

GLAZBA ERICHA ZANNA

Vondrak, Luka

Master's thesis / Diplomski rad

2021

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:251:222307>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-11-19**



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

SVEUČILIŠNI DIPLOMSKI STUDIJ

GLUMA I LUTKARSTVO

LUKA VONDRAK

GLAZBA ERICHA ZANNA

DIPLOMSKI RAD

MENTOR: doc. art. Nenad Pavlović

Osijek, 2021.

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

kojom ja _____ potvrđujem da je moj _____ rad
diplomski/završni
pod naslovom _____

te mentorstvom _____

rezultat isključivo mojega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima i oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio diplomskog rada nije napisan na nedopušten način, odnosno da nije prepisan iz necitiranog rada, pa tako ne krši ničija autorska prava. Također izjavljujem da nijedan dio ovoga završnog/diplomskog rada nije iskorišten za bilo koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanove.

U Osijeku, _____

Potpis

SADRŽAJ

| | |
|--|-----------|
| 1. UVOD | 4 |
| 2. ODABIR TEKSTA I ULOGE..... | 5 |
| 2.1 O AUTORU | 5 |
| 2.2 O DJELU | 6 |
| 2.3 REDATELJSKI KONCEPT | 7 |
| 3. ANIMACIJSKI MEDIJ..... | 10 |
| 4. GLUMAČKA IGRA | 14 |
| 5. ODABIR VIZUALNIH I AUDITIVNIH SREDSTAVA..... | 17 |
| 6. ZAKLJUČAK..... | 20 |
| LITERATURA | 22 |
| INTERNETSKI IZVORI | 22 |
| SAŽETAK/SUMMARY | 23 |
| ŽIVOTOPIS..... | 24 |

1. UVOD

Prije upisa na prvu godinu Akademije moj jedini doticaj s lutkarstvom je bio kroz nekoliko predstava u Dječjem kazalištu Branka Mihaljevića, koje sam gledao koje sam gledao kad sam bio malo dijete, pa ih se sjećam samo kao neke nejasne pojmove iz djetinjstva, te kroz par ispita iz animacije u kojima su sudjelovali moji poznanici, tadašnji studenti akademije. Neki od tih ispita bili su toliko upečatljivi da ih pamtim i danas, no naknadno o njima nisam razmišljao s posebnom pažnjom, niti sam promišljao o njima. Nisam se bavio pitanjima kao što su „kako“ i „zašto“. Nije bilo potrebe. Predstava je bila dobra i to je to. Čuo bih iz njihovih priča kako su došli do nekih rješenja, koja su zvučala zabavna, ali meni ništa posebno zahtjevna ili impresivna. Onda su došle moje pripreme za prijemni ispit 2015. godine. Odabrao sam par monologa i pjesama, krenuo ih učiti, a prijatelj mi je pomagao sa radom na tekstu. Pripreme su tekle glatko, a onda sam došao do pripremanja lutkarske etide. Za početak nisam imao pojma što je etida, a kamoli kako napraviti lutkarsku verziju toga. Zamolio sam svog prijatelja za savjet, nadajući se da će mi objasniti kako se rade „lutkarske etide“, kako smisliti lutkarsku priču i učiniti ju zanimljivom. Nije me naučio ništa od toga, rekao mi je da se opustim i da razmišljam u estetici i logici crtića. „Looney tunes“ – rekao mi je. Otišao sam od njega bez previše nade i s viškom pitanja, no dvadesetak minuta kasnije pokazalo se da je to bio najbolji savjet koji mi je mogao dati. Razmišljanje o crtanim filmovima uz vožnju tramvajem, o njihovoj pomaknutoj logici, inspiriralo me i dalo mi ideju za etidu koju sam pokazao na završnoj prezentaciji prijemnog ispita. Ruka, igračka, čekić i još par stvari. Banalno i jednostavno, ali, na moje iznenađenje, ljudima se svidjelo. Oni su se povezali sa pothvatima moje šake, a ja sam ju počeo gledati kao stvorenjce s karakterom i željom, odvojenom od mene. Bio sam ponosan, fasciniran i ushićen. Osjetio sam da sam otključao vrata koja vode u drugi, meni nepoznat svijet, koji krije veliki kreativni potencijal. S vremenom sam, kroz studij, shvatio da je taj svijet puno širi nego što sam mislio. Shvatio sam da su „zabavna rješenja“ u predstavama najčešće produkt nebrojenih sati truda, te da možeš (i često moraš) dati toliko puno života i energije u jedan pokret, jedan trenutak, samo kako bi ga mogao izvesti bez ikakve muke. Dok publika, gledajući, misli kako je to najlakša stvar na svijetu, kolege i ti izmjenjujete značajne poglede patnje iza paravana. Postoji nešto posebno u trudu i radu koji se mora uložiti u dobru lutkarsku predstavu. Iz takvog rada nastaje posebno zadovoljstvo koje animator osjeti u srcu, a i u publici, te posebna sloboda odvojena od stvarnog svijeta, koju mi je bilo i ostalo užitak njegovati. Ovo je moj posljednji lutkarski rad na akademiji.

2. ODABIR TEKSTA I ULOGE

Unatoč uobičajenoj praksi da studenti animacije obnašaju sve uloge potrebne za kreaciju diplomskog ispita (animator, tehnika, režija itd.), zbog otvaranja novih diplomskih studija, moji kolege i ja imali smo priliku surađivati sa studenticom lutkarske režije Tončicom Knez. Tončica je bila zadužena za odabir teksta, raspodjelu uloga i režijski koncept, dok smo se mi usredotočili na animaciju, glumu i prijedloge. Naravno, kako to uglavnom ide s eksperimentima, uloge su se ubrzo izmiješale, te je svatko radio sve kada bi bilo potrebe za tim, ali ono što se u suštini nije promijenilo je tekst koji je odabran i redateljski koncept.

Onog trena kada sam čuo da je H. P. Lovecraft baza teksta na kojemu ćemo raditi, bio sam ushićen. Prvi sam se put susreo sa Lovecraftovim neobičnim svjetovima i kozmičkim hororom prije petnaest godina, postavši njegovim ljubiteljem već nakon prve pročitane priče *The Outsider*. Naoružan svojim znanjem i interpretacijama o tom specifičnom horor žanru, pristao sam raditi na projektu. Ubrzo nakon toga, Tončica je potvrdila da ima sasvim drugi koncept priče na kojoj bismo radili, a ja sam shvatio da ću morati odvojiti svoje već postojeće mišljenje od onoga što želimo stvoriti, što se zapravo pokazalo kao dobra vježba i lekcija. Pošto se i sam koncept pokazao apstraktnim, odvajanje od konvencija i predrasuda bilo je prijeko potrebno.

2.1 O AUTORU

Howard Phillips Lovecraft rođen je u gradu Providence, Rhode island, 20. 8. 1890. godine. Odgojila ga je majka, djed i dvije tete, pošto mu je otac zavšio u bolnici zbog živčanog sloma kada je Howard imao tri godine, a preminuo je pet godina nakon toga. Lovecraft je bio nadareno dijete; recitirao je poeziju s dvije godine, čitao s tri, a pisati počeo sa šest ili sedam godina. Njegova fascinacija pričama i mitovima započela je sa knjigom *Tisuću i jedna noć*, nastavila se kada je otkrio grčku mitologiju i kulminirala neobičnim gotičkim pričama s kojima ga je upoznao njegov djed, iako je većina inspiracije za vlastita djela, kako navodi u pismima, dolazila iz živopisnih noćnih mora koje su ga proganjale cijeloga života.

Sa sedam godina napisao je rimovanu parafrazu Odiseje, *The Poem of Ulysses*, a dvije godine kasnije počeo je pisati znanstvene časopise za svoje prijatelje. U tom je periodu također razvio veliki interes za znanost, posebice astronomiju. Nažalost, djedova smrt, financijski problemi i gubitak posjeda doveli su do niza nedaća koje su rezultirale živčanim slomom, gubitkom srednjoškolske diplome i neuspjelim upisom na fakultet. Lovecraft nikada nije imao pravo zanimanje ili stalan posao. Proveo je niz godina kao socijalni pustinjak i boem, sve dok ga okolnosti nisu odvele u krugove amaterskih pisaca i ponovno rasplamsale njegovu ljubav prema pisanju. Njegove priče (*The Tomb, Dagon* itd.) izdane su u poznatom šund časopisu *Weird Tales*. Oženio se i preselio u New York, te stvorio krug poznanika i prijatelja među mladim piscima s kojima se družio ili dopisivao kao što su: Frank Belknap Long, Reinhart Kleiner i drugi. No njegov uspon kratko je trajao. Financijsko propadanje, smrti u obitelji, depresija i razvod natjerali su ga da se vrati u Providence.

Usprkos svim tragedijama, zadnjih deset godina njegova života najplodonosnije su razdoblje Lovecrafta kao pisca i kao osobe. Nastavio je pisati, putovao, pomagao mnogim mladim piscima oko njihove karijere. Umro je u Providenceu 15. 3. 1937. zbog posljedica karcinoma. Iako nikada nije uspio izdati pravu, ukoričenu knjigu tijekom svog života, August Derleth i Donald Wandrei, mladi pisci kojima je Lovecraft bio uzor i mentor, osnovali su izdavačku kuću *Arkham House* 1939. god i ovjekovječili neobične priče H. P. Lovecrafta. Samo nekoliko desetljeća nakon svoje smrti, Lovecraft će postati jedan od najvećih utjecaja na moderne pisce i umjetnike horror žanra 21. stoljeća.

*Lovecraft...mi je pokazao put, kao i drugima prije mene...njegova se sjena, tako duga i upala, nadvija nad skoro svom bitnom horor fikcijom danas.*¹

2.2 O DJELU

Glazba Ericha Zanna je kratka horor priča napisana 1921. godine, a izdana 1922. u časopisu *National Amateur*. Protagonist priče, student u financijskim tegobama, na putu je prema svom novom smještaju u nepoznatoj mu ulici imena „Rue d'Auseil“. Ulica i okolina su iznimno neobični, uključujući polunapuštenu zgradu u kojoj će student obitavati. Jedini stanar kojeg ima priliku susresti je nijemi starac Erich Zann koji živi na zadnjem katu i koji tijekom noći svira svoju violu, stvarajući melodije neprepoznatljive ljudskom uhu. Student je

¹ Stephen King, *American Heritage*, 1995., svezak 46, broj 8, str. 42

fasciniran Zannom, te se, uz neke napore i trzavice, uspijeva približiti Zannu i steći njegovo povjerenje. Dani prolaze, student potajno sluša Zannove nezemaljske kompozicije, ali glazbenikovo zdravlje se očito pogoršava. Tijekom jedne noći, upozoren krikom iz Zannove sobe, student provaljuje i nalazi starca ispijenog i bolesnog. Zann skuplja zadnje atome snage kako bi objasnio što se događa, no strani zvuk izvana tjera ga da uzme violu i bjesomučno nastavi svirati. Student, želeći vidjeti što se vani nalazi, prilazi prozoru, no umjesto svjetla grada pozdravlja ga beskrajna praznina tmine. Zannova glazba dolazi do vrhunca, vjetar ugasi svjetlo u sobi, a student nalazi preminulog Zanna koji je izdahnuo usred sviranja. Protagonist bježi iz Rue d'Auseil, zapisujući svoje iskustvo sa napomenom da, koliko god tražio i raspitivao se o njoj, nikada više nije uspio naći tu ulicu.

2.3 REDATELJSKI KONCEPT

Unatoč specifičnim odlikama Lovecraftovog horor žanra koje su utkane u priču, redateljica se odlučila za drugačiji pristup, odmaknut od bilo kakvog pokušaja zastrašivanja publike. Njezin prijedlog je bio da tekst promatramo kroz okvir psihologije, točnije kroz okvir Freudove psihoanalitičke teorije osobnosti. Uzela je sve aspekte priče, od mjesta radnje do likova, te ih prenijela u mentalni prostor. Taj potez je zapravo bio vrlo lako prihvatljiv zbog nespecificnosti i nedorečenosti autora u predstavljanju mjesta radnje i šire slike o likovima. Ulica Rue d'Auseil, uz zgradu u kojoj obitavaju likovi, postala je podsvjesni prostor unutar uma našeg protagonista.

Podsvjesni um obuhvaća mentalne procese koji su nedostupni svjesnome ali utječu na prosuđivanje, osjećaje i ponašanje.²

Pošto smo stavili radnju u podsvijest, morali smo i likove prevesti u Freudov psihoanalitički jezik tj. u id, ego i superego. Pošto je protagonist (Vedran Dakić) u priči najsmislenija i najrealnija osoba, te promatramo događaje iz njegove perspektive, najviše smisla je imalo postaviti ga kao ego, kao proaktivnog medijatora ličnosti.

Ego je racionalni, pragmatični dio naše ličnosti. Manje je primitivan nego id, te je djelomično svjestan i djelomično nesvjestan. To je ono što Freud smatra „sebstvom“ njegov zadatak je balansirati zahtjeve ida i superega u praktičnom kontekstu stvarnosti.³

² <https://www.simplypsychology.org/unconscious-mind.html> (1.9.2021.)

³ <https://courses.lumenlearning.com/boundless-psychology/chapter/psychodynamic-perspectives-on-personality/>

Erich Zann (ja), nijema, izmučena ličnost koja živi u tom praznom prostoru, bez sposobnosti kompleksne komunikacije i izražavanja nekih viših ciljeva je, vrlo očito, završio kao id.

*Id je primitivna i instinktualna komponenta ličnosti. Sastoji se od svih nasljeđenih aspekata ličnosti prisutnih pri rođenju, uključujući seksualni (životni) instinkt – eros (koji sadrži libido), i agresivni (smrtni) instinkt – tanatos. Id je impulzivni dio naše psihe koji reagira direktno i naprasno prema osnovnim potrebama, nagonima i željama.*⁴

Najveći odmak od teksta redateljica je napravila dodatkom nepostojećeg lika koji predstavlja superego, a to je lik majke (Monika Lanščak).

*Funkcija superega je da kontrolira impulzivnost ida, pogotovo one koje društvo zabranjuje, kao što su seksualnost i agresija. Također ima funkciju uvjeravanja ega da se okrene ka moralističkim ciljevima, ne samo realističkim, te da stremi ka savršenstvu.*⁵

Time smo dobili naša tri lika tj. aspekta ličnosti. U idealnoj osobi id, ego i superego su u ravnoteži. Id stremi ka zadovoljavanju potreba i agresiji, superego je hipermoralan i upire sve snage u obuzdavanje ida, a ego je tu da ih drži oboje ravnoteži i nađe kompromis. Međutim idealni likovi nisu dobri za ono što je potrebno dramskoj situaciji: konflikt. Zato su naši likovi u očitom disbalansu, primarno akcijama superega. Pošto je s malo godina izgubio oca, a ubrzo nakon toga djeda, Lovecraftov život bio je duboko označen ženskim autoritetom. Neka svjedočanstva i teorije tvrde da je njegova majka, uz njegove tete, imala iznimno štetan utjecaj na njegovu osobnost i razvoj, te da su simptomi njegovih mnogih bolesti bile psihosomatske posljedice njegovog odgoja. Što god bila prava istina, teorije su bile dovoljna inspiracija redateljici da povuče paralelu između *Glazbe Ericha Zanna* i Lovecraftovog stvarnog života.

Erich Zann je unutrašnjost protagonista, njegova svijest, a Zann je njegova surova stvarnost, dok je protagonist zapravo on sam kakav se prezentira izvana. Erich Zann je zapušteni dio protagonista, istraumatizirani dio njega koji je posljedica svega što mu je majka učinila. Isto tako, Erich Zann je nametnuti dio protagonistove ličnosti te protagonist želi doći do sebe, suočiti se sa svojom traumom i prestati živjeti tim životom. On je zapušteni, istraumatizirani dio protagonista, koji je posljedica svega što mu je majka učinila.

⁴ <https://www.simplypsychology.org/psyche.html>

⁵ <https://www.simplypsychology.org/psyche.html>

Protagonist Zanna smatra genijalnim glazbenikom, to je on sam nakon svih trauma koje su mu nanesene. Erich Zann je istina, posljedica. U zaključku: Protagonist je i Protagonist i Erich Zann i majka. Protagonist je on kakav je izvana, kakav se prezentira svijetu, bez traume, dok je Erich Zann upravo onakav kakav je on duboko unutra, skriven na malenom zapuštenom tavanu, u strahu, bolestan. Isto tako, tu je i majka, koja ne želi da Zann svira, smatra ga bezvrijednim, lošim, nedovoljnim.

Nakon što nam je Tončica iznijela svoj redateljski koncept otvorilo se još nebrojeno pitanja. Ali one informacije koje su potrebne kako bi priča imala smisla nama i publici, imali smo od početka, a to su odnosi. Slomljeni, zarobljeni id (Zann), kontrolirajući, nemilosrdni superego (majka), te ego koji želi razumjeti i pomoći (protagonist) su zapravo ista osoba. Jedinstven zadatak i problem za nas bio je uspostaviti kod u kojem se takav koncept može približiti publici, bez da nacrtamo dijagram Freudove podjele negdje sa strane. Materijal s kojim je redateljica odlučila raditi bio je papir, koji je vrlo fascinantna medij za lutkarstvo, a jedina rekvizita bila je violina.

3. ANIMACIJSKI MEDIJ

*S lutkom je drukčije: (...)Da bismo je imali, trebalo ju je stvoriti.*⁶

Spomen papira kao materijala za animaciju refleksno me vodi u smjeru Yves Jolyjeve predstave *Tragedija papira*. Ipak, dok je Jolyeva kreacija prekrasan primjer empatije koju lutkarstvo može stvoriti kod gledatelja pomoću obične papirnate maske koja gori, za naše je potrebe bila previše konkretna. Joly je svoje likove izradio od papira, a naši likovi su trebali biti glumci od krvi i mesa, kojima je papir pomoćni materijal da izraze sve ostalo, a nesputan krutim fizičkim oblikom. U tu svrhu pomoglo mi je iskustvo ispitne produkcije prijašnjih generacija, gdje sam se susreo sa papirom koji je stvorio jasne slike i snažne reakcije gledatelja, neovisno o apstraktnosti ili konkretnosti papira. Takav materijal ima puno svojstava kojima se može dočarati emocija ili akcija u danom trenutku, te smo se na to fokusirali.

*Kao što čovjek suosjeća s mačkom zgaženom na cesti, kao što suosjeća s pticom koja ugiba na zemlji. Kao što suosjeća s biljkom koja vene, tako i suosjeća i s kamenom koji tone, s tkaninom koja se para, s papirom koji gori. Kao što suosjeća sa živim bićima, tako i suosjeća i s predmetima.*⁷

Istraživanje materijala bio je najdugoročniji proces. Papir je, kao materijal, koliko zahvalan, toliko i zahtjevan jer nudi mnoštvo mogućnosti unutar kojih moramo pronaći najbolje od njih kojima bismo dočarali konkretne stvari koje želimo prenijeti publici, a tih mogućnosti je bilo mnogo. Papir je trebao biti scenografija, animacijski materijal, metafora za emocije i lično mentalno stanje likova i prostora, aspekt atmosfere i rekvizit u isto vrijeme. Prvo pitanje bilo je kako se papir kreće i ponaša; na koji način se svija, kako pada ako ga pustimo, bacimo ili otpušemo? U tim jednostavnim kretanjama papira smo tražili simboliku, značenje ili osjećaj na koji nas pojedina kretanja asocira. To nam je postao temelj iz kojega smo kasnije tražili slike za pojedine situacije (npr. oluja, sreća...). Nastavili smo tražiti iste asocijacije, ali kroz kvalitetu zvuka. Ogromna hrpa papira može biti zaglušujuća kao valovi mora, dok naglo kidanje papira uvijek stvara neugodu koja asocira na nasilje. To su bili prvi koraci koji su nam poslužili kao temelj za ostatak istraživanja. Stvarali smo zvukove raznih drugih predmeta i životinja kroz papir, tražili likove u njemu, te proučavali što sve možemo osjetiti kroz papir.

⁶ Henryk Jurkowski, *Povijest europskoga lutkarstva, I. dio, Od začetaka do kraja 19. stoljeća*, Međunarodni centar za usluge u kulturi, Zagreb, 2005., str. 21

⁷ Borislav Mrkšić, *Drveni osmijesi, eseji iz povijesti i teorije lutkarstva*, Međunarodni centar za usluge u kulturi, Zagreb, 2006., str. 223

Nakon toga smo ga promatrali izvana, kako bismo dobili isto, ali iz perspektive publike. To je bio bitan korak, pošto smo otkrili da je doživljaj iznutra (u sceni) i doživljaj izvana (u publici) drastično drugačiji. To nas je navelo da zadržimo određene scene tijekom rada (npr. slika sreće). Pošto je maksimalan broj animatora troje, a s obzirom na potrebe priče nikada nismo bili u mogućnosti svi animirati, organizacija uloge samog papira postala je primarna. Papir je morao ispunjavati jasnu ulogu, ovisno o potrebi scene i događaja, kako bismo mi bili u mogućnosti igrati i kako bi publici bilo jasno što sve papir predstavlja općenito i u tom specifičnom trenutku. Tijekom istraživačkog procesa pronašli smo nekoliko rješenja i pravila koja su nas vodila u kreaciji ispita.

Najjednostavnije uloge papira bile su scenografija i rekvizit. Stvorili smo otok papira u praznom prostoru na kojemu je Zann obitavao i djelovao. Funkcionirao je kao vizualna odrednica i prostor igre za mene, a pošto je taj otok bio jedina konkretna „struktura“ na pozornici, automatski je imao značenje. Prilikom glumačke igre papirom se moglo direktno manipulirati kao s običnom rekvizitom, čime je papir postao oblik komunikacije između Zanna i protagonista, te instrument mučenja za majku.

Oni (predmeti) redovito pomažu dramskom liku u njegovu lutanju kroz zapletenu radnju kao njegov oslonac i dobivaju svoj značaj samo kroz funkcioniranje lika.⁸

Veća prepreka bila je kako iskoristiti papir za atmosferu u scenama, kako da materijal igra za nas bez da direktno utječemo na njega? Odgovor su nam bili ventilatori uz pomoć kojih smo, nakon dužeg eksperimentiranja, mogli odrediti smjer papira, oživjeti ga, te čak, po potrebi, pokrenuti koristeći jačinu ventilatora i određene kutove strujanja zraka. Igrajući se sa otkrivenim opcijama, dobili smo mogućnost stvaranja raznih okolnosti i osjećaja u prostoru samo kroz ponašanje papira na sceni.

Treći korak bio je direktna animacija samog papira koje, zbog ograničenog broja ljudi i samog procesa, prema mojem mišljenju nije bilo dovoljno. Najupečatljiviji primjer animacije koji je proizašao iz improvizacije, a koji je ostao u finalnoj verziji ispita je na samom početku. Korištenjem osvjetljenja uz pomoću kojeg se sakrije animatore u dubini pozornice, a istakne Zanna samoga na sredini, dobili smo prividno autonomno kretanje papira. Ogromna masa materijala počela se kretati sama od sebe, prvo pokrivajući, onda grabeći i na kraju gutajući Zanna u svoju „utrobu“. Tehnički jednostavan, uz malo sklada i organizacije dvaju animatora,

⁸ Borislav Mrkšić, *Drveni osmijesi, eseji iz povijesti i teorije lutkarstva*, Međunarodni centar za usluge u kulturi, Zagreb, 2006., str. 228

ali efektan trenutak za iznenaditi publiku, te dati glumcu poticaj za igru kada biva nasilno povučen u hrpu papira. Nažalost, to je jedini primjer direktne animacije u ispitu. Ostali događaji su riješeni ili kroz manipulaciju ili indirektnu animaciju.

Naime, tom sam vrpcom morao prikazati leteću prikazu. Nije bilo dovoljno, dakle, samo mahati štapom, već je trebalo pratiti vijorenje vrpce od tila, imati smisla za brzinu i lepršavost tog vijorenja, za njegovu „stravičnost“, stvoriti iluziju prikaze.⁹

Zadnja funkcija koju je papir morao ispuniti bila je najteža za definirati. Trebalo je pronaći odgovor na pitanje: što papir predstavlja u kontekstu imaginarnog, mentalnog prostora u kojemu se priča odvija? Bilo je mnogo zamisli i ideja u našim pokušajima konkretiziranja (trauma, inspiracija, glazba, nada...), ali ništa nije odgovaralo. Bilo je ili preopširno ili prekonkretno, a time i ograničavajuće. Jedina nepromijenjena konstanta bila je da su papir i Zann povezani. Utjecajem na papir utjecalo se na njega. S vremenom smo se maknuli od pokušaja imenovanja značenja papira, a usredotočili se na njegov značaj kroz akciju. Zann egzistira na tom otoku papira i posesivno-opsesivan je prema njemu. U isto vrijeme majka koristi svoju moć nad papirom kako bi mučila i kontrolirala Zanna, stvarajući neku vrstu Stockholmskog sindroma. Pojavom protagonista i njegovom interakcijom s papirom pojavljuju se novi aspekti: sreća, veselje i uroda. U jednom trenutku i sam Zann preuzme kontrolu nad papirom i odmakne se od njegovog utjecaja, samo kako bi ponovno bio zgažen od strane majke. Iz svega toga zaključili smo da je papir intrinzičan dio Zannovog karaktera i života; definiran je njime, ali može egzistirati bez njega. Papir ima utjecaj na njega jer Zann ne poznaje ništa drugo. te je toliko dugo ovisan o njemu i majci da ne može egzistirati bez njih. Protagonistovim utjecajem Zann otkriva vlastitu volju i oslobađa se svojih „okova“. Prikladan kraj koji bi zaključio luk likova, a i samog papira, trebalo je biti potpuno micanje papira sa scene u jednom magičnom trenutku, ali je ta ideja, nažalost, ostala samo neispunjen potencijal.

Cilj suvremenog kazališta uopće – razumijevanje i doživljavanje ljudske bitosti, po ovakvim spektaklima sudeći očituje se u mjeri razvoja spektakla u kojemu sudjeluje ne samo

⁹ Borislav Mrkšić, *Drveni osmijesi, eseji iz povijesti i teorije lutkarstva*, Međunarodni centar za usluge u kulturi, Zagreb, 2006., str. 242

čovjek, nego i predmet, jer predmet na sceni je posebna zagonetka zato što ima tu osobinu da je nužno podatan, da se „želi razigrati“.¹⁰

¹⁰ Borislav Mrkšić, *Drveni osmijesi, eseji iz povijesti i teorije lutkarstva*, Međunarodni centar za usluge u kulturi, Zagreb, 2006., str. 245

4. GLUMAČKA IGRA

Glumac s lutkom ili bez lutke nije više uski specijalist u jednom sistemu animacije, kao što su tzv. ručne lutke, javajke, marionete ili lutke kazališta sjena. Glumac se danas u svakoj predstavi susreće s novim tehničkim iznenađenjima. On je dužan igrati kvalificirano lutkarski i bez lutke...¹¹

Ideja lutkarsko-glumačke predstave me privlačila još od druge godine preddiplomskog studija kada smo se prvi puta ozbiljnije susreli s time. Odnos glumca i lutke mi je intrigantan, pogotovo nakon što sam došao u doticaj s radovima i predstavama lutkara kao što je Neville Tranter. No granica između glume i animacije ispala je iznimno opipljiva i jasna u ovom ispitu. Neupitno je da su obje strane igrale jedna za drugu i upotpunjavale cjelokupno djelo, ali moja je uloga primarno zadirala u glumačku sferu. Erich Zann je, prema režijskom konceptu, uvijek bio na sceni. Izložen svjetlu i publici, sa specifičnim kodom igranja, bio sam ograničen u animacijskim mogućnostima, ali papir je ipak bio intrinzičan dio moje uloge s kojim sam se morao duboko povezati.

Od prvog predstavljanja koncepta u kojem je Erich Zann zamišljen kao id u podsvijesti osobe, počela mi se formirati ideja vrlo animalne persone. Pogotovo uzimajući u obzir da on započinje kao slomljeno, izmučeno biće, dobio sam dodatne okolnosti unutar kojih mogu vući inspiraciju i osmisliti lik. Prva odluka koju sam donio, još prije prve probe, je da Zann nije sposoban pričati. Razlog te odluke leži u tome što id gledam kao relativno ograničeno biće. Uzevši još u obzir Zannovu traumu i izoliranost, gubitak sposobnosti ikakve komunikacije posve je logičan slijed događaja. Stoga sam, kao glumac, odlučio da je Erich Zann nijem, ne zbog ikakvog fizičkog defekta, već zbog psihološke postavke njega kao ida i kao izmučenog, ispaćenog bića. To se pokazalo dobrom idejom, pogotovo kada je uvedena konvencija protagonistovog govora, što je dovelo do još većeg kontrasta i dinamike između naših likova.

Oduzimajući si primarni način izražavanja, morao sam se odlučiti za novi, što je teklo paralelno uz osmišljavanje fizikusa Ericha Zanna. Komunikacija i izražaj morali su ići kroz tijelo i geste. Ne kroz smislene geste, kako kakav jezik, nego kroz čisto reaktivne, instinktivne postupke na dane okolnosti. Zann nije proaktivan, nije biće akcije nego reakcije. Pošto se moj lik kreće ograničenim prostorom papirnatog „otočića“, imao sam relativno uzak prostor za kretanje. Uz prostor, tu je i bila kolegica Monika koja je, kao lik majke, morala biti superiorna

¹¹ Borislav Mrkšić, *Drveni osmijesi, eseji iz povijesti i teorije lutkarstva*, Međunarodni centar za usluge u kulturi, Zagreb, 2006., str. 245

i moćnija od mene. Slika nje, koja se nadvija nada mnom, bila je vizualno snažna i logički opravdana. Potaknut tim okolnostima, odlučio sam da je Zann primarno na podu, u ležećem ili klečećem položaju, dok se kreće u polučučnju ili na sve četiri (poput životinje) onda kada je primoran na kretanje. Sama ideja igranja lika koji je poluljudski bila je zabavna. Prve probe su to potvrdile. No najmaštovitiji dio glumačke izvedbe došao je u suigri sa kolegama. Imao sam prvotne postavke Zanna kao bića, odgovore na pitanja „kako“ i „zašto“ u odnosu sa sobom i pričom. Sljedeći zadatak bio nam je jasno definirati odnose među likovima. Odnos Zanna i majke većinom je jasan od početka. Njezina sveprisutnost i posesivnost spram Ericha učinila ga je slomljenim bićem kojeg vidimo na početku. Monika svojim akcijama spram papira direktno utječe na mene kao majka. Gužvanjem, kidanjem, izvijanjem mi nanosi bol, stoga sam morao pronaći sklad između naših radnji. Svaka moja reakcija, bilo to grčenje, bacanje, valjanje, morala je biti opravdana i odmjerena u odnosu na njezin pokret. Ako ona polagano kida komad papira, reakcija mora reflektirati taj postupak, kako bi naglo trganje papira imalo upečatljiviji utjecaj. U svakom pojavljivanju bila je svedena, mirna i nadmoćna, te sam ju ja tj. Zann mogao gledati kao autoritet u svakom pogledu. On ju voli, a ujedno je se boji, te kroz poneki fizički kontakt i kroz strahopoštovanje, vjerujem da smo jasno prikazali dinamiku moći između njih dvoje.

Odnos sa Vedranovim likom nije bio toliko jasan od početka. Postupci, motivacije, su nam bili nepoznanica. Jedina vodilja koju smo si postavili je protagonist kao pokretač radnje. On dolazi i mijenja odnose moći, vodi Zanna ka oslobođenju i prihvaćanju sebe, no nije svjestan situacije u kojoj se nalazi. Do samog kraja zna manje o drugim likovima od publike, te smo se time i vodili, a kako bismo došli do nečega krenuli smo u improvizacije. Efektivno vrijeme utrošeno u improvizacije sigurno broji nekoliko sati, ali cijeli odnos protagonista i Zanna bio je riješen time. Započeli smo sa okolnostima koje smo imali: protagonist se odjednom pojavljuje u prostoru, nesvjestan gdje se zapravo nalazi, i susretne se sa feralnim Zannom. Svaka scena je u početku bila improvizirana, uokvirena okolnostima i ciljem. U prvoj sceni njihovog susreta, cilj je bio upoznavanje („pripitomljavanje“), gdje je protagonist oprezno pokušavao prići ili uspostaviti kakvu komunikaciju, dok sam ja išao iz osjećaja straha i radnje obrane vlastitog teritorija. Nakon toga smo nijansirali naš odnos i reakcije, a pošto smo zapravo ista osoba, ubacili smo nekoliko trenutaka simultanih, identičnih fizičkih radnji. Ništa pretjerano, ali dovoljno primjetno da se, uz ove nadrealne okolnosti, doda još jedan sloj našem odnosu. Svaka nova scena, svaka nova improvizacija postajala je sve prirodnija i lakša

kako se odnos između naših likova konkretizirao. Iskreno, improvizacije su bile najbolji dio procesa i nakon ovog iskustva cijenim ih još više kao istraživački alat.

S radom na ispitu svi likovi su počeli dobivati luk, odnosi su se iskristalizirali i krenuli su ići ka zajedničkoj točki, prema kraju. Ipak, usprkos pravilnom putu, kraj nije zaživio kako je trebao tj. nije bio izrađen kako spada. Protagonist je uspio u svom naumu, te su njegova radnja i cilj ispunjeni, ali razrješenje je došlo prebrzo. Zann je imao prekratak proces realizacije svoje egzistencije i prihvaćanja traume koja mu je nanesena. Majka nije imala pravilan zaključak svojeg lika, jer se nakon Zannove promjene njezin razlog za postojanje lomi i svijet joj se drastično mijenja. Nedostajao je trenutak u kojem likovi dožive, a publika vidi, kakve je to posljedice ostavilo na nju.

5. ODABIR VIZUALNIH I AUDITIVNIH SREDSTAVA

Odabirom apstraktnog prostora i nadrealnih okolnosti rano smo shvatili da će scenografija, osim papira, biti nepostojeća, s tim da prostor mora ostaviti snažan utisak i igrati unutar scena. Prostor kino dvorane je zvučno izoliran i primjeren za tamu, što je uvelike potpomoglo željenom učinku, iako je srebrna pozadina filmskog platna predstavljala problem, jer je do neke mjere reflektirala svjetlost. Privremena pozornica imala je manu male dubine, ograničavajući prostor igre, ali prikladnu širinu koja je donekle omogućila skrivanje ventilatora u sjenu. Jedina vrata koja su postojala bila su vrata same dvorane, iznimno neprikladna za potrebe predstave.

Sve „čarolije“ događaju se u polutama, ispred crne samtaste zavjese i zato se crno obučeni ljudi stapaju s pozadinom, pa se vidi samo ples tanjura ili oživjele rimske brojke na brojčaniku sata, a koje drže „crni ljudi“ u rukama.¹²

Rasvjetu su činili jedan profilac u kontri i dva reflektora, postavljeni tako da istaknu otok papira nasred pozornice i malo prostora oko njega, a ostatak sakriju u tamu. Rezultat je bio snažan dojam izolacije, komadić života u moru tmine. Promjene svjetla nije bilo, osim trenutnog gašenja i paljenja prilikom ulaska i izlaska protagonista. Odlučili smo se protiv ikakvih filtera i boja na rasvjeti, jer smo imali osjećaj da će podcrtavati nešto što bismo htjeli i trebali, dobiti kroz papir.

Postavljanje svjetla bio je prvi korak u kreaciji atmosfere koja je bila prijeko potrebna. Crnina prostora, manjak jeke i ograničeno svjetlo već je dalo temelj na kojem smo mogli graditi daljnji proces. Razbacana masa papira, izgužvanog i požutjelog, dala je dojam trošnosti, poput knjige koja se desetljećima raspada na zaboravljenom tavanu. I sam Zann, usred svega toga je izgledao kao da se raspada, skupa s prostorom. Ventilatori koje smo imali bili su snažni, ali bučni, i to toliko da je bilo nemoguće prigušiti ih drugim zvukom. Time smo odmah riješili problem ventilatora, pošto su se djelomično vidjeli sa strana pozornice. Stoga smo se vodili logikom: ako ih publika već mora čuti, neće biti čudno ako ih malo i vidi. Ventilatorima smo, za početak, stvorili eteričan propuh u tom prostoru bez vrata i prozora; nerealnu silu koja dolazi od negdje i pomiče papir razbacan po podu. Kako je akcija na sceni postajala agresivnija, sukladno tomu pojačavali su se i ventilatori, nasilno noseći papir, te ispunjavajući prostor hladnoćom. Druga snažna slika bila je „Sreća“, gdje Zann i protagonist

¹² Borislav Mrkšić, *Drveni osmijesi, eseji iz povijesti i teorije lutkarstva*, Međunarodni centar za usluge u kulturi, Zagreb, 2006., str. 241

zaigrano bacaju papir u zrak. Ventilatori su i ovdje puhali najjače, ali izmjenom kuta puhanja, uz bacanje papira, stvorila se kiša nježno padajućeg i lebdećeg papira. Ta kiša je, uz glumačku energiju, stvorila iskrenu sliku radosti, završavajući jednim papirom koji leti nesputano u zraku (na štapu, kojeg animira kolega Nikola Radoš) kao komadić slobode. Treća velika slika; „Oluja/Bijes“, stvorena je kombinacijom tehnika prve i druge slike. Uz snažno puhanje i hlađenje ventilatora koji bacaju i nose papir po podu, na ventilatore se bacaju mali, iskidani komadići papira, koji bivaju nošeni svuda po sceni, kao kakav snijeg ili led u oluji. Dodatak začudnoj atmosferi bili su ulasci/odlasci likova. Pošto su morali ulaziti u prostor, a uvesti vrata na pozornicu bi bilo nezgrapno i realno (a to nije bio željeni efekt niti željena estetika), odlučeno je da bi bilo najbolje kada bi se likovi samo pojavili ni iz čega. Majka bi uvijek ominožno ušetala iz tmine, a protagonist bi se samo "stvorio" nakon sekunde mraka. Vedran i Monika skrivali bi se u dubini, podno pozornice, te od tamo ulazili pod okriljem mraka.

Glazba je prošla kroz nekoliko promjena prije nego smo se odlučili za finalnu verziju. Početna ideja bila je koristiti violinu koju smo imali kao rekvizit, no bilo je nekoliko prepreka u realizaciji te ideje. Prva prepreka bila je ta što ja ne sviram violinu, a naučiti tako kompleksan instrument u iznimno kratkom vremenskom periodu, nažalost, nisam bio u stanju učiniti. Violina je također bila iznimno stara, neodržavana, stoga se žice nisu mogle naštimati bez pucanja. Sljedeća opcija je bila sinkronizacija; pustiti snimku glazbe, dok ja fingiram sviranje. Bilo je vizualno neuvjerljivo i očito, što je rušilo cijelu sliku atmosfere koju smo stvorili. Nakon toga violina je ukinuta i izbačena iz koncepta. Prvi glazbeni motiv pripadao je majci i njezinoj torturi Zanna. *The Music of Erich Zann: H. P. Lovecraft Orchestral Horror Music* Grahama Plowmana korištena je za temu majke; vrlo neugodna i uznemirujuća melodija. U jednom bi se trenu pustila ista pjesma simultano s prvom koja već traje, stvarajući neugodan, disharmoničan zvuk koji zvuči poznato, ali iskrivljeno. Drugi glazbeni motiv dolazi tijekom slike sreće; *Canon in D* Johanna Pachelbela, prateći veselje na sceni nježnim notama pjesme. Uz motiv slobode vezan je violinski solo *Secret garden* Michael Shingo Crawforda, koji odiše ljepotom i melankolijom.

Kostimi su u početnoj ideji bili vrlo karakteristični, te vezani za neke režijske koncepte koji su napušteni ili izmjenjeni tijekom procesa. Majka je bila zamišljena kao dirigent, u odijelu i fraku, zbog originalne veze Zanna kao glazbenika i majke mučiteljice koja „dirigira“ njegovom sudbinom. Zanna je trebao biti u pokidanoj, trošnoj odjeći, dok u jednom trenu nismo došli na ideju da ga se ostavi golog, samo u gaćama. Protagonist je bio dosta nedefiniran. Odmakom od ideja s kojima smo započeli, fokusirajući se, ne na vizualnu

prezentaciju i simboliku kostima, nego na odnose između likova i atmosferu prostora, zaključili smo da kostimi moraju biti jednostavni, kako ne bi odvlačili pozornost. Likovi su obučeni što sličnije, jer su u suštini ista osoba, ali ipak s malim nijansama koje doprinose karakterizaciji i ideji koju želimo prenijeti. Majka je u urednoj bijeloj košulji i crnim hlačama, kako je primjereno autoritetu. Zann je u zgužvanoj, poluraskopčanoj košulji i izbljedjelim sivim hlačama, trošnoj kao i njegova psiha. Protagonist je isto odjeven u bijelu košulju i sive, uredne hlače, ali su mu dodani prsluk i kravata, kao denominacija kulturnog čovjeka, jer je ipak ego taj koji biva percipiran u stvarnom svijetu.

6. ZAKLJUČAK

Uspoređujući tekstualni predložak i finalni produkt ispita razlika je očita. Po mojem mišljenju naziv ispita *Glazba Ericha Zanna* više nije prikladan. Rađen je po motivima teksta, ali je, kroz rad, postao nešto novo. Iznenadilo me koliko je gledatelja zaključilo da se radnja odvija u podsvjesnom prostoru tj. da su likovi zapravo različiti aspekti iste osobe, unatoč našoj odluci da se nećemo truditi približiti tu ideju publici. Nekoliko ljudi je eksplicitno pitalo radi li se o idu, egu i superegu. Začudnost i nadrealnost situacije u kojoj se nalaze naši likovi je općeprihvaćena među publikom, a dinamika između njih je vrlo jasna. Svačiji karakter je jedinstven, ali ima svoje mjesto u slagalici i nije teško doći do zaključka da se radi o istoj osobi, pogotovo u slučaju Zanna i protagonista. Ipak, unatoč jasnim odnosima i putevima likova, njihovi lukovi nisu dovršeni. Kraj je nedorečen jer, iako je priča dobila „razrješenje“, likovi su došli do toga prebrzo. Primarna žrtva toga je majka, općenito najmisteriozniji i najrigidniji lik, koji zapravo nema rasta ni razvoja kroz priču, jer je prijelomna točka za nju morala doći na kraju. Rješenje za koje smo se odlučili odabrano je iz potrebe, uz potpunu svijest o tome da nije dovoljno kako bismo ispunili potencijal lika. Papir kao primarni materijal i medij predstave je efektivan i zahvalan, ali pati od istog problema kao i radnja. Ono što je izvedeno, od proždiranja papirom do scene sreće i dalje, funkcionira. Scene koje su se nama glumcima činile banalne i smiješne, izvana izgledaju prekrasno i emotivno. Problem je u nedorečenosti tj. u slučaju materijala, neiskorištenosti. S obzirom na mogućnosti koje papir daje, vrlo malo toga se zapravo iskoristilo u predstavi. Bilo je prostora za još situacija u kojima papir igra, ili prostora da se prošire postojeće slike i time postanu još moćnije. Za kraj bih rekao da sam o vlastitoj igri i ulozi dobio sličan dojam i imam sličan komentar o tome; ono što je izvedeno bilo je zanimljivo, prirodno i upečatljivo, ali bilo je tu još prostora za rast. Kretnje su mogle biti proširene kako bi se time dobio još animalniji dojam, reakcije na papir i mučenje mogle su biti sinkroniziranije, što bi učinilo takve trenutke vjerodostojnijim i potresnijim.

U zaključku, *Glazba Ericha Zanna* je predstava koja se razvila, rasla i nadišla svačija očekivanja. Zadovoljan sam s onime što je postala. Postala je biće za sebe, dobivajući potencijal kojeg nije imala u početku. Međutim otkrili smo ga kasno i ostao je neispunjen. Ne žalim za onime što je propušteno, ponosan sam na ono što smo stvorili, no u mojoj glavi ostaje pitanje koliko je to još moglo rasti.

LITERATURA

- Borislav Mrkšić, *Drveni osmijesi, eseji iz povijesti i teorije lutkarstva*, Međunarodni centar za usluge u kulturi, Zagreb, 2006.
- Henryk Jurkowski, *Povijest europskoga lutkarstva, I. dio, Od začetaka do kraja 19. stoljeća*, Međunarodni centar za usluge u kulturi, Zagreb, 2005.
- *American Heritage*, 1995., svezak 46, broj 8

INTERNETSKI IZVORI

- <https://www.simplypsychology.org/unconscious-mind.html> (1.9.2021.)
- <https://courses.lumenlearning.com/boundless-psychology/chapter/psychodynamic-perspectives-on-personality/>

SAŽETAK/SUMMARY

Glazba Ericha Zanna diplomska je predstava iz lutkarstva studenta Luke Vondraka. Predstava je ujedno i ispit iz lutkarske režije studentice Tončice Knez, te također ispit iz lutkarstva studentima Vedranu Dakiću i Moniki Lanščak. Mentorstvo potpisuje doc. art. Nenad Pavlović. U ovom radu student opisuje značenje lutkarstva na osobnoj razini, redateljski koncept, proces rada na predstavi uz analizu vlastite izvedbe. Student zaključuje da mu je ovaj rad bio od velike važnosti kao utemeljenje i afirmacija dosadašnjeg školovanja.

Ključne riječi: papir, lutkarstvo, gluma, atmosfera

The Music of Erich Zann is a puppetry graduate play by student Luka Vondrak. The play is also an exam in puppet directing for student Tončica Knez, and also an exam in puppetry for students Vedran Dakić and Monika Lanščak. Mentorship is signed by doc. art. Nenad Pavlović. In this paper the student describes the meaning of puppetry on a personal level, the directorial concept, the process of working on the play alongside an analysis of his performance. The student concludes that this work was of great importance to him as a revision and an affirmation of his schooling.

Keywords: paper, puppetry, acting, atmosphere

ŽIVOTOPIS

Luka Vondrak, rođen 26. 6. 1992. u Osijeku. Osnovnu školu završio je u Osijeku, kao i prirodoslovnu gimnaziju u sklopu Tehničke škole i prirodoslovne gimnazije Ruđera Boškovića.

2015. godine koautorira znanstveni rad na području neuroznanosti u sklopu studija biologije na Odjelu za biologiju.

2018. godine završava Preddiplomski sveučilišni studij glume i lutkarstva na Akademiji za umjetnost i kulturu u Osijeku, te iste godine upisuje Diplomski sveučilišni studij glume i lutkarstva.