

Rad na ulozi sina u predstavi "Šuma Striborova"

Selman, Luka

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:251:844797>

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

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



Repository / Repozitorij:

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



SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU

ODSJEK ZA KAZALIŠNU UMJETNOST

DIPLOMSKI SVEUČILIŠNI STUDIJ KAZALIŠNE UMJETNOSTI

SMJER LUTKARSKA ANIMACIJA

LUKA SELMAN

**RAD NA ULOZI SINA U PREDSTAVI *ŠUMA*
*STRIBOROVA***

DIPLOMSKI RAD

MENTOR: Izv. prof. dr. art. Maja Lučić

SUMENTOR: Goran Guksić, umjetnički suradnik

Osijek, 2024.

SADRŽAJ

1. UVOD	1
2. FANTAZIJA I PRIČE IZ DAVNINA	2
3. IVANA BRLIĆ-MAŽURANIĆ	4
4. MITOLOGIJA	5
5. OD KUD IDEJA?	6
6. LUTKE I STOL	7
7. SCENOGRAFIJA	10
8. GLAZBA	11
9. RASVJETA	12
10. LU(T)KA	14
11. PLAKAT	16
12. KAKO KAŽE ONA STARA: „SVAKI KRAJ JE NOVI POČETAK”	18
LITERATURA	19
SAŽETAK	20
SUMMARY	21

1. UVOD

Započeti ovaj diplomski rad je jako čudno. Pamtim kako sam sa sedam godina prvi put otišao u Gradsko kazalište Zorin dom u dramski studio i kako sam par mjeseci kasnije imao prvu amatersku produkciju, a sada nakon par upitnih promjena u onome što sam mislio da će mi buduća karijera biti, napravio sam puni krug i vratio sam se onome što sam oduvijek mislio da ću raditi. Nakon šest godina studiranja, uspona, padova, znoja, suza pa čak i krvi, ovome je stvarno došao kraj. Ne znam jesam li sretan ili tužan. Jedan dio mene je presretan jer napokon prestaje taj akademski način života i sada se mogu posvetiti samo stvaranju, dok je drugi dio mene malo izgubljen i prestrašen jer nije siguran kako će se stvari odviti nakon što obranim ovaj rad. Akademija je sigurna zona za sve nas koji se želimo baviti ovim poslom. Najgore što se može dogoditi je da napravimo lošu etidu i to vidi samo profesor i tvoji kolege s klase. Zapravo nas potiču da radimo greške, jer nema boljeg načina naučiti što je krivo ako to sami ne učinimo. Van akademije ima malo prostora za greške. Vanjska publika vidi i ukazuje na greške, ali bez oprosta i davanja drugih šansi. To je taj strašni dio na koji mi nismo naviknuti, taj trenutak gdje nema izvlačenja i navijačke publike pune prijatelja i bliskih kolega. Ali to je put koji smo odabrali i taj adrenalin koji pruži svaka predstava je to što nas drži u ovom poslu. Da ne duljim u uvodu, nastavit ću o predstavi koja je završila ovaj akademski put.

2. FANTAZIJA I PRIČE IZ DAVNINA

Jedne zimske večeri bio je naš dom, protiv običaja, potpuno tih. Nigdje nikoga, sobe velike, svuda polutama, nastrojene tajnovito, u pećima oganj. Iz posljednje sobe – velike blagovaonice – začuje se: „kuc! kuc!” "Tko je?" - upitam. Ništa! Opet: „kuc! kuc!” - "Tko je?" - i opet ništa. Nekim tajnovitim strahom stupim u veliku blagovaonicu, i najednom: radosni prasak, udarac, mala eksplozija.! U velikom kaminu prasnula je na vatri borova cjepanica, - na vrata kamina izletje mi u susret iskrica, ko daj je roj zvjezdica, a kad raskrilih ruke da uhvatim taj živi zlatni darak, podigne se one pod visoki strop i... nije ih više bilo.

...padoše mi u taj tren na pamet "domaći".¹

Kada ljudi čuju fantazija, bilo u književnom, filmskom, animiranom ili glazbenom stilu, većini prvo padnu na pamet legendarni *Gospodari Prstenova*, *Conan*, sad po novome i *Igre prijestolja*, pa čak i popularizacijom, "nerd kulture" *Dungeons and Dragons*. No ti isti vjerojatno nisu ni svjesni da im se žanr fantazije predstavio puno prije nego ih je netko natjerao da pogledaju *Prstenovu družinu*. Ivana Brlić-Mažuranić je osnovni dio lektire svakog školarca i koju predstavljaju mladima kao spisateljicu bajki, priča za djecu i, koliko god to bilo istina, toliko time umanjujemo vrijednost i veličinu tih priča.

Priče iz davnine kao opus Ivaninih djela su puno više od same zbirke priča. To je jedan živući svijet inspiriran starim božanstvima, tradicijama i vjеровanjima prije dolaska kršćanstva na naš prostor. Velike avanture likova u mističnim šumama, hladnim dolinama i legendarnim gradovima u kojima obitavaju vile, divovi, drevni bogovi, zla i naopaka stvorenja. Likovi su u potrazi za nečim većim od sebe borbom protiv zla, a i poukama koje se steknu tim teškim putem. Kada je ovako jednostavno predstavljeno zvuči kao neko Tolkienovsko djelo ili pokušaj kopiranja istog. Ivana je te velike pothvate uspjela prenijeti najmanjima bez gubitka one srži koja nas starije drži prilijepljenima uz ekrane, knjige ili već kojim god medijem upijamo najdražu priču.

¹ Brlić Mažuranić, Ivana, *Priče iz davnina*, Veselin Masleša, Sarajevo, 1980., str. 5.

Kao mali mislim da nisam cijenio te priče. Bile su mi samo neke bajke i više sam volio crtane filmove na TV-u i Disneyjeve filmove. U zadnjih desetak godina, kako sam stvorio interes prema starim slavenskim vjerovanjima, pričama i onome što je bilo prije na ovom području, shvatio sam koliko te priče drže živim taj jedan stari dio svijeta. Ljudi na našem području su dosta zapostavili te tradicije i zaboravili priče koje su se možda još pričale čak i našim bakama i djedovima. Iako te priče i Ivanine nisu ni blizu iste, ti čarobni svjetovi itekako jesu.

Djela Ivane Brlić-Mažuranić su savršena djela za dječje predstave. Šarene, poučne, ponekad i jezive, stvorene su da drže pažnju najmanjih, ali i probude interes kod starijih. Na našem području predstava *Regoč* ili *Šuma Striborova* takozvani je "sigurnjak". Svako kazalište je jednom probalo napraviti predstavu na temu *Priča iz davnina*, ali koliko njih je to uspješno napravilo, to je već druga priča. Nemojte me krivo shvatiti, ne govorim da smo mi s ovom predstavom napravili nešto inovativno i da smo pogurali granice lutkarskog teatra, već da smo ovo radili iskreno i bez stava da je ovo "sigurnjak". Ne znam je li ova predstava dobra i hoće li je publika prihvatiti kako ju je prihvatila publika s akademije, no jedino što znam je da se nismo kočili u radu i da smo probali napraviti onakvu predstavu kakvu bismo mi htjeli gledati. Je li to dobro za vanjsku publiku i jesmo li napravili nešto što će potaknuti interes? To je na publici da prosudi.

3. IVANA BRLIĆ-MAŽURANIĆ

Čudnovati i napadni oblici Kleka i romantičnost Dobre pružali su mojoj mašti toliko hrane da sam daleko u noć prevračala u mislima najčudnovatije slike i fantastične mogućnosti: što li se sve odigrava u dubokoj noći oko Kleka... Štoviše, ove slike, koje su mi se prikazivale, nisam držala za tvorevinu mašte, već za neko otkrivenje koje mi je iz daljine odavalo istiniti nutarnji život Kleka.²

Rođena 18. travnja 1874. u Ogulinu, Ivana Brlić-Mažuranić bila je hrvatska spisateljica za djecu i jedna od najznačajnijih spisatelja za djecu na svijetu. Dolazi iz utjecajne građanske obitelji Mažuranić. Školovala se privatno i poznavala je strane jezike, stoga su joj prvi književni pokušaji bili na francuskom jeziku. S obitelji se selila u Karlovac pa u Jastrebarsko, a većinu svog života provodi u Slavenskom Brodu (tada Brod na Savi) sa svojim suprugom Vatroslavom Brlićem. Uz svog muža bila je aktivna u krugovima prvaka Hrvatskog narodnog preporoda. Bila joj je dodijeljena zlatna medalja za protumađaronska nastojanja od strane biskupa Josipa Jurja Strossmayera. Tijekom prvog svjetskog rata sa svojim je kćerima radila kao bolničarka Crvenog križa i dobila odličje za predani rad. Kroz život se borila s depresijom i zbog nje je bila hospitalizirana. Počinila je samoubojstvo 21. rujna 1938. nakon duge borbe s depresijom.

Kroz život je u četiri godine šest puta bila predložena za Nobelovu nagradu za književnost. Godine 1937. Jugoslavenska akademija znanosti i umjetnosti primila ju je za svoju članicu, kao prvu ženu kojoj je dodijeljena takva čast.

Potaknut stvaralaštvom Ivane Brlić-Mažuranić i njenim rodnim gradom pokrenut je *Ogulinski festival bajke* koji se od 2006. godine održava do dan danas. Festival obuhvaća područja kazališta, animiranih filmova, glazbe i edukativnih i kreativnih radionica.

² Perić I., *Ivana Brlić Mažuranić: Osjećala sam da je ovo moja odluka*, libela.org , 2015., preuzeto 24.8.2024., <https://libela.org/sa-stavom/ivana-brlic-mazuranic-osjecala-sam-da-je-ovo-moja-odluka/>

4. MITOLOGIJA

Priče iz davnina duboko su utemeljene u slavenskoj mitologiji. Velika božanstva se spominju u pričama, a neki od božanstva su Stribor, Svarožić, Mokoš, a i manja bića kao Malik i domaći.

*Stribor ili Stribog, a nekima poznat i kao Borislav, Boro i čak Borivoj je sin Svarunov (Svarog, Stari Vid, Prabog, otac svih bogova). Rodio se od njegova daha i tako postao bog vjetra. Zimi je žestok i silan, a ljeti topao i miran. Zaštitnik je lađara mlinara, bojnika, a i pljačkaša.*³

Domaći ili Domovoji (Domovoy) dobili su ime po prostoru u kojem obitavaju, dom. Oni su kućni dusi i mala božanstva. Često ih se nazivalo djedom ili gospodarom kuće. Brinu se o blagodati kuće, a posebno o stoci što ih povezuje s bogom Velesom. U jednoj od priča kako su nastali govori se kako su oni mala božanstva koja su se pobunila protiv Svaruna pa ih je on kaznio i poslao gdje su se oni udomaćili i postali mala kućna božanstva.

Malik Tintilinić je najstariji i najživlji među domaćima. U priči *Šuma Striborova* on je taj koji je pomagao oko problema s Gujom. Malik Tintilinić je zapravo tvorevina Ivane Brlić-Mažuranić budući da postoje priče o Maliku i Tintilinu. Malik je poznat u dijelovima kajkavskog područja i na području današnje Istre, a tintilini se spominje na području Dalmacije.

Legengrad / Leđan – drevan čudesan grad koji se spominje u Hrvatskoj narodnoj predaji.

Mitološki aspekt u pričama Ivane Mažuranić je ono što daje tim pričama prepoznatljiv i specijalan osjećaj. Bajke kao bajke uvijek su smještene u neki fantazijski svijet, jer je tamo sve moguće, ali ono što čini Ivanine bajke specijalnim je to što ona uz svoju maštu, prepušta stvaranje svijeta već narodu poznatim likovima i prostorima. Legengrad koji je već dio naše kulture je ponovno zaživio u još fantastičnijem obliku, a navedeni likovi poput Malika, domaćih, pa čak i božanstva poput Striboga su

³ Marinović, Marinko, *Junaci starohrvatskih mitova*, Varteks tiskara, Varaždin, 1999, str. 68.

dobili novi oblik i nove avanture i to ove bajke čini više od bajki, čini ih nekom nadogradnjom na stare mitološke priče ili kao neki "spinoff" na postojeći slavenski kanon.

5. OTKUD IDEJA?

Ideja za Šumu Striborovu mi je u glavi već par godina. Izvorna je ideja bila da radim Glembajeve u stilu Bourekovog *Hamleta*, ali nekako sam dosta brzo spremio tu ideju u ladicu za kasnije projekte budući da nisam osjetio pretjerani entuzijizam od par kolega kojima sam spomenuo potencijalnu predstavu. "Tumbanjem i tumbanjem" došao sam do *Šume Striborove* i ideje da bude malo ozbiljnija verzija te priče. Najprije nisam htio da bude "dječja" predstava jer ipak je to priča o raspadu jedne obitelji i svim natprirodnim silama koje utječu na to. Nekako sam tu ideju čuvao skroz u sebi dok nismo odigrali naš preddiplomski završni ispit *Divljeg zapada zov* na međunarodnom lutkarskom festivalu u Bugojnu gdje smo imali priliku vidjeti predstavu *Sedam gavranova*. Tu mi se "kliker ponovno upalio" i vidio sam da postoji način kako kvalitetno ispričati bajku na malo ozbiljniji način. Nakon toga sam tu i tamo spominjao kolegama da bi to bila zanimljiva ideja i da bi, ako su zainteresirani, bilo sjajno da kolektivno radimo na tome. Malo po malo bližio se trenutak gdje smo već morali imati ideju ispita kojeg bismo radili i ponovno smo došli na temu *Šume Striborove* koja se kolegama svidjela i prvi put kada sam ju spomenuo.

6. LUTKE I STOL

Stolna je lutka u istoj razini sa svojim čovjekom – lutkar nije ni iznad ni ispod nje, on je iza nje ili pokraj nje. Oni dijele isti prostor. U tom prostoru oni su ravnopravni, djeluju zajedno, a ponekad se i bore za svoj “životni prostor”.⁴

Od samog početka rada na diplomskom ispitu razgovarali smo o stolnim lutkama. Prošli smo kroz razne ideje dok nismo odlučili da bi bilo najbolje da su animacijski jednostavne - jedna osoba po lutki, bez kompliciranih udova i animabilnog vrata što nam daje mogućnost da se lutka animira pomoću samo jedne vodilice, ali otežava poglede lutkom budući da je glava fiksirana uz tijelo. U jednu ruku to nam je jako pomoglo jer nam je otvorilo vrata za ekspresivniju igru kroz pokret lutke i glumu, a i dalo nam je više mogućnosti da eksperimentiramo s glumom i animatorima kao likovima u predstavi.

Jedna od glavnih inspiracija bila nam je predstava Jakuba Maksimova *Sedam Gavranova* u izvedbi Dečijeg pozorišta Republike Srpske iz Banja Luke, koju smo, srećom, dvije godine za redom gledali na festivalu u Bugojnu. Iako je naša predstava potpuno drugačija od *Sedam Gavranova*, nama je inspiracija došla iz atmosfere te predstave. Sama se ne bavi folklornom estetikom, ali atmosfera kojom zrači u nama je probudila neku želju za radom na mračnijoj etno verziji neke bajke. Mi smo se odlučili za folklornu estetiku te smo, na samom početku rada, imali scene gdje animatori plešu kolo i kostimi su nam trebali biti tek minimalne, pomalo moderne verzije tradicionalne nošnje.

Jako puno ideja koje završe na papiru na kraju se ne realiziraju budući da neke druge ideje puno prije poprime čvrst oblik i predstava se nastavlja graditi na tim temeljima. Tako i naše folklorne ideje nisu nikada do kraja realizirane. Ostale su samo u ideji i naznaci.

Kad smo razmišljali tko će nam raditi lutke i scenografiju, najlogičnije nam je bilo da pitamo kolege tehnologe s Odsjeka za kreativne tehnologije. Na naš upit odazvale su se dvije djevojke koje su jako

⁴ 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. 163.

entuzijastično ušle u ovaj projekt. Tu su nam se još dodatno promijenile neke ključne stvari jer su djevojke donosile svoje ideje i inspiracije u ovu predstavu, što je dosta utjecalo na cijelu estetiku, a i igru predstave.

Promjene u ideji bile su najmanji problem jer veliki dio procesa nismo ni imali lutke s kojima bismo radili na predstavi. Došlo je do male pomutnje u organizaciji vremena i rasporeda kod kolega na tehnologiji. Lutke smo čekali otprilike mjesec dana dulje nego što je originalno bilo dogovoreno i to nam je stvaralo problem, jer bez scenografije sami smo se snalazili i izmišljali nešto na sceni prije njihova dolaska, a bez lutaka to je bio malo veći problem.

Snašli smo se donekle, pronašli smo plišane igračke koje su stajale i skupljale prašinu na akademiji i probili rupe u njima i nagurali grančice kako bi nam koristile kao stolne lutke. Uspjeli smo postaviti neke grube nacрте scena s tim "do it yourself" lutkama, ali na kraju se nismo baš proslavili s idejom plišanaca jer dolaskom lutaka nam je cijeli proces krenuo ispočetka, budući da su nam prave lutke u potpunosti promijenile način igre i otvorile nove vidike.

A sad malo o lutkama. Lutke su od spužve, ali su ruke i glava prekrivene vunom pa izvana dobivaju taj mekani plišani izgled. Noge su im punjene olovom kako bismo dobili osjećaj težine u nogama i kako ne bismo slučajno lebdjeli s lutkama po sceni.

Sin (moj lik) je jako jednostavan lutak s jednim štapom u leđima za animaciju. Hod se animira zamahom nogu pomoću pomicanja leđa ili pomicanjem nogu animatorovom rukom, a ruke lutke nemaju vodilice pa se njih također animira direktno rukom. Na prvu ne izgleda kao preanimabilan lutak budući da je toliko jednostavan. Najveći problem imao sam s hodom lutke, a i pogledi su bili malo komplicirani za savladati budući da lutku nismo animirali iz glave već iz leđa. Samim time što su mu noge bile teške mislio sam da će bilo lagano hodati jer je zamah noge mogao biti jači. Prevario sam se. Hod je uspijevaо biti točan svaki peti pokušaj, ali shvatili smo da nije čak ni toliko problem bio u samom hodu i animaciji, već je lutak imao "ikserice" i noge bi mu na zamah bježale unutra te zapinjale za pod ili jedna o drugu. Kad smo shvatili u čemu je problem, tehnologica ga je preko noći riješila i lutak je hodao bez problema. Dlanove nije imao pa sam morao koristiti svoje prste kako bi uhvatio nešto na sceni, ali su mu ruke bile poprilično mobilne pa nisam nikada imao problema s rukama. Sin,

Djevojka i Majka tehnološki su najbližije lutke u predstavi i stilski su najviše nalik ljudima dok su Guja i Domaći svijet za sebe.

Majka izgleda, kako smo govorili u procesu, kao mala bombica. Rađena u istom stilu kao Sin i Djevojka, ali je mala, okrugla i bucmasta pa time jako dobiva na šarmu.

Domaći su male prstne lutke koje na kraju nismo odlučili animirati kao prstne jer smo ulazili u prostor s njima pa bi nas to ograničavalo. Originalna ideja za domaće je da ih većinom imamo na prstima i da vire iz kamina dok možda par komada može izići van. Kako je kamin na kraju bio slabo igriv, prebacili smo sve domaće s prstiju u ruke i igrali na sceni s njima što je značilo da ih držimo kao klasične stolne lutke, ali jako malene verzije istih. Najveći od domaćih je Malik. On je malena, ali jako agilna i zabavna stolna lutka. Ima sve mogućnosti kao i ostale lutke, ali u mini formatu.

Guja je najzanimljivija, ali i animacijski najteža lutka. Nastala je kao ideja lutke zmijolikih crta kojoj se mogu širiti udovi i otvarati usta. Čak je i trik lutka koja može mijenjati svoj oblik iz zmije u ženu i obrnuto na licu mjesta. Ali u tim idejama su se pojavili i problemi. Prvi problem nastao je kod toga što lutka nije bila napravljena za jednog animatora na čemu smo mi inzistirali. Kada smo taj problem uspješno riješili, pojavio se drugi problem, problem Gujinih nogu koje su bile preteške i nismo mogli postići dojam gmizavosti budući da je vukla teške olovne noge za sobom. Nakon što su Guji noge zamijenjene haljinom, dobila je neki "flow". Ali tu se kolegici koja igra Guju stvorio problem ponovnog istraživanja hoda i kretnje kod lika.



Slika 1: Lutke na sceni s dijelom scenografije

7. SCENOGRAFIJA

Malo je čudno započeti ovo poglavlje s negativnim tonom, ali ako pričamo o procesu, moramo i to spomenuti. Sa scenografijom smo imali najviše problema od samog početka gdje je naše ideje ignorirala scenografkinja do količine vremena koja je bila potrebna da se neke stvari naprave iako je bilo dogovoreno drugačije. Scenografija je lijepa, čak donekle i funkcionalna, ne poričem to, već govorim o tome da su ideje za scenografiju od samog početka bile potpuno drugačije od onoga što smo dobili. Jasno, ideje se kroz proces mijenjaju i to je normalno. Naš najveći problem je taj što do promjene nije ni moglo doći budući da se naša ideja automatski odbacila bez našeg znanja.

Scenografija je originalno zamišljena kao par tankih "pop up" knjiga koje kada se otvore stvaraju kuću, šumu, jezero, što god nam treba, osim ovih pomičnih stvari poput stolica, stolova i kreveta. S tom idejom smo htjeli doprinijeti jednostavnosti izgleda predstave, a i prijevoza predstave na izvedbe koje smo planirali nakon odrađenog ispita. Budući da nas je četvero u predstavi uz tehniku, htjeli smo da nam cijela predstava stane u prtljažnik auta.

Dobili smo nešto potpuno drugačije, 3D scenografiju koja je konstantno pucala, smetala nam na sceni i zapravo nam dosta odmagala sve dok se nismo pomirili sa situacijom i prilagodili našu igru scenografiji. Problem dolazi iz manjka komunikacije između našeg Odsjeka za kazališnu umjetnost i Odsjeka za kreativne tehnologije. Razumijem potrebu autorskog potpisa u predstavi i želje očuvanja neke vlastite estetike, ali smatram da je problem u tome što se to ne istražuje kroz zadane gabarite, već se radi onako kako se želi.

Koliko sam upoznat sa situacijom manjka komunikacije, a to je već poznat problem na kojem se nimalo aktivno ne radi, i velik je problem, pogotovo jer ćemo svi mi biti kolege suradnici nakon što završimo akademiju.

8. GLAZBA

Glazba je sastavni dio svake predstave. Baš kao i rasvjeta, iako je to tehnički dio predstave, mora pričati priču. Sitne zvukove koje čujemo u tišini, blage melodije koje popunjavaju prostorije ili velike dronove koji dodaju napetosti situacije. Osim što mora pratiti osjećaj predstave, glazba mora pratiti i estetiku predstave. Kada smo se odlučili baviti *Šumom Striborovom*, htio sam da glazba bude autorska pa sam uzeo stvaranje te glazbe u svoje ruke. Znao sam u kojem stilskom smjeru želim ići s glazbom.

U svijetu ambijentalne glazbe postoji mali svijet koji se zove *Dungeon Synth*. Nastao u 90-ima, *Dungeon Synth* uzima klasične zvukove klavijatura i pokušava dočarati zvukove fantastičkih svjetova, drevnih dvoraca, samotnih šuma i epskih avantura. Svom srećom već godinama stvaram takvu glazbu pod raznim imenima. Kada smo krenuli u proces predstave, imao sam već neke gotove komade od jednog projekta koji je bio u potpunosti inspiriran djelima Ivane Brlić-Mažuranić i *Pričama iz davnina*. Po meni je najveći problem bio pronaći točne trake koje pašu u ono što mi želimo ispričati. Stilski su sve slične, spori monotoni dronovi popraćeni mističnim i nostalgичnim melodijama, a sada je bilo potrebno pronaći one koje emotivno govore za scenu, koje pričaju ono što mi pričamo na sceni. Ta glazba je isto, barem meni, jako utjecala na ono što igram. Obogaćivala je situaciju pa sam se osjećao lakše i opuštenije dok bih igrao budući da mi je atmosfera pomagala u emociji.

Kada smo krenuli razgovarati o glazbi, dao sam prijedlog da i ostale zvukove koje čujemo tijekom predstave osim glazbe radimo mi glumci uživo na sceni, s mikrofonom. Igrali smo se sa zvukovima i efektima iz laptopa. Najčešće smo koristili reverb (efekt koji stvara odjekujući zvuk na ono što govorite u mikrofoni) kako bismo popunili prostor zvukom i dali dozu mističnosti glasu. U kući smo koristili snimku zvukova vode i lavore s kamenjem i vodom koje sam provukao kroz efekte. Dobili smo zanimljivu atmosferu koja je dovoljno suptilna i ne oduzima pažnju, ali ponovno lijepo puni prazan prostor.

9. RASVJETA

Rasvjeta je još jedan bitan dio pričanja priče u predstavi. Kutevi reflektora, jačina sjena, boja kojom bojamo trenutak na sceni, sve to igra identično koliko i glumci i lutke i glazba. Kada smo započeli razgovor oko rasvjete i glazbe, na pamet mi je pala ideja da sve tehničke stvari radimo mi sami, bez ikakvog skrivanja od publike. Ideja je bila zanimljiva, ali kroz proces smo ubacili sebe kao glumce, kao likove u predstavi, i tako je postalo sve kompliciranije raditi još i tehniku pred publikom, budući da smo konstantno morali igrati i biti uvijek prisutni te se nismo mogli isključiti kako bismo otišli iza pulta. Što se više približavao ispit shvatili smo da bi bilo u redu da pozovemo neke kolege koji bi nam puštali glazbu i igrali se s rasvjetom.

Kada smo tek krenuli raditi na ispitu, započeli smo s nekom "artsy" minimalnom rasvjetom. Tiha opća svjetla koja bojaju prostor igre mirnom žutom. Kasnije su nam dolazile ideje kako bismo možda mogli ispuniti prostor LED bojama, i kao i svi kazalištarci, navijali smo za kontru. U jednom trenutku gdje ništa nije išlo po planu nam se na putu prema predavaonici našao profesor Seršić koji nam je dao prijedlog da postavimo bokove oko stola i stvorimo svjetlosni hodnik u kojem igramo. Mi bismo ostali u nekom polumraku, dovoljno vidljivi kako bismo mogli koristiti glumačku igru, a opet dovoljno skriveni da se publika može fokusirati na lutke u svakom trenutku njihove igre.

Kroz proces smo shvatili da nam je rasvjeta sastavni dio, ali i da mora biti minimalna. Boje koje smo koristili su hladne plave iz LED rasvjete, a opće svjetlo smo koristili da nadopuni prednji dio scene koji taj koridor bokova ne pokriva. Još jedan zanimljiv trenutak rasvjete koji ujedno igra i kao lutkarski trenutak su sjene. Koristili smo malu lampu ispod stola koja je bila usmjerena direktno na platno koje nam je prekrivalo stol i na njemu smo odlučili prikazati selo, ili točnije, selo i stanovnike tog sela, sela u kojem je Majka odrasla. Kroz proces smo imali razne ideje kako iskoristiti sjene po prostoru i uključiti ih u predstavu, ali skoro sve osim ove su propale. Nije da su same ideje loše. Zapravo su odlične, ali što smo dublje išli u predstavu, prestale su funkcionirati u kontekstu napravljenog materijala.



Slika 2: Lutka i glumac u odnosu na reflektore i LED rasvjetu

10. LU(T)KA

Ovaj proces je bio interesantan, ali i malo prebrz za mene. Od samog početka sam se više bavio s tehničkim stvarima kao što su rasvjeta i zvuk umjesto da sam se bavio likom i animacijom. Jako mi je bilo bitno da predstava izgleda dobro koliko i gluma. Tu sam možda malo pogriješio. Vrlo je bitno da se netko brine za tehničke stvari, ali baviti se s više stvari u isto vrijeme, a vremena nema, je pomalo klizav teren.

Kada smo krenuli raditi u prostoru, odmah smo shvatili da je sin neki komičniji lik naspram ostatka postave. Humor tog lika proizlazi iz toga da je malo sporiji naspram ostatka likova, ali i njegovog manjka društvenih sposobnosti. Odrastao je s Majkom usred šume bez pretjeranog kontakta s ostatkom svijeta pa tko ga može kriviti da se zaljubi u prvu ženu koja mu pokaže malo pažnje?

Koliko god sam se posvećivao drugim stvarima, moj proces rada na ulozi je krenuo dosta lagano budući da sam se samo igrao i nisam nešto preduboko razmišljao o njegovim postupcima sve dok nismo ušli dublje u materijal. Točno pamtim trenutak kad smo radili scenu, a mentorica nam je izmijenila dobar dio scene i bacila nas u vatru da mi sada to odigramo. Stao sam. Nisam znao kako, gdje, što. Mozak mi je u potpunosti zablokirao jer sam ja sebi već zacrtao kako ta scena izgleda i kako ju igramo. Problem je to s kojim se borim od kada sam upisao akademiju.

Nakon takvih par trenutaka mentalne blokade i kasnijeg dogovaranja što ćemo zapravo odigrati, na sceni se sve opustilo. Otvorio mi se mali, ali dobar prostor za igru. Nisam previše na sceni sa svojim lutkom, a kada jesam, on nije nešto pretjerano aktivan jer je veći dio predstave više promatrač situacije nego onaj tko pokreće priču dalje, iako je sve krenulo od njega. Dosta često se u kazalištu kaže da je najteže igrati drvo, a ponovno ostati zanimljiv. Mislim da se prvi dio predstave s mojim likom svodi na to. Kako promatrati situaciju, a ne "gljiviti" na sceni i bez veze zauzimati prostor koji bi inače bolje popunio komad scenografije? Biti pasivan na sceni, ali ujedno živjeti se meni na kraju svelo na doziranje radnje koju sam si zadao i tempiranje reakcija. Budući da nisam imao puno posla u nekim scenama, a morao sam biti prisutan, nalazio sam si radnje s kojima se mogu zabaviti kako bi mi lutak konstantno bio živ na sceni, kao što je npr. spremanje kreveta. Ako se takva radnja igra prenaplašeno,

izgledat će ili kao greška ili kao da pokušavam šarmirati publiku da gledaju u mojem smjeru. Sve je trebalo biti puno suptilnije nego što bi bilo da Sin ima glavnu riječ u toj sceni.

Pred kraj predstave Sin postane oštrij, bezobrazniji prema Majci. Gujina magija uzela je maha i pretvorila ga u problematičnog sina, koji vrijeđa i omalovažava svoju majku. Taj dio mi nije došao lako, pogotovo scena kada izbacuje majku iz kuće. Svaki put kada bih izvodio tu scenu tijekom procesa sam imao osjećaj kao da lažem. To isto proizlazi iz situacije da se nisam puno susretao niti radio na pretjerano emotivnim trenucima s lutkom. Zadnja dva veća projekta na kojima smo radili bili su završni ispit na trećoj godini - *Divljeg zapada zov* u kojoj sam igrao karikaturu zlog i korumpiranog šerifa Waltera Vuka u potrazi za izgubljenim blagom i predstava *Zvizdan i Stećak protiv Baksuz paše* u produkciji GK Zorin dom gdje igram Moguta, vjernog psa i pomoćnika Zvizdana i Stećka. Spomenuti Mogut ima svoje emotivne trenutke, ali su mi došli puno prirodnije nego Sin.

Mislim da je problem proizlazio iz toga što se nisam osjećao pretjerano ugodno tijekom tih scena jer većina uloga koje sam igrao prije ove su bile komične. Neugodnosti je kad tad morao doći kraj i morao sam prihvatiti da ovo nije samo komična uloga već puno slojevitiji lik nego što sam prvo mislio. Kroz par proba sam prihvatio tu sudbinu i proces je dalje bio bezbolniji nego što sam mislio da će biti.

Ima dana kad je započeti raditi teže nego sam posao i to je normalno. Proces nam je bio kompliciran od samog početka gdje su kolege iz predstave u isto vrijeme radili ostale diplomske ispite do toga da su se djevojke s kreativne tehnologije jedva snalazile u njihovom užasno organiziranom nastavnom rasporedu, a uz to radile na našoj predstavi i mnogim drugim projektima.

Kako je rad na ovoj predstavi krenuo, predstava je završila bolje nego neke na kojima smo gubili dane u zatvorenoj prostoriji i brusili materijal. Možda zato što nam je materijal od početka legao lakše i dosta smo promišljali o svemu što se može dogoditi, a možda je i čista sreća.

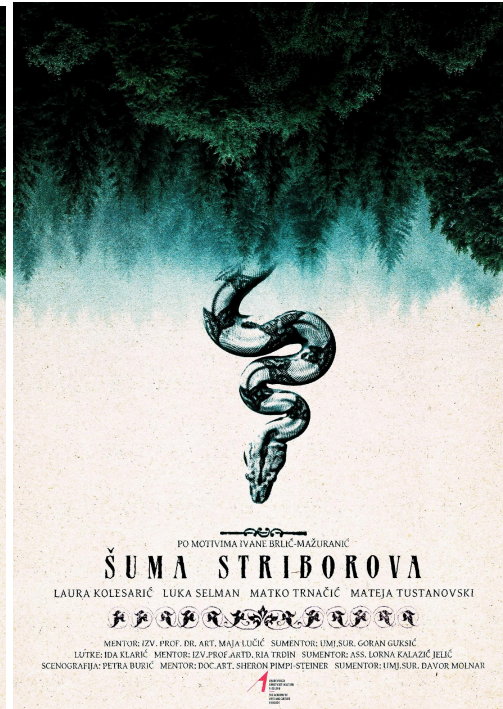
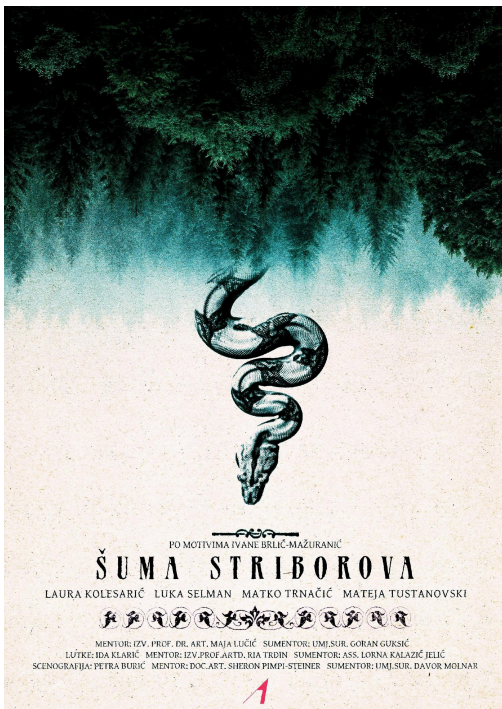
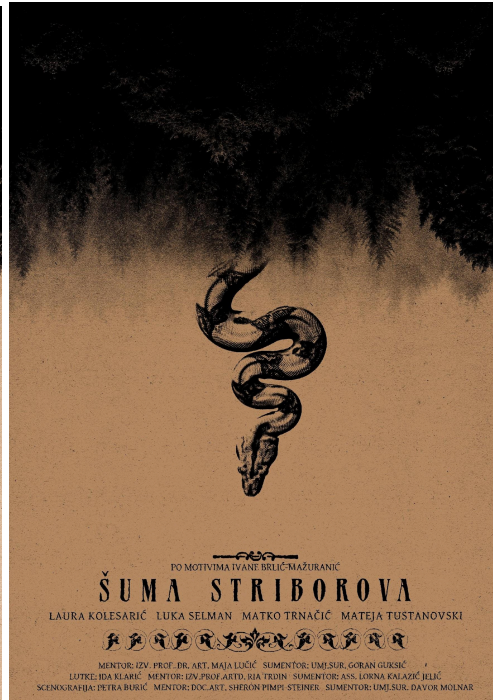
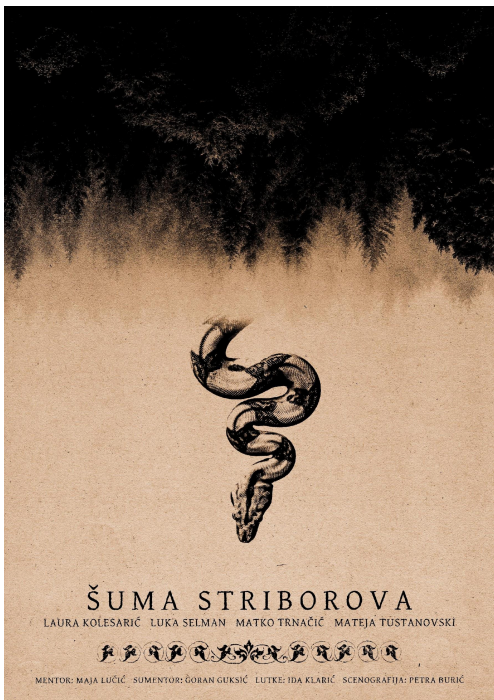
11. PLAKAT

Plakat je bio zadnja stvar koju sam radio. Jako dugo su mi kolege govorili da bi bilo dobro da imamo nešto, ali svaki put kada bih sjeo i krenuo raditi, nešto mi nije odgovaralo. Mučio bih se i odbacivao većinu ideja koje sam napravio. Stvar se promijenila kada smo već imali donekle gotovu predstavu s rasvjetom, glazbom, glumom i većinom nam je falila igra, no estetski je predstava bila tu. Tu mi se već počela formirati neka slika tog vizuala u glavi. Inspiriran švedskim noir-om i A24 filmovima krenuo sam u pohod za najboljim kazališnim plakatom. Budući da smo se bavili malo mračnijom atmosferom, inspiraciju sam tražio pretežito u posterima filmova produkcijske kuće A24 i serijama kao što je *Twin Peaks*.

Po mom mišljenju, u zadnjih par godina dosta predstava ima poprilično loše plakate. Većinom izgledaju kao da su odrađeni čisto da nešto može stajati ispred kazališta i na programskim knjižicama, ali svi zaborave da je vizual plakata isto tako bitan kao i rasvjeta, glazba, gluma i estetika predstave. Sve je to jedan paket kojega kazalište ili kazališna skupina pokušava predstaviti i prodati publici. Što impaktniji vizual, to interes ljudi raste.

Naša predstava od prvog trenutka pokazuje publici da nešto ne štima u našem svijetu. Svi znaju priču *Šume Striborove*, ali mi već od početka postavljamo pitanja tko tu zapravo igra koga i što su nama zapravo lutke. Iz istog razloga naš plakat odaje malo informacija o predstavi. Kroz minimalne informacije daje publici do znanja da ovo možda neće biti najklasičniji pristup toj bajci.

Plakat predstave jednako je bitan koliko i sama predstava. Isto kao i omot glazbenog albuma, tako i plakat predstave mora pričati i pojačavati istu priču koju gledamo kasnije na sceni.



Slika 3. Razvoj plakata do finalne verzije

12. KAKO KAŽE ONA STARA: "SVAKI KRAJ JE NOVI POČETAK"

Ovih 6 godina na fakultetu, iako se čine kao dug period, zapravo je prošlo jako brzo. Lutkarstvo je postalo jedan veliki i značajan dio mog života, zapravo toliko bitan da, kada smo upisivali diplomski studij, odlučio sam upisati samo lutkarsku animaciju. Težak je ovaj akademski put, a, iskreno, i dosta naporan i nije za svakoga, ali ako itko ikada bude ovo čitao tko nije dio komisije, a razmišlja o studiranju glume i lutkarstva, neka ga stvari izrečene u ovom radu ne obeshrabre. Koliko je ovaj posao naporan, toliko je i zahvalan. Rad na predstavi može biti najgora i najbolja stvar u isto vrijeme, puna uspona i padova i tako u krug i u krug sa svakom novom predstavom. Dobar kraj studiranja, dobra predstava, dobri ljudi, dobra iskustva.

LITERATURA

Brlić-Mažuranić, Ivana, *Priče iz davnine*, Veselin Masleša , Sarajevo, 1980.

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

Marinović, Marinko, *Junaci starohrvatskih mitova*, Varteks tiskara, Varaždin, 1999.

Perić, Ivana, *Ivana Brlić Mažuranić: Osjećala sam da je ovo moja odluka*, libela.org, 2015., preuzeto 24. 8. 2024., <https://libela.org/sa-stavom/ivana-brlic-mazuranic-osjecala-sam-da-je-ovo-moja-odluka/>

SAŽETAK

Šuma Striborova nastala je kao diplomski ispit studenta Luke Selmana, pod mentorstvom izv. prof. dr. art. Maje Lučić i umjetničkog suradnika Gorana Guksića na Akademiji za umjetnosti i kulturu u Osijeku, na Odsjeku za kazališnu umjetnost, Diplomski studij lutkarske animacije. U predstavi sudjeluju studenti Luka Selman u ulozi Sina, Mateja Tustanovski u ulozi Guje, Laura Kolesarić u ulozi Majke i Matko Trnačić u ulozi Malika i Stribora. U ovom radu je opisan proces rada na predstavi od samog rada s lutkama do rasvjete, glazbe i stvaranja plakata za predstavu. Dotiče se osobnih problema tijekom rada na predstavi, te odnosa s izvornim materijalom i njegove povezanosti s ostatkom kulture.

Ključne riječi: predstava, *Šuma Striborova*, lutkarstvo, glazba, rasvjeta, fantazija

SUMMARY

Stribor's Forest was created as the final exam of the student Luka Selman under the mentorship of assoc. prof. dr. art. Maja Lučić and art. assoc. Goran Guksić at the Academy of Art and Culture in Osijek, Department of Theater Arts, Puppetry. The cast of the play consists of Luka Selman in the role of the Son, Mateja Tustanovski in the role of the Snake, Laura Kolesarić in the role of the Mother and Matko Trnačić in the role of Malik and Stribor. This paper describes the process of creating the play from puppetry, light and sound design to creating the poster for the play. It talks about the personal struggles during the process its source material and its connection to the rest of today's culture.

Keywords: play, *Stribor's Forest*, puppetry, sound design, light design, fantasy

Luka Selman rođen je 28. 8. 1997. godine u Karlovcu. Završetkom Osnovne škole “Braća Seljan” upisuje Ekonomsko – Turističku školu u Karlovcu, smjer Poslovni tajnik. Nakon završene srednje škole 2016. upisuje Sveučilište Sjever u Varaždinu, smjer Multimedija, oblikovanje i primjena, s kojeg se ispisuje iste akademske godine. Upisuje Akademiju za umjetnost i kulturu u Osijeku 2018.godine, smjer Gluma i lutkarstvo. Kroz godine u kazalištu sudjelovao je u mnogim predstavama, kao što su: *Medejina djeca, Na Tri kralja, Zlatna utvica, Divljeg zapada zov, Savršen život i Zvizdan i Stećak protiv Baksuz paše*. Nagradu za najbolju mušku sporednu ulogu dobiva 2013. na 53. Festivalu hrvatskih kazališnih amatera na Hvaru za ulogu viteza Andrije Groznice u predstavi *Na Tri kralja*. Igra u predstavi *Savršen život* koja dobiva nagradu za najbolji cjeloviti lutkarski izraz na Bugojanskom lutkarskom bijenalu 2023. godine. Završni ispit treće godine Preddiplomskog studija glume i lutkarstva *Divljeg zapada zov* preuzima Gradsko kazalište Zorin dom i stavlja na stalni lutkarski repertoar od 2022. godine.