinjski pribor poput noža, tanjura (koji su stajali na postolju na zidu), tave, cjedila, kuhače itd. U kuhinji je postojao i hladnjak koji je imao mogućnost paljenja i gašenja svjetla prilikom otvaranja, odnosno zatvaranja vrata (identična kopija pravih hladnjaka). U hladnjaku su bile različite prehrambene namirnice kao što su jaja, mrkve, poriluk, sokovi i sl. Cijela je garsonijera bila obogaćena najsitnijim detaljima i izgledala je poput minijature kopije realističnog ljudskog stana te samim time bila u funkciji lutkarskog realizma. Ova vizualna komponenta scene podsjeća na maketu, što kod ljudi često izaziva osjećaj empatije, osobito kad su prikazane stvari koje su im svakodnevno poznate i koje ih okružuju. Iako kompaktna i malena, scenska maketa dovoljno je vjerna da se može percipirati kao pravi stan, što dodatno doprinosi uvjerljivosti i emocionalnom angažmanu gledatelja.

4.3. OSVJETLJENJE

Osvjetljenje scene trebalo je biti jednako osvjetljenju jednog malog, svakidašnjeg stana, dakle jednostavno i nepretenciozno. Uz mali luster (prilagođen Zvoninoj veličini) koji je sa stropa visio na žici, za dodatno osvjetljenje scene poslužili su reflektori bez kojih publika ne bi dobro vidjela budući da svjetlost lusteru nije bila dovoljno jaka. Korištena su dva *profil-reflektora* (koji su scenu osvjetljavali s bočnih strana) i prednji reflektori (koji su dodatno osvjetlili prostore scene koje snop *profil-reflektora* i lusteru nije zahvatio). Ovakvom kombinacijom osvjetljavanja scene postignut je dojam realistične osvjetljenosti jednog uobičajenog stana u kojemu je publika mogla jasno vidjeti svaki događaj. Svjetlosni brojevi vrlo su jednostavno napravljeni i nije ih bilo puno (samo dva). Svjetlo se mijenjalo na početku prilikom Zvonina utrčavanja na scenu, kad se polagano pojačavalo (iz prigušenog do opće

osvijetljenosti koja je bila ista tijekom cijele predstave), i na kraju, kada se postupno gasilo dok nije nastao potpuni mrak (što je bila oznaka za kraj predstave). Jednostavni svjetlosni brojevi također su išli u korist koncepciji lutkarskog realizma.

4.4. GLAZBA I ZVUČNI EFEKTI

Glazba je izuzetno važan element u ovoj predstavi koji nam je u mnogim scenama olakšao i obogatio animaciju (npr. glazba je u scenama s cjedilom uvjetovala način Zvonina kretanja). Budući da je Zvone od početka do kraja predstave sam na sceni, glazba je u ovoj predstavi smišljeno ukomponirana u dramaturgiju na način da u pojedinim situacijama postaje Zvonin partner u igri. U duhu lutkarskog realizma odlučeno je da svaka promjena glazbenog broja mora doći izravno od Zvone, što je značilo da je on glazbu odlučio pustiti iz nekog sebi znanog razloga sa svog mobitela preko malog prijenosnog zvučnika (tako je publici trebalo izgledati). U stvarnosti glazbu je puštala Ivana Vukićević koja je uza sve svoje uloge bila i tehničar te je prema Zvoninim znakovima vodila glazbu. Vodeći se konceptom lutkarskog realizma, htjeli smo postići dojam da izvor glazbe dolazi iz malog Zvonina zvučnika, a ne negdje izvana. To smo napravili tako da se glazba projicirala iz velikog zvučnika koji se nalazio točno ispod malog Zvonina zvučnika (ispod velikog crnog stola) i koji je crnim zastorom bio skriven i tako nevidljiv oku gledatelja. Time se postigao još snažniji dojam stvarnosti te se dodatno upotpunio još jedan segment lutkarskog realizma. U predstavi su korišteni različiti glazbeni žanrovi (od urbane do klasične glazbe), ali to nije smetalo zato što je doprinosilo konceptu, cjelokupnoj priči i atmosferi predstave. Glazbu koja se čuje od samog početka Zvone koristi kao podlogu za čitanje (*reading music*), a zatim pušta živahniju glazbu koja podiže njegovo raspoloženje (pusti je u trenutku kad dobije motivaciju za pisanje i ideju da postane poznati pisac). Nakon toga Zvone pušta glazbene brojeve koji se žanrovski poprilično razlikuju, a sve u svrhu traženja i pronalaska karaktera cjedila za koje vjeruje da će biti glavni lik njegove nove knjige (romantična glazba, filmska glazba, hip-hop glazba, pop-glazba, dječje pjesme i dr.). Mijenjanjem tih glazbenih brojeva Zvone se uživljava u svaku pojedinu situaciju, što dovodi do promjene njegova uobičajenog kretanja (počinje plesati, skakati, penjati se na krevet, pucati iz zamišljenog pištolja, izbjegavati metke i sl.). Sljedeći je glazbeni broj opuštajuća i umirujuća glazba koju Zvone pušta kad se odluči smiriti meditacijom i jogom. Preko te glazbe čuje se ugodni ženski glas (govor Sare Lustig) u ulozi

joga-majstora koji vodi meditaciju. Kad odluči iskoristiti sve knjige koje posjeduje kako bi uz pomoć njih napisao svoju knjigu, pušta si instrumentalnu glazbu koja će ga uzdići do vrhunca pisanja. Kada mu ni to ne pomogne, u naletu bijesa pušta si agresivnu glazbu uz koju će uništiti cijeli stan (*The Prodigy – Firestarter*). Na kraju sav očajan i tužan leži na kuhinjskom podu i pjesma se prebacuje s agresivne (pod krinkom da je glazbena platforma *Spotify* napravila grešku i sama promijenila glazbu prije nego je završila) na melankoličnu glazbu koja odgovara njegovu osjećaju nemoći dok se nalazi sklupčan ležeći pored hladnjaka. Svim smo spomenutim načinima nastojali glazbu u potpunosti prilagoditi kodu lutkarskog realizma. Osim glazbenih brojeva, na početku predstave koriste se zvučni efekti (mokrenje, puštanje vode, pranje ruku) koji publici otkrivaju gdje se nalazi *Zvone* prije no što utrči na scenu.

5. ULAZAK U PROSTOR I RAD NA PREDSTAVI

Prije prvog ulaska u prostor pomislio sam kako počinje posao koji neće biti nimalo jednostavan. U meni je postojala određena doza straha budući da mi je rad na ovom projektu bio prvi susret s potpuno realističnom animacijom stolne lutke. Uglavnom su lutkarski projekti u kojima sam dotad sudjelovao bili potpuna suprotnost ovome (animacija prostora, atmosfere, predmeta i sl.) i zahtijevali su drukčiji pristup radu. Uz prisutnu dozu straha postojala je i doza uzbuđenja i iščekivanja jer me je zanimalo kako će sve to izgledati. Zato ću u ovom poglavlju naglasak staviti na konkretan rad u prostoru. Opisat ću kako smo od ideje preko improvizacija došli do cjelovite predstave, kako je izgledao prvi susret i kontakt s lutkom, na koje sam sve prepreke i izazove nailazio kao animator zajedno sa svojim kolegama te kako je funkcionirao rad u kolektivu (rad s redateljicom i partnerima).



5.1.PREKO IMPROVIZACIJA DO CJELOVITE PREDSTAVE

Odlukom redateljice Ivane Vukićević put dolaska do konačnog proizvoda (gotove predstave) u ovom slučaju nije bio tipičan. Dakle, ispred sebe nismo imali gotov tekst nekog autora čijim smo proučavanjem i iščitavanjem došli do ideje predstave, karaktera lika i ideje koju želimo poslati predstavom. U nekim situacijama redatelj odluči sam napisati svoj tekst (dakle ujedno postaje i autor teksta) te onda taj tekst postavlja na pozornicu, no ni to nije bio slučaj u radu na ovoj predstavi. Ivana je za njezino stvaranje odlučila koristiti zajedničke improvizacije. Okvirno je meni i mojim kolegama razjasnila što bi htjela od ove predstave, točnije koju temu, ideju i poruku njome želi poslati publici. Nakon toga zadatak je bio da cijeli kolektiv zajedničkim snagama preko improvizacija dođe do smislene cjeline koja će funkcionirati.

Moram priznati da sam ljubitelj ovakva načina rada na predstavi. Smatram da su mnogobrojne improvizacije koje glumac/lutkar isproba u radu na ovakvim projektima, bez obzira na završni proizvod, iznimno korisne i pružaju umjetniku veću kreativnu slobodu, što dovodi do točnijih, kreativnijih i istinitijih rješenja te mu omogućuju da se bolje upozna. To nipošto ne znači da proces rada na drukčijim predstavama koje sadrže već gotovi tekst nije koristan i umjetnički ne ispunjava glumca/lutkara. Ovo mi nije bio prvi susret s ovakvim načinom rada na predstavi. Sličan proces rada, mada ne potpuno isti, iskusio sam radeći završni ispit iz lutkarstva na trećoj godini, gdje sam se osobno uvjerio do kakvih sve spoznaja i rješenja može dovesti kvalitetna improvizacija, te se u nemalom broju slučajeva događalo da improvizacija promijeni zamišljenu viziju o tome kako bi koja scena trebala izgledati. Slične stvari događale su se i u radu na ovoj predstavi. Ponekad su se neke jasno definirane i određene okolnosti i situacije promijenile improvizacijom. Spoznajama koje su nam donijele improvizacije otkrili smo, na primjer, učinkovitiji način hoda u specifičnim situacijama, što je zapravo doprinijelo boljoj izgradnji karaktera ili je čak dovelo do razvoja potpuno nove dramaturgije za određene scene. U nekim slučajevima potpuno smo se odrekli prvotne ideje koju nam je predstavila redateljica. To je, primjerice, bio slučaj s tekstom koji izgovara Zvone. U početku je postojala ideja da Zvone uopće ne govori (eventualno može ponekad nešto promrmljati sebi u bradu) jer je Ivana htjela neverbalno izraziti sve kroz što on prolazi. Razne improvizacije pokazale su

da lutka puno realističnije i prirodnije izgleda kada komentira stvari oko sebe i govori bez zadržke ono što joj je na umu. Dodatak teksta u pojedinim dijelovima tako je doveo i do brojnih komičnih situacija. Nastao je tekst koji je zvučao prirodno, što nam je i trebalo s obzirom na kod lutkarskog realizma.

Izuzetno je važno u potpunosti se prepustiti improvizacijama, biti sasvim prisutan i imati povjerenja u partnere i redateljicu. Ponekad nam je redateljica zadavala improvizacije bez ikakvih okolnosti, što je značilo da je sva sloboda u našim rukama. Budući da je riječ o trojici animatora koji u isto vrijeme animiraju lutku (tri različite osobe = u najmanju ruku, tri posve različite ideje), takve su improvizacije uglavnom bile neuspješne jer u određenim trenucima svaki je od animatora htio provesti ideju koju je dobio, što je rezultiralo time da je lutka izgledala potpuno neprirodno i da se nijedna situacija nije realizirala. Te su nas improvizacije naučile da ne možemo svi istovremeno voditi i da se trebamo prepustiti jednoj ideji i nju provesti u djelo, a tek onda prijeći na sljedeću. Puno korisnije i plodnije improvizacije bile su one sa zadanim okolnostima, namjerama, radnjama i zadacima te vođene improvizacije u kojima nam je Ivana (kao redateljica, ali i kao vanjsko oko) zadavala nove upute ili naglašavala stvari na koje se trebamo usmjeriti. Smatram da su sve odrađene improvizacije s lutkom meni kao animatoru, glumcu, članu nekog ansambla/grupe donijele mnogo korisnih spoznaja. Naučio sam koliko je, u animaciji lutke u troje, značajna apsolutna usmjerenost svih animatora koji moraju biti potpuno fokusirani jer inače lutka neće izgledati živo. Nebrojeno puta događalo nam se da se manjak animatorove koncentracije automatski odrazi na lutku i njezinu vjerodostojnost. Improvizirajući s lutkom, shvatio sam koliko je važno biti smiren i strpljiv. Neke situacije ponavljali smo puno puta kako bi svaki dio tijela (glava, ruke i noge) reagirao pravilno i točno. Pojedine smo situacije znali secirati do najsitnijeg detalja da bismo utvrdili tko, kad, na koji način i nakon koga treba reagirati i napraviti određenu gestu kako bi lutka izgledala živo i vjerodostojno. To nam je znalo oduzeti puno vremena pa su u takvim situacijama strpljivost, smirenost i razumijevanje jednih prema drugima bili ključni. Još jedna izuzetno važna stavka u improvizacijama s lutkom bila je eliminacija ega. Kao i moji kolege, morao sam prihvatiti da neće uvijek moja ideja biti ta koja će na kraju zaživjeti i da će se dogoditi situacija da je zbog neke druge ideje možda nećemo stići ni probati. Morali smo naučiti pratiti i slušati jedni druge i znati u kojim situacijama trebamo preuzeti vodstvo, a u kojima biti vođeni. U situacijama kad smo uspjeli obuzdati ego i naučili podrediti se lutki, njezinim mogućnostima i potrebama, animacija je profunkcionirala. Nakon brojnih

improvizacija, onih uspješnih i onih malo manje uspješnih, onih potpuno promašenih i onih nešto produktivnijih, utvrdili smo odlomke i fiksna mjesta koja moramo uvježbati.

5.2. RAD S REDATELJICOM

Uloga redatelja u svakom je procesu od izuzetne važnosti. Smatram da on ne treba i ne smije uspostavljati totalitarni režim (u suprotnom dolazi do kontraproduktivnosti), ali ipak mora imati određenu kontrolu nad ansamblom (bio on glumački ili lutkarski) i znati ga usmjeriti i voditi u trenucima kad je to potrebno. Također je vrlo važno da redatelj zna i kad treba popustiti i glumcu/lutkaru dati određenu slobodu u kreiranju. Ključan recept za funkcioniranje redatelja i ostatka kolektiva krije se u međusobnom povjerenju, uvažavanju i posvećenosti.

S Ivanom, koja je u ovom slučaju bila redateljica pod mentorstvom (studentica koja je učila kako raditi s ansamblom), bilo mi je ugodno raditi. Smatram da je za glumca/lutkara, ali i za redatelja, izuzetno važna dobra pripremljenost i poznavanje materijala kojim se želi baviti. Radio sam s nekolicinom redatelja koji su na probu dolazili nepripremljeni te su je proizvoljno i neorganizirano vodili, što nije davalo pozitivne rezultate. Smatram da je važno da redatelj zna što želi od svake probe (odnosno koje stvari želi isprobati). Ivana je na probe, u suradnji i pod vodstvom svoje mentorice, dolazila spremna sa svojom bilježnicom u koju je pisala što želi probati s kojom improvizacijom. Gledajući nas u tim improvizacijama, zapisivala je stvari koje su joj se sviđjele, detalje za koje je smatrala da funkcioniraju i da se trebaju naći u predstavi. Također je znala prepoznati kad je improvizacija krenula u krivom smjeru te je na vrijeme reagirala. Kad je primijetila da netko od animatora ima dobru ideju koja bi mogla uspjeti, pustila nam je da to istražimo do kraja. Također se nije uvijek držala onoga što je tog dana planirala isprobati. Znala je prepoznati potencijal u određenoj improvizaciji te cijelu probu posvetiti istraživanju njezinih mogućnosti. Budući da je i sama završila studij Glume i lutkarstva na Akademiji za umjetnost i kulturu u Osijeku, imala je razumijevanja i za nas, animatore. Sjećam se trenutka u kojem mi je, zbog moje zabrinutosti da kočim partnere u određenim improvizacijama i usporavam proces, rekla: *I ti, kao i oni, zaslužuješ imati svoj proces.* To me je ohrabrilo i potaknulo na daljnji rad.

5.3. RAD S PARTNERIMA

No, što lutka ima više pojedinačnih pokretnih dijelova, animacija je kompliciranija. Još je složenija animacija u dvoje. A tek troljudna animacija sofisticiranih lutaka poput bunrakua, gdje tri čovjeka moraju disati jednim dahom, kretati se u istom ritmu i sve svoje pokrete, osjećaje, misli usmjeriti u lutku, nestati iza nje, poništiti se! No najteže od svega, ali jedino važno, lutki podariti razlog postojanja u baš takvom obliku u kakvom postoji, a njezinim pokretima dati smisao.⁷

Pozitivna energija i produktivan rad s partnerima na sceni ključni su za uspjeh predstave. U radu na ovoj predstavi olakotnu okolnost predstavljala je činjenica što pozornicu dijelim s ljudima s kojima sam zajedno studirao pet godina, s prijateljima s klase. Dobro smo poznavali jedni druge i načine na koje najproduktivnije radimo. Ipak, bila je riječ o animaciji u troje, što je značilo da svi moramo disati kao jedno da bi lutka zaista oživjela. Tako da, bez obzira na činjenicu što smo se poznavali, bilo je izazovno i trebalo je puno rada i znoja da bi postigli kvalitetnu animaciju lutke koja će odgovarati realističnom ljudskom ponašanju, jer nismo smjeli zanemariti konvenciju lutkarskog realizma koju smo uveli. Tako smo u pojedinim situacijama jedni pred drugima fizički obavljali radnje koje je Zvone trebao obaviti (glumili smo Zvonu) kako bismo točno analizirali njegove pokrete da budu što sličniji ljudskim. Budući da su tri glave mislile za jednu lutku, nije uvijek bilo jednostavno dogovoriti se koju ideju ispoštovati u određenoj improvizaciji. Radom na predstavi naučili smo se slušati, biti strpljivi i pratiti glavni impuls, što je dovelo do scena u improvizacijama koje su zaista vjerodostojno izgledale. Primjerice, kad smo u početku s lutkom vježbali određenu emociju (npr. strah), prikazivali smo je samo glavom bez da je drugi dijelovi tijela poprate, što je izgledalo vrlo tehnički i neuvjerljivo. Ponekad su svi dijelovi tijela istovremeno na svoj način izražavali tu emociju, odnosno u isto vrijeme glava se tresla, mahalo se rukama, drhtalo se nogama, a to je izgledalo poprilično kaotično. S vremenom smo naučili da svi dijelovi tijela moraju pratiti glavni impuls i namjeru koja dolazi iz glave (bez obzira koji dio tijela fizički kreće prvi u pojedinim radnjama) i moraju sudjelovati u izražavanju te emocije, ali svaka u svoje vrijeme i na svoj način. Lutka za razliku od živog čovjeka ne posjeduje ekspresije lica, zato je teško određenu emociju prikazati samo glasom, odnosno glavom. Za

⁷ Kroflin, Livija, *Duša u stvari*, Akademija za umjetnost i kulturu Sveučilišta Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Osijek, 2020., str. 164

lutku je bilo važno da svi dijelovi tijela sudjeluju u izražavanju određene emocije, ali je ključno bilo odrediti u kojem će trenutku određeni dio tijela izraziti određenu emociju. Na taj se način postigla usmjerenost gledatelja na lutku i percipiranje svakog pojedinog pokreta kao prijenosa određene emocije i njezina odjeka. U trenucima kada je svatko proizvoljno reagirao svojim dijelom tijela u izražavanju određene emocije, taj se fokus gubio i to je dovelo do viška informacija koje su kod gledatelja izazivale nejasnoću i pomutnju te se na taj način rušila koncepcija lutkarskog realizma. Naravno, postoje i trenutci kad je potrebno da zaživi cijelo tijelo i izrazi neku emociju, ali u tom slučaju svi ekstremiteti vode istom cilju. Takvim načinom rada, slušajući se međusobno i dišući kao jedno, došli smo do toga da minimalnim reakcijama i pokretima (svako na svom dijelu tijela) sudjelujemo u izražavanju određene emocije. Budući da je riječ o lutkarskom realizmu, morali smo paziti na svaki detalj kako pokreti ne bi bili pretjerani, već svedeni i prirodni. U animaciji ovakve lutke u kodu lutkarskog realizma mali su pokreti bili od iznimnog značenja i tek kad smo svi bili povezani i prisutni u zajedničkoj animaciji, postigli smo da fizička radnja (koju smo isprva izvodili izrazito tehnički i suhoparno) postane više od toga, odnosno da postane prijenos emocije. U takvim je situacijama, kada smo moji partneri i ja postali jedno, Zvonimir Fištrović na trenutak zaista oživio.

Koliko je važno disati kao jedno i funkcionirati kao grupa pokazale su nam mnoge nepredvidljive situacije koje su se događale za vrijeme izvedbi pred publikom. Kazalište je samo po sebi nepredvidljivo i nikada ne znaš što možeš očekivati. Svaka je izvedba drukčija. Budući da smo odabrali kod lutkarskog realizma, cijela je scenografija bila izrađena u Zvoninoj veličini, uključujući i sve rekvizite. Na izvedbama se zna dogoditi da ne ide uvijek sve po planu. Kako onda postupiti? Potrebno je improvizirati na licu mjesta i *izvući* situaciju bez prethodnog dogovora i bez da itko od gledatelja to registrira kao nešto što se nije smjelo dogoditi. Primjerice, u jednoj izvedbi ispala nam je šalica s popijenim čajem na pod. Kako smo postupili? Odreagirali smo ljutito zbog toga što je šalica ispala, kleknuli smo na jedno koljeno i sagnuli se kako bi uzeli šalicu, čarapom smo obrisali taj dio poda komentirajući kako je ostao mali trag čaja na podu i šalicu smo vratili na stol. To je značilo biti u situaciji, pratiti kolege i disati kao jedno. Sretan sam što smo uvijek uspješno znali naći način kako se izvući iz nepredviđene situacije, bez da itko primijeti da se dogodilo nešto što nije trebalo.



5.4. SUSRET I RAD S LUTKOM

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

Kako lutka koju smo trebali koristiti u našoj predstavi za vrijeme početka rada nije bila do kraja izrađena, probe smo započeli sa zamjenskom lutkom koja je ujedno bila i stolna lutka (lutka na podlozi), iako se vizualno i u nekim detaljima izrade bitno razlikovala od buduće lutke Zvonimira Fištrovića. Ta zamjenska lutka bila je lutka starca iz predstave *Dindim*, o

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

nježnosti Umjetničke organizacije Gllugl. Svaka je lutka posebna i jedinstvena te samim time zahtijeva da ju *poblize upoznaš* prije početka animiranja. U početnim improvizacijama nije postojala jasna hijerarhija, odnosno nismo znali koji će animator animirati koji dio tijela, već smo se izmjenjivali. Tek je kasnije odlučeno da će glavni animator koji će animirati glavu i leđa biti Grgur Grgić, za animaciju ruku bit će zadužen Davor Tarbuk, dok ćemo se u animaciji nogu izmjenjivati moj kolega Dominik Karaula i ja. Najprije smo lutku istraživali kroz jednostavne mehaničke vježbe poput disanja, hodanja, sjedenja, ustajanja i sl. Sve smo te vježbe radili tako da svako barem jednom bude na određenom dijelu tijela. Zatim smo počeli raditi neke jednostavnije improvizacije. Primjerice, s lutkom smo morali hodati do stolca, izvući stolac, sjesti na njega i zauzeti određeni sjedeći položaj po želji. Iako zadatak zvuči jednostavno, u stvarnosti to nije bio. Shvatili smo da smo u improvizaciju krenuli neskladno, svatko u svom tempu i ritmu, ne slušajući partnere. Nismo se međusobno pratili i to je dovelo do loše animacije (glava je išla prije nogu, brzina hoda do stolca nije bila usklađena i sl.). Redateljica nam je govorila da usporimo i da nema potrebe za žurbom. Kad smo je poslušali i počeli obraćati pažnju jedni na druge, lutka je uspjela prohodati do stolca i sjesti na njega. Međutim, uz pomoć redateljice i mentorice, shvatili smo da je lutka tu improvizaciju, ali i ostale, obavljala vrlo mehanički, odnosno da nije izgledala živo i vjerodostojno. Gledajući izvana, nije se moglo povjerovati da je riječ o živom biću, a zbog konvencije koju smo izabrali lutka je morala nalikovati čovjeku i dobiti ljudske osobine, morala je osjećati. Redateljica je počela u prvotno jednostavne improvizacije uvoditi različite okolnosti (npr. kako hoda do stolca kad je sretan/tužan/ljutit). U tim situacijama, kad se lutka osjećala sretno/tužno/ljutito (probali smo mnoštvo varijanti i emocija), uglavnom smo osjećanje svih tih emocija automatski prebacili u glavu. Hod i pokreti rukama nisu se pretjerano mijenjali prilikom promjene emocija. Tada su nam redateljica i mentorica naglasile da lutka, isto kao i čovjek, mora osjećati cijelim svojim bićem, cijelim tijelom. To je značilo da se svaka od tih zadanih emocija mogla prikazati u svim dijelovima tijela (rukom, nogom, dlanom, stopalom...) i da će lutka istinski osjećati tek onda kad ostali dijelovi tijela pripomognu glavi da upotpuni osjećanje lutke. Tu sam ubrzo spoznao, kao što sam već i spomenuo u prethodnom poglavlju, da prilikom animacije ovakve lutke pokret ne mora biti pretjeran i prenatravan. Čak i najmanji pomak na ovoj lutki, primjerice u nogama, daje neko značenje, a detalji su jako vidljivi i značajni. Nadalje smo morali prilikom svih tih silnih improvizacija imati mjeru. Ključno je bilo znati tko što radi u kojem trenutku i u kojoj mjeri. Pretjerivanje i prenatravanje pokreta dovelo bi do karikature koja bi možda u nekom drugom kodu igre funkcionirala, ali kod lutkarskog realizma to nije bio slučaj. Redateljica bi nam izvana znala

dobacivati: *Smanji! Ne tako puno! Još manje!* Svako pretjerivanje i višak pokreta dovodio bi do nerealistične slike i nepoštivanja zadane konvencije lutkarskog realizma. *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.*⁹

Prilikom animiranja te zamjenske lutke upali smo u zamku. Automatski smo, s obzirom na izgled lutke, preuzeli karakter starca. Sve smo emocije, zadatke i fizičke radnje obavljali u karakteru starca. Redateljica nas je na to upozoravala prilikom improvizacija jer lik Zvonimira Fištrovića nije bio starac, već mladić u dvadesetim godinama. Dolaskom prave lutke, koja još nije bila u potpunosti vizualno dovršena, ali je bila funkcionalna, opet smo se morali upoznati s novom lutkom. Mehanika nove lutke bila je malo drukčija, ali puno praktičnija, pogotovo za animaciju glave jer je napravljena sustavom opruga pa je mogla samostalno stajati. Nova je lutka također bila izrađena od drveta, ali je bila puno lakša i tanja. Samim time (iako još vizualno nedovršena) nalikovala je na mladolikog i poletnog čovjeka koji je bio suprotan tromom i grubom starcu (zamjenskoj lutki). U tom smo smjeru počeli graditi karakter lutke. Nastavili smo s improvizacijama u kojima smo pamteli određena mjesta i stvarali fiksne točke te smo se laganim, ali sigurnim korakom približavali onoj finalnoj verziji predstave. U tom smo razdoblju već raspodijelili uloge (znali smo tko animira koji dio tijela). U daljnjim improvizacijama bavili smo se konkretnim improvizacijama, povezanim s pričom naše predstave. Istraživali smo na koje sve načine Zvone može tragati za inspiracijom. Budući da Zvone dobije inspiraciju tek na kraju predstave, svi prijašnji pokušaji morali su završiti neuspješno. Zato je od iznimne važnosti bilo svaku ideju potrage za inspiracijom dovesti do kraja (npr. ako je Zvonu inspiriralo cjedilo, on mora do kraja istražiti što sve može s tim cjedilom prije nego shvati da mu cjedilo ne može pomoći). Sukladno tome, nakon brojnih isprobanih improvizacija utvrdili smo poglavlja i sekvence unutar cjelokupne predstave (npr. sekvenca s cjedilom, sekvenca s jogom itd.) koje smo s vremenom obogaćivali raznim detaljima radi što veće vjerodostojnosti. Isto tako bilo je potrebno odrediti jasne granice, odnosno točno znati kad koje poglavlje završava, a kad počinje novo. To je značilo svako

⁹ Krofflin, Livija, *Duša u stvari*, Akademija za umjetnost i kulturu Sveučilišta Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Osijek, 2020., str. 16

poglavlje dovesti do kraja, do trenutka lutkine nemoći i iscrpljenosti u kojem više ne zna što pokušati. Dakle, inzistiralo se na određenoj sekvenci dok se mi kao animatori (pogotovo glavni animator na glavi) emotivno nismo oslobodili, odnosno dok naš emotivni udio nije prešao preko ruba. To je bio znak za prelazak na sljedeće poglavlje i sljedeću ideju potrage za inspiracijom. Kako su probe odmicala, s vremenom je i sva scenografija koju smo koristili u predstavi bila izrađena. U skladu s time bilo je potrebno prilagoditi lutku konačnoj verziji prostora, a samim time prilagoditi kretanje i položaje animatora prostoru scene. Nakon određivanja fiksnih točaka i definiranja cijele priče preostalo je trenirati i poboljšavati animaciju obogaćujući je detaljima i čineći je što realističnijom ljudskom svijetu.



5.5. ANIMACIJA NOGU I POMOĆNA ANIMACIJA

Prilikom podjele uloga, pripala mi je uloga animacije nogu u prvom dijelu predstave, dok je u drugom dijelu noge animirao moj kolega Dominik Karaula. Potrebno je naglasiti da smo obojica poznavali animaciju nogu tijekom cijele predstave. Ona je jednako važna u kompletnoj animaciji lutke jer je način na koji lutka hoda, ubrzava, usporava, pa čak i stoji,

iznimno bitan i doprinosi cjelokupnom karakteru lutke. Traženje sitnih detalja u animaciji nogu može puno značiti i doprinijeti kvalitetnijoj animaciji (npr. pomicanje stopala blago unutra dok lutka sjedi na stolcu i osjeća se tužno pojačava emociju tuge ili ritmična promjena položaja nogu prilikom sjedenja naznačuje osjećaj nemira i nervoze). Prilikom prelaska s nogu zamjenske lutke (lutke starca) na animaciju nogu prave lutke primijetio sam veliku razliku. Lutke starca bile su teže i deblje te ih je bilo drugačije animirati od pokretnijih i lakših nogu prave lutke. U početnom periodu procesa borio sam se s hodanjem lutke. Kako god bih pokušao hodati, nije izgledalo vjerodostojno (hodala je više kao rak, a ne kao čovjek). Zahvaljujući pomoći mentorice, koja je shvatila gdje je izvor problema, uspio sam doći do hoda koji je realističniji i vjerodostojniji. Mentorica mi je ukazala na to da je glavni problem taj što sam previše oprezan prilikom pomicanja nogu. Rekla mi je da hrabrije pomičem lutkine noge, da ih namjerno jače spuštam na podlogu (da se čuje njihov udarac o podlogu) te sam, vježbajući hodanje, na taj način uspio doći do bolje animacije. U trenucima izražavanja određene emocije bilo je potrebno prilagoditi hod lutke kako se ne bi narušila koncepcija lutkarskog realizma. Primjerice, prilikom Zvonina proučavanja cjedila i njegove ideje da će glavni lik njegove priče biti romantično cjedilo razmišljao sam o tome kako postići kvalitetu *romantičnog hoda*, odnosno hoda osobe koja je zaljubljena. S ostatkom ekipe odlučio sam iskoristiti pomoć koju mi nudi glazba te hod usporiti i prilagoditi ritmu takve vrste glazbe. Za vrijeme sviranja osmislili smo pomalo plesni hod, gdje su noge više klizile po podlozi. Prilikom okretaja i hoda unazad posebnu pažnju posvetio sam tome da prvo prsti dotaknu pod pa tek onda peta (bez obzira što lutka mehanički nije imala zglob nožnih prstiju i stopala). U tim je trenucima također bilo važno po nalogu glave (dakle onda kada je to glava naredila) naglo prekinuti takav hod i vratiti se u normalan, užurbani hod Zvonina trčanja do računala kako bi zapisao ideju prije nego što je zaboravi. Osim hoda u raznim situacijama, u početku sam imao malih problema sa stajanjem lutke (koliko god to smiješno zvučalo, istina je). Normalno stajanje s lijevom i desnom nogom u ravnini i blagim razmakom između njih (kao kod stvarnog čovjeka) nije bila najsretnija opcija. U takvim trenucima često bi se ravnina glave našla malo ispred ravnine nogu ili malo iza nje te bi izgledalo kao da lutka gubi ravnotežu (odnosno pala bi prema zakonima fizike). Prilikom proba, mentorica mi je ukazala na to da trebam napraviti blagi iskorak jednom nogom uvijek kada lutka stoji na mjestu jer će na taj način lutka izgledati stabilno (neće izgledati kao da pada). To sam se trudio ne zaboraviti i primijeniti u svim situacijama kad lutka stoji, poput pranja posuđa, čitanja knjige i sl.

U procesu rada na ovoj predstavi trudio sam se što više posvetiti pronalasku detalja u animaciji nogu i njihovoj primjeni kako bi svojom animacijom doprinio konceptu lutkarskog realizma. Kao osnovni dio kretanja, noge direktno utječu na cjelokupan dojam prirodnosti i vjerodostojnosti lutke. Trudio sam se što preciznije (koliko je to dopuštala mehanika lutke) imitirati biomehaniku ljudskog tijela prilikom hodanja. Pazio sam da svaki korak bude tempiran i uravnotežen kako bi se vjerno prikazao prijenos težine prilikom hoda, savijanje koljena, itd. Prilikom hodanja lutke trudio sam se postići realističnu dinamiku hoda. Tako sam se primjerice trudio postići (koliko je to lutka dopuštala) realistični efekt spuštanja noge na podlogu prilikom hodanja, odnosno da lutka prvo dotakne podlogu petom, zatim prenese težinu preko stopala i odguruje se prstima te ponovno odiže nogu. Nastojao sam što realističnijom animacijom nogu dočarati osjećaj težine i ravnoteže lutke. Primjerice prilikom obuvanja čarape i podizanja jedne noge zajedničkom smo animacijom lutke postigli da tijelo lutke blago reagira tako što prenese težinu na suprotnu nogu. U trenutcima stajanja na jednoj nozi, kada je došlo do gubljenja ravnoteže, skakanjem na jednoj nozi (pritom pazeći na elastičnost koljena pri doskoku) dobili smo prirodnu reakciju tijela koje ispada iz ravnoteže što je dodalo još jedan sloj realizma. Poseban fokus posvetio sam promjeni tempa i ritma hodanja te kvaliteti pokreta noge ovisno o vanjskim okolnostima. Brži koraci prilikom Zvonetova trčanja do računala kako bi zapisao ideju. Spori i bezvoljni koraci do kreveta nakon Zvonetova neuspjeha u pisanju priče o cjedilu. Sporo hodanje do kuhinje kako bi uzeo čaj, a zatim promjena tog hoda u poskakivanje i brži hod unatrag u trenutku kada ga šalica čaja opeče (reakcija na vanjske faktore). Ovo su samo neki od primjera kako sam hod i njegov tempo, ritam i kvalitetu prilagođavao vanjskim okolnostima u kojima se Zvone našao. Na taj način ne samo da se postiže i doprinosi kodu lutkarskog realizma, već se omogućuje dodatno izražavanje određene emocije kroz pokret nogu. Kod lutkarskog realizma prilikom kretanja nogu direktno utječe na percepciju publike i omogućuje im (ukoliko je animacija vjerodostojna) da se emotivno povežu sa lutkom, vjerujući u njen pokret i postojanje.

Uz animaciju nogu, također sam bio u ulozi pomoćnog animatora. Bio je to nešto manji, ali isto tako vrlo važan zadatak. Morao sam paziti da voda u pravilnom trenutku poteče iz slavine, ali i da se u hladnjaku u točnim trenutcima (prilikom otvaranja i zatvaranja vrata) pali i gasi svjetlo. Iako u tim trenutcima konkretno nisam animirao lutku, uloga pomoćnog animatora također je zahtijevala apsolutnu prisutnost i koncentrirano praćenje radnje koja se odvija na sceni.

6. NEKA ČAROLIJA POTRAJE

Realistični kod igre u lutkarskoj predstavi namijenjenoj odrasloj publici nije nešto što se često može vidjeti u hrvatskim lutkarskim kazalištima. Imali smo lutku koja je vizualno bila vrlo realistična, a animacijski izuzetno funkcionalna. Scenografija je svojom vjerodostojnošću pratila realistični izgled lutke (izgled pravog ljudskog stana smanjen na Zvoninu veličinu), a svojom funkcionalnošću nudila brojne mogućnosti igre (slavina iz koje teče voda, hladnjak s funkcionalnim svjetlom). Također, precizna i točna animacija usmjerena na detalje oživjela je lutku. Imali smo priču s kojom se svatko može povezati i poistovjetiti (posebno naša, umjetnička vrsta). Na kraju smo dobili i publiku koja je svjedočila nastaloj čaroliji i koja je svojim reakcijama nagradila sve gore spomenuto te se u potpunosti sjedinila sa Zvonom, a kako i ne bi kad je Zvonimir Fištrović, zvani Zvone, baš poput svih nas. Više mi ništa ne preostaje reći, osim poželjeti da ova čarolija potraje što duže.

7. ZAKLJUČAK

Predstava *ASDFDFGGGGGGG* kruna je mog studiranja umjetnosti lutkarstva na Akademiji za umjetnost i kulturu u Osijeku. Ovo je bio moj prvi susret s konceptom lutkarskog realizma, ali se nadam ne i zadnji. Takav kod igre zahtijevao je od nas potpuno posvećen rad te detaljno istraživanje najmanjih pokreta koje lutka može napraviti i njihovo uspoređivanje s realnim životom. Takav je pristup rezultirao kvalitetnom i vjerodostojnom animacijom lutke koja je bila u službi lutkarskog realizma pružajući publici na taj način bogatstvo detalja, suptilnost i psihološku složenost te nudeći snažnije umjetničko iskustvo i omogućavajući dublju emotivnu reakciju.

Iako osječku Akademiju nisam upisao zbog lutkarstva, zbog njega sam se zasigurno zadržao na njoj do samog kraja. Često sam tijekom studiranja osjećao kako mi upravo lutkarstvo (u usporedbi s glumom) pruža veću slobodu kreativnog izričaja. Ako vratim film unatrag i sjetim se prijemnog ispita iz lutkarstva i svoje animacije kuhače (ako se to može nazvati animacijom), a zatim još jednom sagledam proces rada na ovoj predstavi i konačni proizvod, mogu s ponosom reći: *Da, svašta sam naučio, ali i želim još svašta naučiti*. Želim svojim budućim radom na području lutkarstva pomaknuti svoje umjetničke i ljudske granice, istraživati raznolike mogućnosti koje mi nudi, ali i utjecati na promicanje lutkarske umjetnosti među ljudima, pogotovo onim odraslim. Želim raditi na lutkarskim predstavama koje će pobuditi spoznaju u ljudima te će shvatiti kako je etiketiranje lutkarstva kao umjetnosti isključivo namijenjene dječjoj publici iznimno nepravedno prema samom lutkarstvu i svemu onome što može ponuditi. Moje se studiranje na Akademiji završava, ali moj rad na sebi, kao čovjeku i kao glumcu/lutkaru, i dalje se nastavlja.

8. POPIS LITERATURE

1. Kroflin, Livija, *Duša u stvari: Osnovne lutkarske tehnike i njihova primjena*, Akademija za umjetnost i kulturu Sveučilišta Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Osijek, 2020.
2. Lazić, Radoslav, *Svetsko lutkarstvo*, Foto Fotura i Radoslav Lazić, Beograd, 2004.
3. Mrkšić, Borislav, *Drveni osmijesi*, MČUK, Zagreb, 2006.
4. Županić Benić, Marijana, *O lutkama i lutkarstvu*, LEYKAM international, Zagreb, 2009.
5. <https://www.hnkmostar.ba/osjecani-gostuju-s-lutkarskom-predstavom-odrasle/>

9. SAŽETAK

ASDFDFGGGGGGG diplomatska je predstava Lorenca Tolića nastala pod mentorstvom izv. prof. art. Tamare Kučinović koja na komičan način prikazuje čovjekovu potragu za inspiracijom te grčevitu potrebu da stvori *nešto* te tako izrazi svoju kreativnost. Predstava je nastala na Akademiji za umjetnost i kulturu u Osijeku, a u njoj sudjeluju studenti: Grgur Grgić, Davor Tarbuk, Dominik Karaula (animacija) i Ivana Vukićević (režija). U pisanome radu student opisuje cjelokupni proces rada na predstavi od prve do posljednje faze, razmatra, analizira i opisuje sve zadatke i izazove s kojima se susreo u nastanku ove predstave te proučava važnost svih komponenti predstave i njihovu primjenu u službi lutkarskog realizma.

Ključne riječi: lutkarstvo, inspiracija, lutkarski realizam, predstava.

10. SUMMARY

ASDFDFGGGGGGG is the title of the graduate play by Lorenzo Tolić, created under the mentorship of Associate Professor Tamara Kučinović. The performance humorously depicts a person's search for inspiration and the desperate need to create "something" in order to express their creativity. The production was developed at the Academy of Arts and Culture in Osijek. The graduate performance features students Grgur Grgić, Davor Tarbuk, Dominik Karaula (puppet animation) and Ivana Vukićević (direction). In the written part of the project, the student portrays the entire process of making the play from first to final stage. He considers, analyzes, and describes all the tasks and challenges faced during the creation of this performance and studies the importance of all its components and their application in the service of puppetry realism.

Keywords: puppetry, inspiration, puppetry realism, performance.

11. ŽIVOTOPIS

Lorenzo Tolić rođen je u Slavonskom Brodu 11. ožujka 2000. godine. Živi i odrasta u Donjim Andrijevcima, malom mjestu pored Slavanskog Broda, gdje završava osnovnu školu. Svoje srednjoškolsko obrazovanje stekao je u Klasičnoj gimnaziji fra Marijana Lanosovića s pravom javnosti u Slavonskom Brodu. Akademiju za umjetnost i kulturu, točnije preddiplomski studij Glume i lutkarstva, upisuje 2018. godine, a odmah nakon njegova završetka upisuje i dvopredmetni diplomski studij, smjer Gluma i Lutkarska animacija. Tijekom svog obrazovanja sudjelovao je, kako u raznim akademskim ispitnim produkcijama, tako i na vanjskim projektima, a neki su od njih: *Kneginja čardaša*, *Dnevnik solerice*, *Šarenolisna šuma: Slučaj 044*, *Zečja posla*, *Pouzdan sastanak*, *Poučni komadi*. Nastupao je na brojnim hrvatskim i međunarodnim festivalima.