

"Krappova posljednja vrpca", lutke za igru

Šerbetar, Anamarija

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:251:488526>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-12-25**



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 KREATIVNE TEHNOLOGIJE
DIPLOMSKI SVEUČILIŠNI STUDIJ LUTKA ZA KAZALIŠTE, FILM I
MULTIMEDIJU

Anamarija Šerbetar

„Krappova posljednja vrpca“, lutke za igru

DIPLOMSKI RAD

MENTORICA: prof. art. dr. sc. Saša Došen

SUMENTORICA: Lorna Kalazić Jelić, ass.

Osijek, 2024.

SADRŽAJ

1. UVOD.....	1
2. TEME I MOTIVACIJA.....	2
2.1. Atmosfera.....	2
2.2. Pamćenje i sjećanja.....	3
2.3. Cilj koncepta.....	4
3. CILJANA SKUPINA I PORUKA.....	5
4. LUTKARSTVO.....	5
5. PUT K LIKOVNOSTI - INSPIRACIJA I ISTRAŽIVANJE.....	6
5.1. Prva likovna reakcija na tekst – kolaž.....	6
5.2. Istraživanje mogućnosti tekstilnih materijala.....	7
5.3. Mogućnosti i simbolika materijala pijeska.....	9
5.4. Bilježenje prolaznosti vremena i nastanka sjećanja.....	10
5.5. Sjene.....	11
5.6. Svjetlo.....	15
6. O KRAPPU.....	16
6.1. Odnos lutke i glumca animatora.....	16
6.2. Odabir tipa lutke.....	16
6.3. Krappov izgled.....	17
7. OBLIKOVANJE I IZRADA LUTKE.....	18
7.1. Idejne skice.....	18
7.2. Tehnička skica.....	21
7.3. Tehnologija i izrada lutke.....	22
8. LIKOVI IZ SJEĆANJA.....	27
9. ZAKLJUČAK.....	29
LITERATURA.....	31

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

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

kojom ja Anamarija Šerbetar potvrđujem da je moj diplomski rad pod naslovom „*Krappova posljednja vrpca*“, *lutke za igru* te mentorstvom prof. art. dr. sc. Saše Došen rezultat isključivo mojega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima i oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio diplomskog rada nije napisan na nedopušten način, odnosno da nije prepisan iz necitiranog rada, pa tako ne krši ničija autorska prava. Također izjavljujem da nijedan dio ovoga diplomskog rada nije iskorišten za bilo koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanove.

U Osijeku, 23.9.2024.

Potpis

Anamarija Šerbetar

SAŽETAK

Ovaj diplomski rad bavi se analizom drame „Krappova posljednja vrpca“ autora Samuela Becketta i razvojem koncepta za njeno izvođenje u formi lutkarske predstave. Beckett u središte drame stavlja šezdesetdevetogodišnjeg starca Krappa koji repetitivno preslušava vlastite dnevničke audiozapise. Neke od tema koje otvara su prolaznost vremena, odnosi, uspomene, odnos i utjecaj prošlosti, sadašnjosti i budućnosti, ljubav i usamljenost. Cilj predloženog koncepta lutkarske predstave je istraživanje čovjekove percepcije vlastitog života, propitivanje što mu je važno, kako doživljava sebe i svijet oko sebe te kako stvara i upravlja svojim uspomenama. Forma lutkarstva odabrana je zbog mogućnosti prikaza glavnog lika istovremeno u sadašnjosti i u sjećanjima uz simbolične prikaze atmosfera njegovih unutarnjih stanja. Isti glumac animator igra Krappa od 69 godina i animira stolnu lutku Krappa od 39 godina. Ravnopravnom igrom između glumca animatora i lutke prikazuje se odnos glavnog lika samog prema sebi i vlastitim sjećanjima.

Ključne riječi: Beckett, lutkarstvo, predstava, stolna lutka, lutka, uspomene

ABSTRACT

This thesis explores Samuel Beckett's play "Krapp's Last Tape" and develops the concept for its performance in the form of a puppet show. Beckett centres the play around a sixty-nine-year-old man, Krapp, who repeatedly listens to his own diary audio recordings. Some of the topics addressed in the play are the transience of time, relationships, memories, and the relationship and influence of the past, present, and future, as well as love and loneliness. The aim of the proposed concept of the puppet show is to explore a person's perception of his own life, to question what is important to him, how he perceives himself and the world around him, and how he creates and manages his memories. The form of puppetry was chosen due to the possibility of depicting the main character simultaneously in the present and in his memories with symbolic representations reflecting the atmospheres of his inner states. The same actor puppeteer plays the 69-year-old Krapp and animates the tabletop puppet representing Krapp at the age of 39. The relationship between the main character and his own memories is portrayed through the equal interplay between the actor puppeteer and the puppet.

Keywords: Beckett, puppetry, theatre performance, tabletop puppet, puppet, memories

1. UVOD

Tema ovog diplomskog rada je drama „Krappova posljednja vrpca“ autora Samuela Becketta i razvoj koncepta za prikaz djela u obliku lutkarske predstave. Ovaj je rad povezan s diplomskim radom iz scenografije („*Krappova posljednja vrpca*“, *scenografija*) te se oni međusobno nadopunjuju.

Cilj ovog koncepta je analizom Krappovih zapisa i snimaka propitati čega se i zašto prisjeća, što pamti te na taj način pokušati otkriti što je čovjeku važno. Ovaj koncept propituje načine ljudskog doživljavanja sebe, svijeta, okoline, vlastite prošlosti i budućnosti. Promatrajući načine na koji čovjek doživljava život ili na koji način život prolazi kroz njega i donosi reakcije jedinstvene upravo za njega samog, drama prikazujući jednog običnog starca u centar pozornosti izvlači ljudsku nutrinu. Kopajući po unutarnjim prostorima glavnog lika cilj je u gledatelju potaknuti istraživačku znatiželju da i on zaviri u sebe. Prikazujući nešto što svi ljudi imaju, a što je pak potpuno individualno i jedinstveno za svakog pojedinca, otvara se prostor za pronalazak međuljudskih sličnosti, a time i suosjećanja.

Izbor da se komad prikaže kroz lutkarstvo nametnuo se zbog tema kojima se bavi te zbog prikaza glavnog, a na neki način i jedinog, lika kroz nekoliko vremenskih razdoblja istovremeno. Glavna tema i jedna od rijetkih radnji u djelu je prisjećanje prošlosti, odnosno slušanje vlastitih dnevničkih audiozapisa. Glavnog lika upoznajemo paralelno promatrajući ga u sadašnjosti i u prošlosti kroz njegova vlastita sjećanja. Igra ga glumac animator. Krappa u sadašnjosti igra glumac, a Krappa iz sjećanja igra isti glumac animator animirajući stolnu lutku. Lutka je prikaz Krappa iz prošlosti, a ovakva igra omogućuje prikaz odnosa osobe same prema sebi i slici sebe iz prošlosti. Osim kroz igru, zaključujemo da su glumac i lutka isti lik i kroz likovno oblikovanje lutke te kostima glumca.

2. TEME I MOTIVACIJA

2.1. Atmosfera

Iako se atmosfera ove drame može činiti prilično beznadnom i sivom, u drami se mogu pronaći i iskre lijepih trenutaka. Onih trenutaka u kojima je glavni lik uistinu – živio, bio prisutan, osjetio život, trenuci koji su se pretopili u njegova najemotivnija sjećanja. Takve emotivne doživljaje detaljno opisuje u svojim audiozapisima:

Trenuci. Njeni trenuci, moji trenuci. *(Pauza.)* Pseći trenuci. *(Pauza.)* Na kraju pružih loptu psu, a on je nježno uze zubima, nježno. Mala, stara, tvrda, solidna gumena lopta. *(Pauza.)* Osjećat' ću je, u ruci, sve do sudnjeg dana. *(Pauza.)* Mogao sam je zadržati. *(Pauza.)* Ali dao sam je psu.¹

U takvim duboko urezanim sjećanjima precizno opisuje proživljene trenutke, opisujući taktilne i vizualne detalje doživljaja. Trenutke susreta s voljenim ženama često opisuje govoreći o njihovim očima:

A kakvo je, tek lice imala! Pa oči! Oči zelene kao... *(oklijeva)* ...hrizolit!²

Nije bila ništa naročito, ali, ipak, svaka čast njenim očima. Veoma tople. Iznenada sam ih ponovo ugledao. *(Pauza.)* Neusporedive!³

Ovaj koncept scenskog postavljanja drame u obliku lutkarske predstave naglašava lijepe trenutke koje je Krapp doživio za svojeg života. Naglašavaju se trenuci u kojima opisuje doživljaje iz bivanja u trenutku poput osjeta vjetrova, pogleda u oči voljene osobe, susreta s psom. Cilj je stavljanjem naglaska na te trenutke osvijestiti da se život događa u sadašnjem trenutku, upravo onom od kojeg ljudi prečesto bježe u prošlost ili budućnost. Oblikovanjem atmosfere naglašavaju se opisani trenuci čime koncept umanjuje sivilo drame i pokazuje zrnca nade za koja se glavni lik, a onda i gledatelj, može uhvatiti kako bi prekinuo neprestanu vrtnju u krugu monotonosti i beznađa. Kazalište se, jednako kao i život, može uistinu dogoditi jedino u sadašnjem trenutku.

¹ Samjuel Becket: Izabrane drame. Beograd: Neolit, 1981., str. 174 (prev. A.Š.).

² Isto. Str. 174 (prev. A.Š.).

³ Isto. Str. 172 (prev. A.Š.).

Krappovi vrijedni trenuci pretvoreni u dirljiva sjećanja oda su prisutnosti u sadašnjosti, otvorenosti prema prilici za iskustvom i dopuštanju protoka doživljaja i emocija.

Beckett pokazuje da se u bilo kojem trenutku život ponavlja i „nastaje“. Samo u najkonvencionalnijim pojmovima racionalnog uma čovjek postoji između vremena „prošlost“ i vremena „budućnost“, iako su to očite specifičnosti u kojima je drama smještena.⁴

S druge strane, koncept prikazuje i kamo čovjeka odvodi bježanje iz sadašnjeg trenutka, kopanje po prošlosti i strepnja od budućnosti. Krapp je svoju moć i životnu energiju cijedio potiskivanjem i koprcanjem po vlastitim mislima. Prikaz brojnosti trenutaka u kojima to radi te količina boli, nemoći i frustracije u njima, služe kao upozorenja gledateljima. Namjera prikaza opisanih situacija na kazališnim daskama je pružanje uvida u tuđe iskustvo te prilika za učenjem iz promatranja rezultata nekih izbora i ponašanja kako ih ne bi morali iskusiti sami.

Kad zijevaju, kad im se slomi srce, kad se ohrabre, kad pronađu sreću, lutke nam pokazuju djelić nas samih, kao da se promatramo u ogledalu, s dovoljno udaljenosti da se sagledamo objektivno, kritički i iskreno, imamo istinsku priliku naučiti nešto od sebe i svega što nas okružuje, poput očiju djeteta koje uči o svijetu po prvi puta.⁵

2.2. Pamćenje i sjećanja

Drama propituje i teme pamćenja i uspomena. Slušajući, gledajući, osjećajući Krappova sjećanja, njegovu energiju prilikom prisjećanja, u gledatelju je cilj otvoriti pitanja o vlastitim uspomenama te emocijama koje veže uz njih. Promišljajući što pamtimo, kamo to spremamo, čemu nam to služi, što nam se najviše urezuje u sjećanja, možemo doći do odgovora što nam je važno u trenucima, odnosima, doživljajima. Nameće se i pitanje oblikuje li čovjek sam svoje uspomene, a zatim one njega izvirući povremeno iz sjećanja i tako u krug. Odnosno, bira li osoba sama kada se i čega prisjeća te do koje mjere može utjecati na to. Drama promatra krhkost, promjenjivost, emotivnost sjećanja, njihov rok trajanja te njihov utjecaj na čovjeka.

⁴ Gordon, Lois. *Krapp's Last Tape: A New Reading. Journal of Dramatic Theory and Criticism*, 5 (1990.), Fairleigh Dickinson University, str. 98.

⁵ <https://auraofpuppets.com/puppetry-and-the-illusion-of-life/>, datum posjeta: 4.9.2024., (prev. A.Š.).

Sjećanja i prošla iskustva oblikuju ljude. Ukoliko čovjek ima moć preslagivanja svojih sjećanja, možda bi mogao presložiti i sadašnjeg sebe. Iskustva, doživljaji, emocije, prolaskom kroz čovjeka i njegova osjetila postaju sjećanja. Tako čovjeka sadašnji trenutak svojim prolaskom, pretapajući se u prošlost, oblikuje za budućnost. Kada pak sjećanja pretače i ponovno dovodi u sadašnji trenutak, on djelomično onemogućuje „čisti“, neometani, doživljaj sadašnjosti.

Pamćenje određujemo kao mogućnost usvajanja, zadržavanja i korištenja informacija. Kakvi bismo bili bez pamćenja? Bili bismo nemoćni kao novorođenčad – na razini refleksa. Ne bismo imali svoj identitet. Zato je pamćenje preduvjet razvoja i očuvanja vlastite ličnosti. Pamćenje „čuva“ prošlost i „upravlja“ budućnošću.⁶

2.3. Cilj koncepta

Način na koji ova drama secira vrijeme i prolaznost života vrijedan je i potresan način suočavanja sa samim sobom te poziv na hrabrost i odlučnost. Svrha neprijatnog prikaza Krappove tromosti, ustajalosti, zapuštenosti te vrtnje u krugu jednih te istih ponašanja i razmišljanja jest postavljanje „zrcala“ pred gledatelje. Zrcala koje ih želi suočiti s njima samima, njihovim navikama i uvjerenjima, naučenim od okoline, te propitati potrebe i svrhe usađenih uvjerenja. Cilj ovog koncepta je i da u gledateljima potakne osvješćivanje vlastite uloge u svojem životu, vlastite moći i odgovornosti, vrijednosti svakog trenutka i činjenice da nikada nije prekasno da se stvari, doslovno i metaforički, uzmu u vlastite ruke.

Ne bismo bili sasvim precizni ni kad bismo odlasku u kazalište pripisali samo potrebu za uvidom u tuđe emocije i osjećaje ili u životne priče drugih. Odlazimo u kazalište kako bismo **mi** osjetili, pobudili neke svoje emocije, zavirili u svoj emocionalni repozitorij.⁷

⁶ Zarevski, Predrag. *Psihologija pamćenja i učenja*. Jastrebarsko: Naklada Slap, 2007., str. 27.

⁷ Leš, Marinko i Šimić, Goran. *Kazališna scena – bojno polje emocija*. U: Šimić, Goran i suradnici. *Uvod u neuroznanost emocija i osjećaja*. Zagreb: Naklada Ljevak, 2020., str. 336.

3. CILJANA SKUPINA I PORUKA

Prva rečenica drame, „Kasna večer u budućnosti.“⁸, otvara mnoga pitanja i moguća iščitavanja djela. Jedno od pitanja koja otvara je pitanje postojanosti i stvarnosti bilo čega opisanog nakon spomenute rečenice. Možda je sve nakon nje samo produkt razmišljanja, to jest zamišljanja, jednog mladog Krappa. Možda je sve nakon te rečenice samo jedan od bezbroj mogućih razvoja jednog životnog puta. Budući da atmosfera većeg dijela drame djeluje tmurno, sivo i beznadno, upravo mogućnost da se ništa od toga nije ili ne mora dogoditi unosi nadu i postavlja poruku ovog koncepta. Ovaj koncept tako preusmjerava fokus na moć pojedinca da utječe na razvoj svojeg života, na bezbroj prilika i izbora koje svakodnevno ima. U takvom je razmišljanju važno naglasiti vlastitu odgovornost prema izborima i postupcima koji neupitno sa sobom povlače posljedice.

Ovaj koncept osmišljen je za gledatelje dobne skupine od srednjoškolaca prema starijima. Zbog tema kojima se bavi, drama je zanimljiva i korisna za gledanje u vremenu kad čovjek počinje samostalno donositi odluke. Bavi se pitanjima koja se počinju javljati za vrijeme adolescencije. Ovoj je predstavi cilj potaknuti gledatelje na promišljanje o vlastitim izborima, odgovornostima i njihovim posljedicama. Naglašeni, obojeni, dijelovi drame prikazuju najemotivnije dijelove Krappove prošlosti i time otvaraju pitanja gledateljima što je njima važno, što oni spremaju u svoje škrinje sjećanja te kada ih i zašto otvaraju.

4. LUTKARSTVO

Prva rečenica drame, a zatim i sve otvorene teme te svojevrsno postojanje više vremena istovremeno, dovele su do izbora da ovaj koncept djelo prikaže kroz apstraktne i metaforične slike s važnim simboličkim značenjima. Apstraktnost prikaza s mnogo otvorenih simbola i značenja je u portretiranju unutarnjeg stanja glavnog lika, prikazu promjena tog stanja te intenzivnog prisjećanja prošlosti. Kao rješenje takvog razmišljanja nameće se izbor da se djelo prikaže u lutkarskoj formi. Lutkarstvo omogućuje postavljanje svijeta u kojem je sve moguće, u čiju svemogućnost lakše povjerujemo i u čije postojanje se lakše prepustimo.

⁸ Samjuel Becket: *Izabrane drame*. Beograd: Neolit, 1981., str. 169 (prev. A.Š.).

(...) lutke komuniciraju mnogo suptilnijim jezikom sastavljenim od metafora, simbola i jednostavnih gesta u usporedbi s ljudskim izvođačima, a njihova fizička pojavnost i naivnost dovodi do toga da ih povezujemo s našim unutarnjim djetetom i mnogo spontanijom i iskrenijom idejom o sebi i drugima.

(...) lutku doživljavamo kao nešto što može podnijeti sve, učiniti bilo što i uvjeriti nas u bilo što. Budući da se ponašaju poput nas, podsvjesno osjećamo da su iskrenije i vjernije ljudskoj prirodi koja je ograničena društvenim normama, ideologijama i dinamikom.⁹

5. PUT K LIKOVNOSTI - INSPIRACIJA I ISTRAŽIVANJE

Nakon nekoliko čitanja drame uslijedila je analiza odabranih tema, emocija i glavnog lika koja je vodila k pronalasku likovnih rješenja. Inicijalne reakcije na tekst i put do odabira materijala opisani su u Diplomskom radu iz scenografije, a u ovom radu slijedi istraživanje mogućnosti materijala i odabranih tema, čime oblikovanje scenskog prostora i svjetla likovnom dramaturgijom slijedi lutkarski način promišljanja.

5.1. Prva likovna reakcija na tekst – kolaž

Rezultat prve likovne reakcije na tekst je kolaž kombinirane tehnike. Koristila sam većinom tekstilne materijale raznih tekstura, boja, transparentnosti i debljina. Preklapanje pojedinačnih elemenata kolaža simbolizira isprepletenost osjećaja i sjećanja. Slojevito slaganje tkanina raznih prozirnosti prikazuje utjecaj vremena na sjećanja. Neka sjećanja vremenom „blijede“, gube vidljivost. Na kolažu prevladavaju smeđi i bijeli tonovi koji podsjećaju na nešto staro, poput boja na starim fotografijama. Slušanjem snimaka u Krappu se razvija nemir koji se očituje i u neurednosti prostora u kojem boravi i u oblikovanju njegovog „unutarnjeg prostora“. Taj je nemir na kolažu prikazan dinamičnim postavljanjem i ispreplitanjem likovnih elemenata.

⁹ <https://auraofpuppets.com/puppetry-and-the-illusion-of-life/>, datum posjeta: 4.9.2024., (prev. A.Š.).



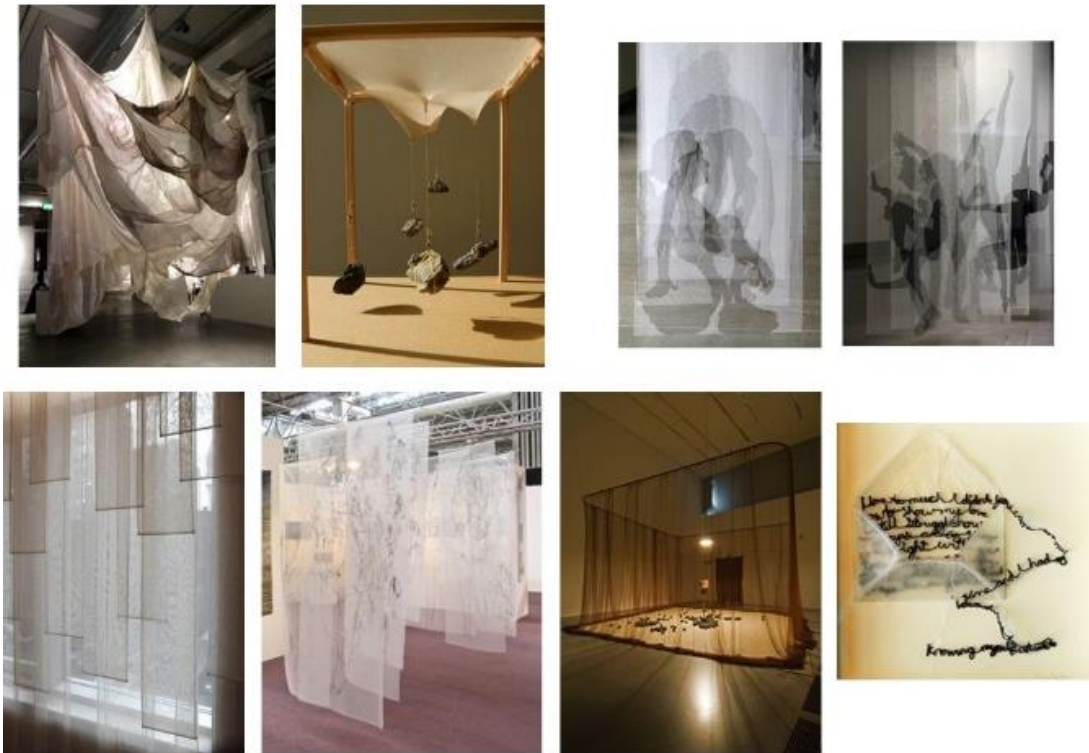
Slika 1: Kolaž. Bilježenje prve likovne reakcije na tekst.

5.2. Istraživanje mogućnosti tekstilnih materijala

U potrazi za primjerenim materijalom za likovnim oblikovanjem predstave, jedan od analiziranih materijala bio je tekstil. Tkanine raznih struktura i kvaliteta oblikovala sam na različite načine, presavijala i šivala na papir. Promatrala sam kako se mijenja transparentnost materijala. Istraživala sam koje mogućnosti pojedini materijal nudi kako bih pronašla odgovarajuću tkaninu za oblikovanje scenografije.



Slika 2: Istraživanje mogućnosti tekstilnih materijala.



Slika 3: Kolaž inspirativnih slika. Inspiracija oblikovanja prostora tkaninama. Mogućnosti materijala.



Slika 4: Kolaž inspirativnih slika. Ispreplitanje konaca i tkanina stvara zanimljive teksture i sjene. Podsjeća na ispreplitanje sjećanja unutar čovjeka.

5.3. Mogućnosti i simbolika materijala pijeska

U jednom od svojih sjećanja, Krapp opisuje prašinu i ono vrijedno što ostaje nakon što se sva prašina slegne:

Sjedio sam žmireći ispred kamina i odvajao zrnje od ljuske. Napravio sam i nekoliko bilježaka, na poleđini jedne kuverte.¹⁰

A to zrnje, sad se pitam što hoću time kazati, mislim... (*oklijeva*) ... pretpostavljam da time mislim na one stvari koje vrijedi imati kad se slegne sva prašina – kad se sva m o j a prašina slegne. Zatvaram oči i pokušavam ih zamisliti. / *Pauza. Krapp nakratko zažmiri.*¹¹

Iz tog sjećanja zaključujem da ipak razlikuje vrijednost svojih sjećanja te da su mu neki trenuci izrazito važni. Prašina koju opisuje podsjeća me na svakodnevne distrakcije, buku misli i

¹⁰ Becket, Samjuel. *Izabrane drame*. Beograd: Neolit, 1981., str. 171 (prev. A.Š.).

¹¹ Isto, str. 172 (prev. A.Š.).

prolaznost vremena. Želja za prikazom prolaznosti vremena kroz materijal odvela me do ideje da za oblikovanje scenografije koristim pijesak.

Pijesak curi s uzvaka na pozornicu. Kad curi kontinuirano, linija s koje pada pretvara se u krhki zid koji oblikuje prostor. Pijesak koji se nakuplja na podu nudi mogućnosti za lutkarsku igru i naglašava količinu vremena koja je nepovratno prošla. S jedne strane, pijesak je dovoljno sitan i nježan da pri laganom padu s uzvaka tek suptilno simbolizira prolaznost. S druge strane, mnogo nakupljenog pijeska ima snažna simbolička značenja.

Curenje pijeska podsjeća na pješčani sat koji je općepoznati simbol prolaznosti vremena. Malenkost i lakoća pojedinačnog zrnca pijeska asocira na trenutak koji lagano prolazi. Mnogo zrnaca pijeska na istoj hrpici ima drugačiji značaj, podsjećaju na prirodu, zemlju, prah, na krhkost svega što postoji. Krhkost koja je značajna odrednica života i na koju ne možemo utjecati. Hrpica pijeska ili nakupljen pijesak na podu vrlo lako mijenjaju oblik što podsjeća na nestabilnost i vječnu promjenjivost života. S druge strane, lako premještanje i promjenjivost hrpica pijeska može simbolizirati mogućnost promjene, razvoja, nebrojenih mogućnosti. Budući da nije čvrst ni stabilan, pijesak simbolizira i osjećaj nesigurnosti i nestabilnosti unutarnjeg i vanjskog svijeta. Prostor oblikovan pijeskom djeluje hladno, podsjeća na siromaštvo pustinje, izolaciju i usamljenost koje takvo mjesto simbolizira.

5.4. Bilježenje prolaznosti vremena i nastanka sjećanja

Baveći se temom sjećanja, zanimalo me kako se sadašnji trenutak pretvara u uspomenu. Zanimao me doživljaj protoka vremena i osjećaj nemoći njegovog zaustavljanja. Fotografirajući isti prizor nekoliko dana zaredom, promatrala sam protok vremena. Odabrala sam bilježiti pogled prema prozoru jer je taj kadar kombinacija nečega na što ne mogu utjecati i nečega na što utječem. Promjena vanjskog vremena ne ovisi o meni, vremenske prilike i količina sunčeve svjetlosti svakoga su dana unosile nešto novo u fotografije. S druge strane, materijalne stvari unutar prostora, primjerice zavjese, prikazuju nešto na što sam utjecala svakoga dana drugačije. Prostor nisam oblikovala namjerno, već sam za svrhu ovog istraživanja ostavljala nesvjesno i spontano postavljene predmete. Oba aspekta, i onaj van moje kontrole i onaj koji sama oblikujem, pokazuju prolaznost vremena. Promatrani kao komadići sjećanja posjeduju i emocionalan naboj.



Slika 5: Promatranje istog pogleda kroz nekoliko dana. Propitivanje prolaznosti vremena i sjećanja.

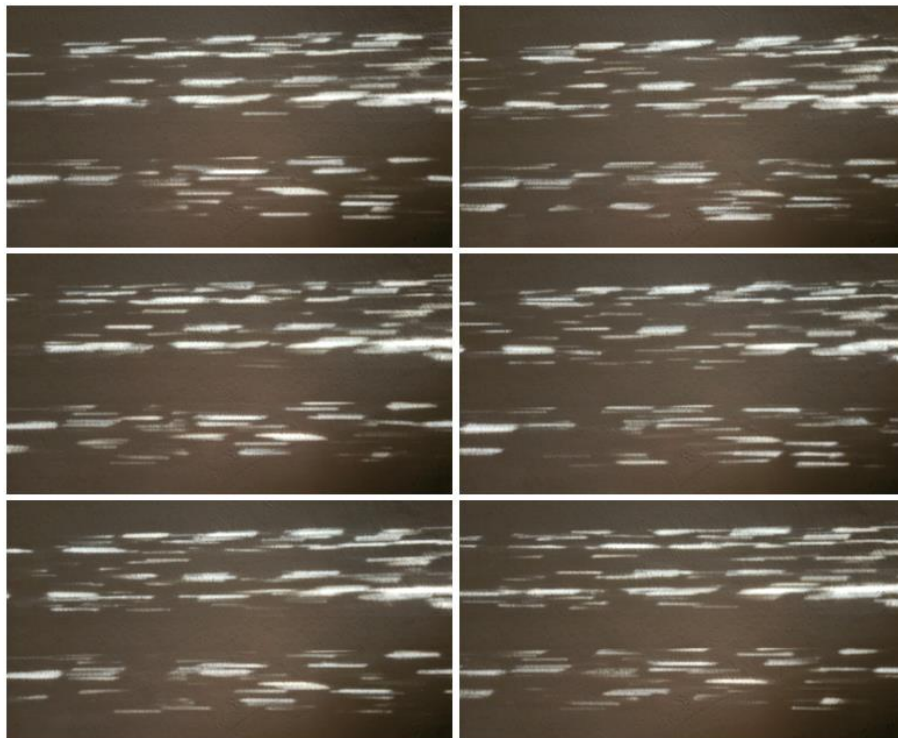
5.5. Sjene

Sjene nastale prirodno pod utjecajem sunčeve svjetlosti neprestano se mijenjaju. Često djeluju toplo, meko i sjetno zbog svoje nezaustavljive prolaznosti. Otkrivaju drugačiji pogled na predmete, odnose i prikazuju neke suptilnije, skrivene, tajnovite prostore.

Svojstvo sjene jest kretanje, ona se pomiče slijedeći Sunce koje putuje nebom. Stoga je sjena vjeran pratitelj svega što postoji u svijetu. Rođena je izlaskom Sunca, a nestaje njegovim zalaskom, budeći u promatraču nešto tajanstveno, neuhvatljivo, mistično. U svijetu sjena sve je obojeno jednom bojom, koprenom tame, a on egzistira istodobno sa

svijetom svjetlosti i duginih boja te ne postoji bez njega. Tako možemo reći da se sjena rađa iz odnosa ovisnosti o predmetu i svjetlosti.¹²

Nizom fotografija istog kadra zabilježila sam konstantnu promjenu svjetla i sjena. Prolaskom vremena uočava se promjena intenziteta svjetlosti, a time i sjena. Ljepota tih prikaza može se „uhvatiti“ svjesnim promatranjem u sadašnjem trenutku. Takva svjesna prisutnost pri promatranju osvještava trenutak koji poput daha klizi kroz sva osjetila.



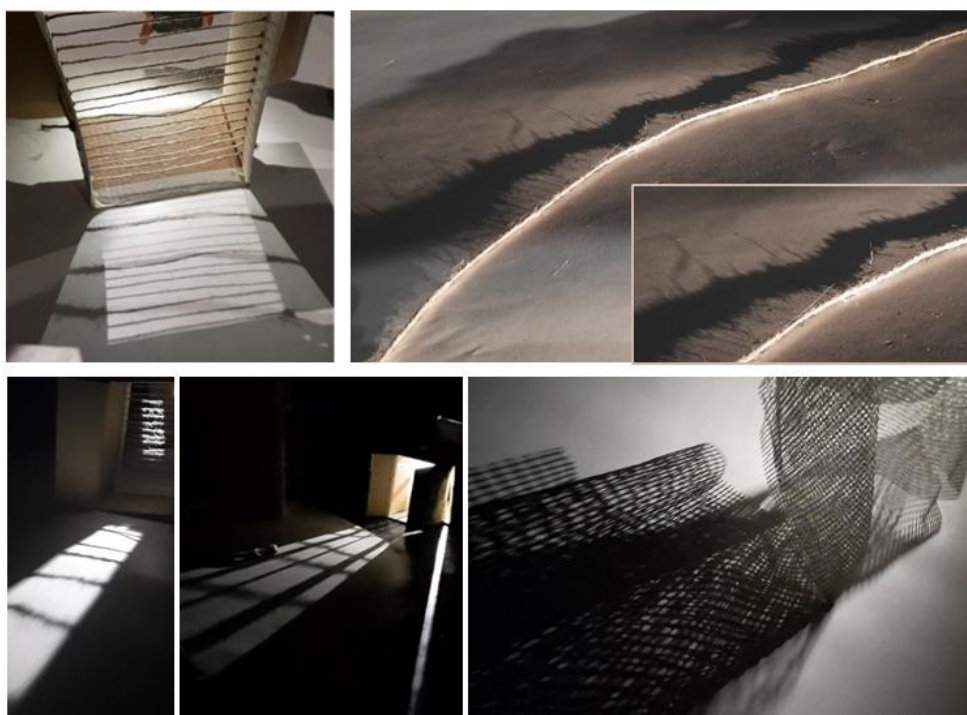
Slika 6: Kontinuirana promjena svjetla i sjena zabilježena nizom fotografija istog kadra kroz nekoliko sekundi.

Uočavala sam i bilježila fotografijama zanimljive sjene nastale prirodnim načinom te one koje sam sama kreirala koristeći razne materijale i izvore svjetlosti. Za stvaranje sjena koristila sam mrežaste materijale i materijale zanimljivih tekstura kako bih oblikovala različite atmosfere.

¹² Županić Benić, Marijana. *Lutka/r/stvo i dijete: (lutka, lutkar, lutkarstvo, umjetnost i dijete)*. Zagreb: LEYKAM international, 2019., str. 55.



Slika 7: Sjene nastale prirodnim putem.



Slika 8: Sjene stvarane namjerno osvjetljavanjem raznih materijala.

Ostale likove u ovoj drami (Krappove roditelje i žene koje je sreo u raznim prilikama) upoznajemo samo kroz njegova sjećanja. Ne znamo tko su oni zapravo, koje su njihove radnje i namjere, znamo samo kako ih je doživio Krapp. Poznajemo ih samo preko njega, doživljavamo ih posredno, jednako kako promatramo sjene. Kazalište sjena

(...) je jedina tehnika koju gledamo posredno, preko zaslona. A kako sjene imaju izrazitu sposobnost trenutnog nastajanja i nestajanja, ponekad nismo ni sigurni što smo vidjeli.

Također je jedina tehnika u kojoj je trodimenzionalni svijet sveden na tek dvije dimenzije. (Ovdje ne govorim o plošnim lutkama, koje, iako im je treća dimenzija neproporcionalno malena, ipak postoje u prostoru dakle nužno imaju tri dimenzije. Govorim o stvarnim sjenama, koje da bi uopće postojale trebaju neku podlogu, dakle nečije *tude tijelo*.)¹³

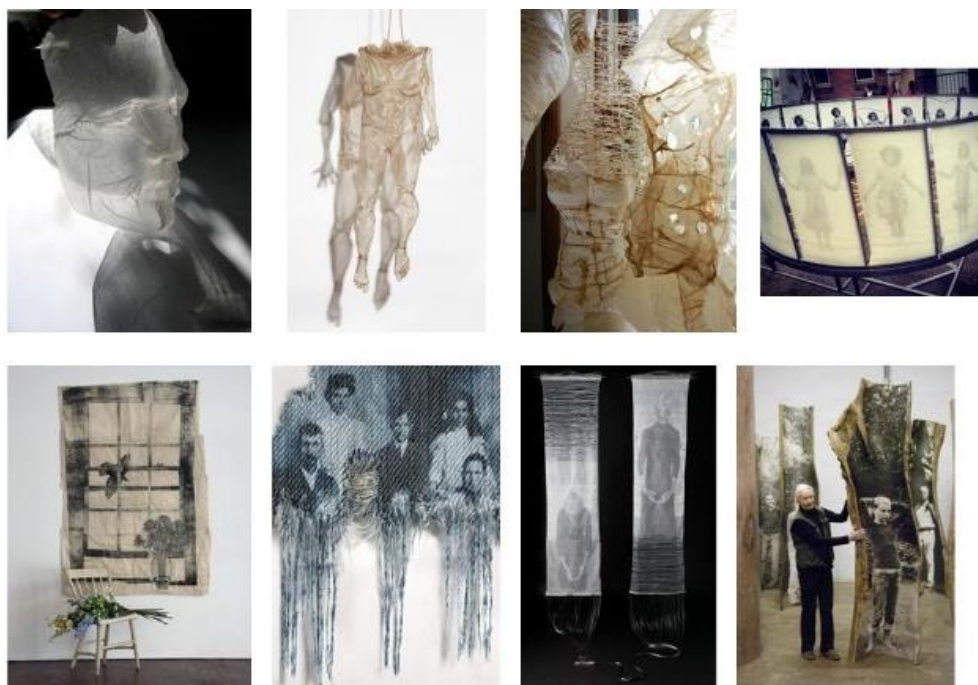
Likovi u sjećanju, jednako kao i sjene, imaju sposobnost trenutnog nastajanja i nestajanja u Krappovoj realnosti. Stoga se oni u ovom konceptu pojavljuju jedino kao sjene i suptilne projekcije. Takva pojava i likovno oblikovanje djeluje tajnovito i ostavlja dojam da te likove nikada ne upoznajemo potpuno, već se velikim djelom oslanjamo na našu unutarnju interpretaciju njih samih. Promatranje djelića Krappova sjećanja, njegovog subjektivnog odnosa s drugim ljudima, ima za cilj u gledatelju izazvati slična prisjećanja iz vlastitog repozitorija uspomena. Sjene

(...) daju uvid u neki drugi svijet, prodiru duboko u čovjeka, izvlače iz njega njegove najdublje želje, najskrivenije misli. (...)

Sjene prodiru duboko, a s njima i mi prelazimo na neku drugu stranu.¹⁴

¹³ Kroflin, Livija. *Duša u stvari. Osnovne lutkarske tehnike i njihova primjena*. Osijek: Akademija za umjetnost i kulturu Sveučilišta Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, 2020., str. 151.

¹⁴ Isto, str. 151.



Slika 9: Kolaž inspirativnih slika. Inspiracija za izradu lutaka ostalih likova. Promišljanje o izgledu likova unutar sjećanja.

5.6. Svjetlo

U ovom konceptu oblikovanje svjetla ima veliku dramaturšku ulogu. Postoji razlika između svjetla u svijetu lutke i u svijetu glumca animatora. Promjena svjetla pokazuje nam da odlazimo u drugi svijet. Svjetlo u ovom slučaju ne oblikuje samo atmosferu nego i određuje na što se stavlja fokus, što se osvjetljava i želi pokazati, a što se ostavlja u mraku, skriva pod stol ili zaključava u ladice. Svjetlo ima i doslovnu i metaforičnu ulogu.

Na mjestu s najviše radnje, Krappovim stolom, postavljena je pomična stolna lampa. Animator sam usmjerava svjetlo stolne lampe prema predmetima koje želi prikazati. Krapp bira koje dijelove svog života želi pokazati, kojih se slika prisjeća, što pamti i u kojem intenzitetu. Bira trenutke i dijelove sebe koje želi podijeliti s gledateljima.

6. O KRAPPU

6.1. Odnos lutke i glumca animatora

Šezdesetdevetogodišnjeg Krappa igra glumac. Isti glumac, ovaj puta u ulozi glumca animatora, animira lutku Krappa od trideset i devet godina. Jedna osoba igra Krappa u dva različita perioda života. Osim što igra istu osobu, glumac animator ovakvom igrom pokazuje i odnos prema sebi samome i sebi u prošlosti. Takva igra pred oči gledatelja jasno izvlači unutarnje stanje lika. Obje uloge, i glumačka i animatorska, jednako su važne i potpuno ravnopravne u ovom konceptu. Budući da čovjeka prošla iskustva i sjećanja na neki način grade i utječu na njegova ponašanja, u ovom se slučaju može činiti da lutka, to jest mlađi Krapp, utječe i upravlja glumcem, to jest starijim Krappom. Tako glumac animator animirajući lutku mlađe verzije sebe na neki način oblikuje i sam sebe čime je i on sam stavljen u poziciju lutke. U ovom se slučaju vještom i spretnom igrom želi postići odnos u kojem glumac animator animira lutku, ali i djeluje kao da ta ista lutka animira njega.

6.2. Odabir tipa lutke

Opisani odnos između glumca animatora i lutke odredio je izbor tipa lutke. Krappa sam odabrala izraditi kao stolnu lutku. U toj tehnici lutka i animator mogu biti ravnopravni partneri. Lutka se animira po nekoj podlozi, u ovom slučaju po stolu i predmetima na njemu, na primjer magnetofonu. Kao što je glumac animator smješten za svoj stol u središtu okretno pozornice, tako je i lutka smještena na stolu i u određenim se trenucima kreće po magnetofonskoj traci. Okretna pozornica rotira ili Krappa ili svijet oko njega, a magnetofon vrti mlađu verziju Krappa zajedno s njegovim sjećanjima.

Stolna je lutka na 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“. Lutka ne izlazi „iz pakla“ niti se spušta „s neba“, čvrsto je „na zemlji“ i kao takva može iskazati cijelu skalu emocija, sve moguće životne situacije i raznorazne odnose s animatorom.

Lutkar se i ovdje može naći u ulozi demiurga, dapače još naglašenijoj, jer nije skriven. Sasvim vidljivo i *bez stida i srama* pomiče on svoje figure po ploči kako mu drago, igra se s njima kao u „Čovječe, ne ljuti se“, ugrožava ih i ruši, ili ih nježno izvodi na njihov pravi put. Lutkar se tu javlja kao stvoritelj svoga svijeta, Stvoritelj, a i manipulator; on može sve, ali nije nevidljiv, ne vuče (stvarne dakle ni metaforičke) konce sudbine izdaleka, nego je ovdje, vidljiv, prisutan, umiješan do grla.¹⁵

6.3. Krappov izgled

Na početku same drame Beckett opisuje Krappa:

(...) prilično mrzovoljan, umoran starac (...)

Na njemu pohabane i izlizane uske hlače, prekratke za njega. Istrošeni crni prsluk s četiri poveća džepa. Težak srebrni sat i lanac. Prljava bijela košulja, bez kragne, razdrljena oko vrata. Na nogama neobičan par kaljavih dubokih cipela, koje su nekad bile bijele (velikog broja, bar 44), veoma uskih i šiljatih.

Bijelo lice. Neobrijano. Purpuran nos. Čupava sijeda kosa.

Veoma kratkovid (ali bez naočala). Nagluh.

Glas napukao. Intonacija karakteristična.

*Težak hod.*¹⁶

Beckett Krappa u čestoj pozi slušanja opisuje kako slijedi:

*(...) nagne se naprijed, stavi laktove na stol i šakom zahvati ušnu školjku, s glavom bliže magnetofonu, licem prema rampi.*¹⁷

Budući da se Krapp često nalazi u toj pozi, ne samo u isječku vremena ove drame već, pretpostavljam, cijeloga života, u likovnom oblikovanju glavnog lika htjela sam naglasiti kako ta

¹⁵ Kroflin, Livija. *Duša u stvari. Osnovne lutkarske tehnike i njihova primjena*. Osijek: Akademija za umjetnost i kulturu Sveučilišta Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, 2020., str. 163 i 164.

¹⁶ Samjuel Becket: *Izabrane drame*. Beograd: Neolit, 1981., str. 169 (prev. A.Š.).

¹⁷ Isto, str. 171 (prev. A. Š.)

poza utječe na tijelo. Krappa zamišljam kao pogrbljenog u leđima što se odražava na posturu cijeloga tijela te na način hoda. Na takav razvoj tijela utječe i njegovo neprestano ponavljanje jednih te istih radnji. Ramena povučena prema naprijed zatvaraju Krappovo tijelo što je u skladu s njegovim zatvaranjem u vlastiti sobičak i provođenje mnogo vremena s vlastitim mislima. Držanje i pogrbljenost pojačava i pogled usmjeren prema dolje, prema podu i prema sebi. Tako prikazuje svoju zatvorenost od svijeta i života. U mnogobrojnim džepovima na hlačama i prsluku čuva predmete koji ga također svojom težinom vuku prema dolje. Čuvanjem i stalnim nošenjem predmeta blisko uz tijelo pokazuje svoju vezanost za prošlost. Odnos prema životu i sebi, Krapp pokazuje i svojom zapuštenosti u obliku neurednosti, neobrijanosti, prljave i poderane odjeće u starijoj dobi. Beznađe i tromost vidljivi su u sivim tonovima kože.

Glumac i lutka su obučeni u jednake odjevne predmete. Razlika u kostimu je vidljiva u istrošenosti i prljavosti odjeće koje su se dogodile u prošlih trideset godina. Sama odjeća nije zamijenjena jer to Krappu nije bitno, on ne mari o svom izgledu već prepušta da godine same ostavljaju trag. Bitna je jedino funkcionalnost, na primjer džepovi na prsluku.

7. OBLIKOVANJE I IZRADA LUTKE

7.1. Idejne skice

U slučaju realizacije ovog koncepta, prema stvarnom glumcu radila bi se lutka koja izgleda kao njegova trideset godina mlađa verzija. Za potrebe ovog rada skicirala sam lica glumca i lutke. Glumac igra Krappa od 69 godina, a lutka je njegova mlađa verzija od 39 godina. Važno je vidjeti da se radi o istoj osobi. Stariji Krapp, glumac, izgubio je boju kože i lica, on je sve više siv. Na licu mlađeg Krappa, odnosno na stolnoj lutki, vidi se boja kože i kose koja simbolizira da u njemu još postoji volje i snage za životom. Prema Beckettovim uvodnim uputama, Krapp ima purpurnan nos. U ovom slučaju to se odnosi i na lutku i na glumca, no intenzitet boje je veći na glumcu. Zbog silnog slušanja audiozapisa, htjela sam naglasiti važnost ušiju. Obje verzije Krappa imaju velike uši, djelomično purpurne boje. Starija verzija Krappa, to jest glumac, ima naglašenije, rastegnute, starije, purpurnije uši koje prikazuju koliko su izmučene od silnog slušanja snimaka u uvijek istoj pozi. Stariji Krapp je od starenja i nebrige o sebi izgubio kosu, dobio bore i izgleda puno nezdravije od mlađeg Krappa.



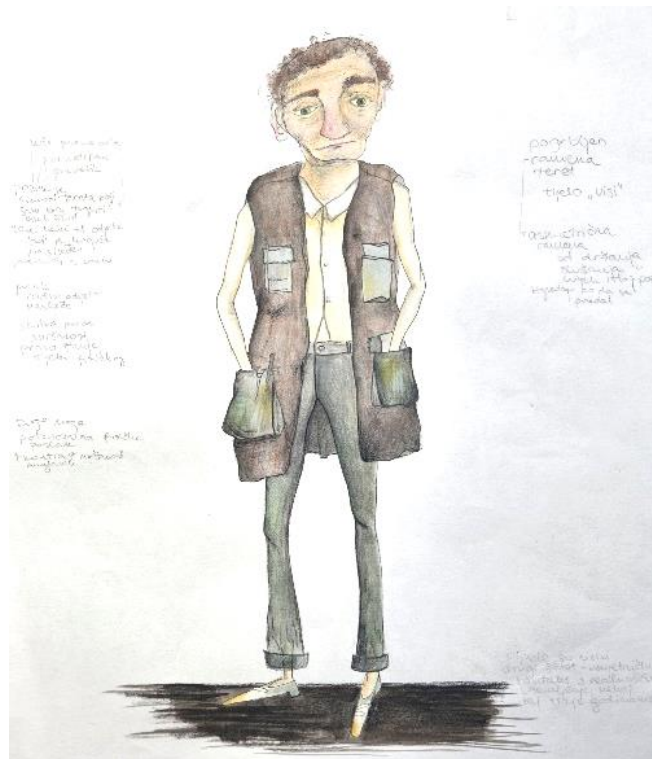
Slika 10: Radne skice lutke i glumca.



Slika 11: Idejne skice lica lutke (Krapp, 39 godina) i glumca (Krapp, 69 godina).



Slika 12: Skica kostima i držanja glumca koji igra Krappa od 69 godina.



Slika 13: Skica stolne lutke Krappa od 39 godina.

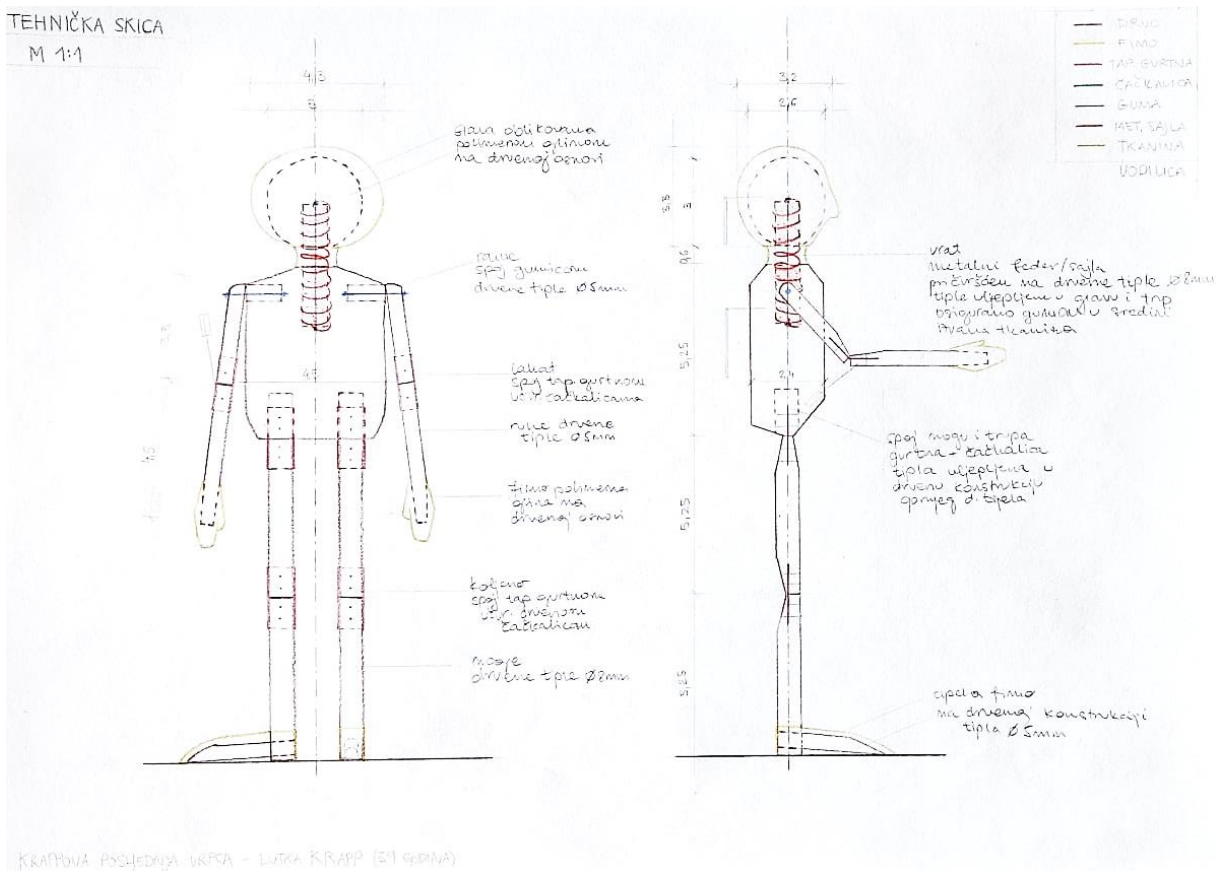
7.2. Tehnička skica

Nakon idejnih skica i odabira tipa lutke, napravila sam tehničku skicu u mjerilu 1:1. Konstrukciju lutke nacrtala sam iz prednjeg i bočnog pogleda.

Veličinu lutke odredila sam prema konceptu predstave, želji da se lutka može kretati po stolu i rekviziti poput magnetofona te prema smjernicama iz literature koje savjetuju visinu lutke s obzirom na broj gledatelja.

Za 20 – 50 gledatelja dovoljne su lutke visoke 18 do 25 cm¹⁸

Na tehničkoj skici sam odredila veličinu dijelova tijela, nacrtala spojeve i opisala materijale od kojih ću izraditi lutku.

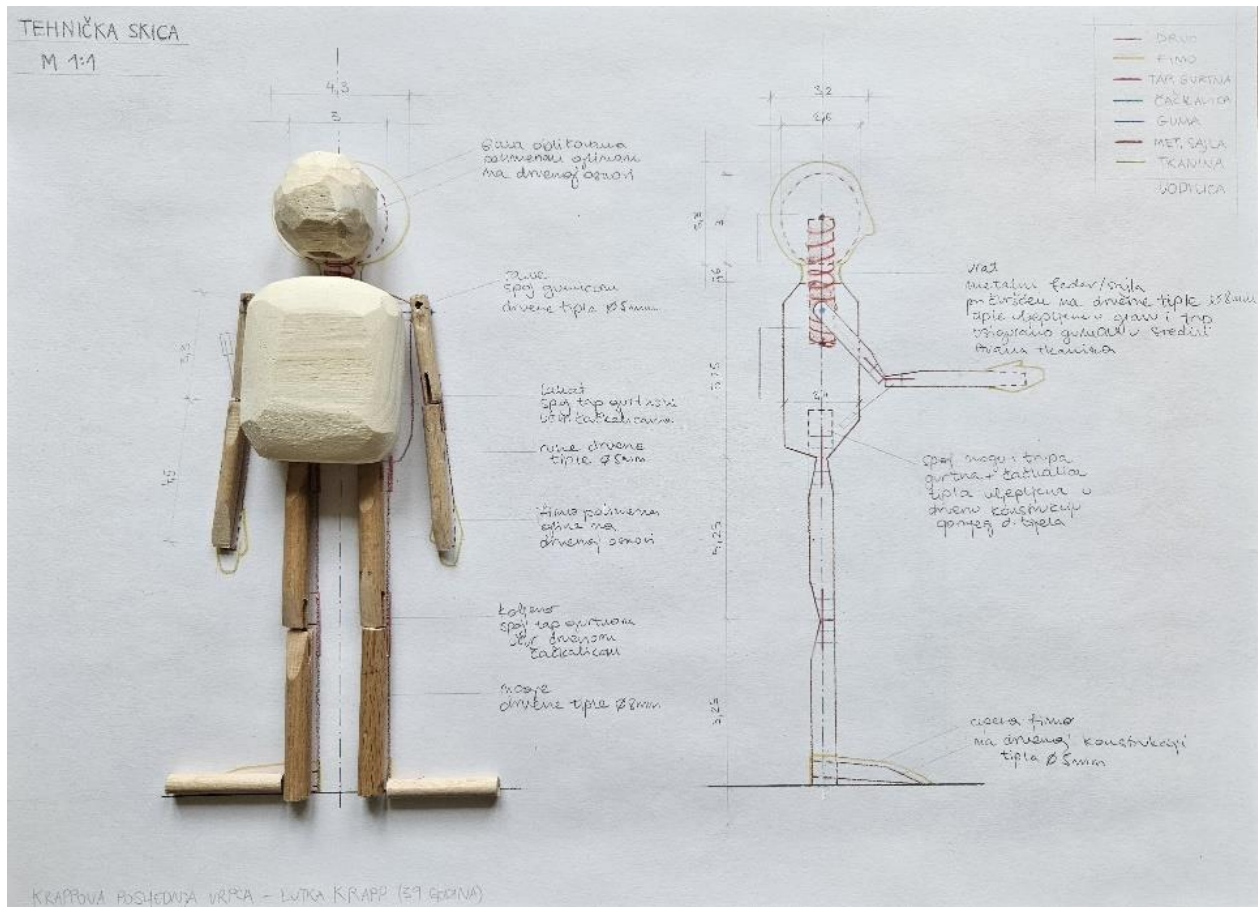


Slika 14: Tehnička skica stolne lutke u mjerilu 1:1.

¹⁸ Tománek, Alois. *VRSTE LUTAKA*. Zagreb/Osijek: Hrvatski centar UNIMA, Matica hrvatska, ogranak Osijek i Umjetnička akademija u Osijeku, 2018., str. 132.

7.3. Tehnologija i izrada lutke

Konstruktivski dijelovi tijela izrađeni su od drveta. Spojevi su izrađeni tapetarskom vrpcom i učvršćeni čačkalicama. Šake, cipele i glava izrađeni su od polimerne gline na drvenoj konstrukciji. Polimerna glina omogućuje precizno modeliranje detalja i pruža dovoljnu čvrstoću nakon pečenja. Moguće ju je i bojati što je u ovom slučaju bilo važno kako bi lutka bila što više nalik glumcu. Spoj vrata rađen je metalnom oprugom kako bi lutka imala dovoljnu čvrstoću u vratu i mogla ostati na sceni sama, bez animatora, te i dalje izgledati „živo“.



Slika 15: Osnovni konstrukcijski dijelovi tijela izrađeni od drveta.



Slika 16: Detalji drvenih dijelova lutke na kojima je oblikovana polimerna glina.



Slika 17: Glava, šake, cipele i sitna rekvizita izrađeni od polimerne gline. Fotografirano prije bojenja.



Slika 18: Spojevi lutke izrađeni tapetarskom vrpcom i učvršćeni čačkalicama.



Slika 19: Detalji lica lutke.



Slika 20: Krapp, stolna lutka.



Slika 21: Stolna lutka. Krapp, 39 godina.

8. LIKOVI IZ SJEĆANJA

Likovi koje Krapp spominje u snimkama su: njegova majka i otac, gospođica McGlome, Bianca, djevojka sa željezničke stanice, djevojka iz parka, djevojka s jezera, Effie (koja je možda djevojka s jezera) i Fanny.

(...) u *Krappu*, kao i u dramama koje je Beckett zatim napisao, drugi više ne postoje kao lica fizički prisutna na pozornici, ali zato postoje kao aveti što ne prestaju posjećivati one koji su na pozornici, ili sami (kao Krapp i Joe), ili ne znajući jedno za drugo u mraku iz kojeg ih povremeno snop svjetla izdvaja i kao da zahtjeva od njih da se još jednom vrate u pakao prošlog života (kao u *Igri*).¹⁹

Sve što saznajemo o ostalim likovima iz drame saznajemo kroz Krappove audiozapise i reakcije na njih. Likovi postoje samo kao Krappova slika njih samih, sve što saznajemo o njima prošlo je kroz Krappa, i nakon utjecaja vremena izašlo ponovo van te je u formi oblikovanih uspomena podijeljeno s publikom. Sjećanja koja dijeli su subjektivna. Jednako kao što je i slika njega samog iz prošlosti subjektivna, proizašla iz današnjeg Krappa, iz njegovog odnosa prema sebi, svojoj prošlosti, i razvoju odnosa kroz vrijeme.

Budući da likovi nisu ni u jednom trenu fizički prisutni na sceni, a njihov je utjecaj na Krappa ogroman, oni su u ovom konceptu prikazani kombinacijom projekcija i sjena. Likovi ne postoje samostalno, nego samo u obliku uspomena, kao Krappovo sjećanje na njih, njihov izgled i radnje te interakcije s njim. Stoga oni u projekcijama i sjenama nisu prikazani realistično nego kao kolaž vizualnih asocijacija koje predstavljaju detalje kojih se Krapp sjeća u vezi njih. Krapp oživljava, animira likove prisjećajući ih se. Projekcije na „zidu“ od pijeska koji curi s uzvlaka djeluju kao slike koje prolaze Krappovim bićem, kao dah koji uspomene čini živima, kao animacija koja oživljava lutke naočigled gledatelja. Padajući pijesak izaziva osjećaj nemogućnosti zadržavanja trenutka koji asocira i na doslovan osjet padanja sitnih zrnaca pijeska kroz prste ruke.

Projekcije i sjene ne prikazuju objektivno likove već Krappove emocije povezane s njima, s njihovim zajedničkim trenucima iz prošlosti jednako kao i emocijama koje mu prisjećanje izaziva u sadašnjem trenutku. Cilj nije prikaz ostalih likova, već prikaz još jednog sloja Krappova sjećanja,

¹⁹ Hristić, Jovan. *Beketovo pozorje ljudskog života*. U: Beket, Samjuel. *Izabrane drame*. Beograd: Neolit, 1981., str.35 (prev. A.Š.).

njegovog odnosa s drugima, utjecaja vremena na te odnose i sjećanja, doživljava sebe kroz odnose s drugima. Apstraktnost projekcija i sjena preko njih poziva gledatelja da se prepusti svojim sjećanjima ili mašti, da utone u neki drugi svijet, te da se kroz suosjećanje s Krappovim iskustvom poveže s vlastitim uspomnama, iskustvima, emocijama. Cilj je da lutkarstvo iskaže svoju moć u prikazu oku teško vidljivih, ali nevjerojatno važnih, unutarnjih stanja pojedinca.

(...) lutka i jest najmetaforičniji protagonist scenskog zbivanja i baš bi se zato kazalište lutaka moglo slobodno nazvati kazalištem metafore.²⁰

Nije li to čudno? Vidimo se samo izvana, ali gotovo sve se dešava unutar nas.²¹



Slika 22: Ilustracija projekcije prisjećanja djevojke s jezera.

²⁰ Čečuk, Milan. *LUTKARI I LUTKE*. Zagreb: Međunarodni centar za usluge u kulturi, 2009., str. 15.

²¹ Mackesy, Charlie. *Dječak, krtica, lisica i konj*. Zagreb: Planetopija, 2020., str. 23.

U prikazima ostalih likova vidljiva je slojevitost, smanjeni intenzitet boja, preklapanje motiva. Prikazani motivi su detalji kojih bi se čovjek mogao prisjećati. Na primjer: oči, ruke, dodir, osjet dodira vode, njihanje trave na vjetru... Prikaz sjećanja djeluje slojevito jer označava odvojenost od trenutka u kojem je sjećanje nastalo odnosno bilo doživljeno ili proživljeno prvi puta. Slojevitost simbolizira i nemogućnost ponovnog proživljavanja prošlog trenutka, nemogućnost ponovnog osjeta istog pogleda, dodira, te svjesnost nepostojanja prošlosti. Ispreplitanje slojeva i slika rezultira smanjenim intenzitetom vizualnih slika i boja koje ih grade. Neka sjećanja vremenom blijede, neka gube detalje, neka dobivaju nove tonove. Ponekad takvo ispreplitanje označava i nesigurnost u istinitost uspomena, odnosno njihovu transformaciju uzrokovanu vremenom i osjećajima. Sjene koje se na trenutke pojavljuju preko projekcija podrtani su detalji vezani za svaku osobu posebno. Prikazani su sjenama kako bi se naglasilo da oni više ne postoje, postoji tek trag njihovog postojanja i svojevrsna praznina ili tama.

9. ZAKLJUČAK

Nakon prvog čitanja Beckettovog teksta „Krappova posljednja vrpca“ može se učiniti da se u njemu ništa ne događa, no svakim sljedećim čitanjem u drami sam otkrivala novi sloj svevremenskih tema o kojima vjerojatno svaki pojedinac razmišlja u nekom trenu života. Čini se da se u drami već sve dogodilo i nema se što novog dogoditi, kao da promatramo retrospekciju Krappova života.

(...) za razliku od klasične drame, Beckettove drame ne počinju u trenutku u kojem se neki događaji trebaju početi odvijati, a najodlučnije stvari tek dogoditi. One počinju u trenutku kad se dogodilo sve što se trebalo dogoditi, i kod Becketta se ono što bismo mogli nazvati klasičnom dramskom pričom već dogodilo još prije početka same drame i sve njegove ličnosti zatičemo gotovo na samom kraju njihovog životnog puta, kada više nema ničeg novog što bi im se moglo dogoditi.²²

²² Hristić, Jovan. *Beckettovo pozorje ljudskog života*. U: Becket, Samjuel. *Izabrane drame*. Beograd: Neolit, 1981., str.25 i 26 (prev. A.Š.).

No ovdje se ne radi o izvanjskim događajima. Fokus je na unutarnjim promjenama i reakcijama čovjeka, na njegovim sjećanjima i odnosu prema životu i vremenu s kojim raspolaže. Drama čitatelju ili gledatelju otvara skup emocija koje glavni lik čuva unutar svog bića i svojih dnevnčkih audiozapisa. Opisani koncept dramu prikazuje u lutkarskoj formi koja pruža mogućnost da glumac animator kroz odnos s lutkom prikazuje ono što inače ne vidimo očima, ono što se nalazi unutar nas, a tako snažno utječe na sve što jesmo. Glumac animator igra stariju verziju Krappa, onog koji se prisjeća svog života. Isti glumac animator, animirajući stolnu lutku mlađe verzije Krappa, uprizoruje slike iz prošlosti, odnose s drugim ljudima, odnose prebi sebi samome. Lutkarska igra, uz dozu prisutnosti i otvorenosti publike, omogućuje dublje razumijevanje ljudske percepcije vlastitog života, odnose prošlosti, sadašnjosti i budućnosti te otvara važna pitanja koja grade ljude.

LITERATURA

Knjige

1. Becket, Samjuel. *Izabrane drame*. Beograd: Neolit, 1981.
2. Čečuk, Milan. *LUTKARI I LUTKE*. Zagreb: Međunarodni centar za usluge u kulturi, 2009.
3. Kroflin, Livija. *Duša u stvari. Osnovne lutkarske tehnike i njihova primjena*. Osijek: Akademija za umjetnost i kulturu Sveučilišta Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, 2020.
4. Leš, Marinko i Šimić, Goran. *Kazališna scena – bojno polje emocija*. U: Šimić, Goran i suradnici. *Uvod u neuroznanost emocija i osjećaja*. Zagreb: Naklada Ljevak, 2020.
5. Mackesy, Charlie. *Dječak, krtica, lisica i konj*. Zagreb: Planetopija, 2020.
6. Tománek, Alois. *VRSTE LUTAKA*. Zagreb/Osijek: Hrvatski centar UNIMA, Matica hrvatska, ogranak Osijek i Umjetnička akademija u Osijeku, 2018.
7. Zarevski, Predrag. *Psihologija pamćenja i učenja*. Jastrebarsko: Naklada Slap, 2007.
8. Županić Beni, Marijana. *Lutka/r/stvo i dijete: (lutka, lutkar, lutkarstvo, umjetnost i dijete)*. Zagreb: LEYKAM international, 2019.

Članci

1. Gordon, Lois. *Krapp's Last Tape: A New Reading*. *Journal of Dramatic Theory and Criticism*, 5 (1990.), Fairleigh Dickinson University

Web stranice

1. <https://auraofpuppets.com/puppetry-and-the-illusion-of-life/>, datum posjeta: 4.9.2024.