

# Rad na predstavi "ASDFDFGGGGGGG"

---

**Karaula, Dominik**

**Master's thesis / Diplomski rad**

**2023**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Academy of Arts and Culture in Osijek / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:251:746553>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-07-24**



*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**

**DOMINIK KARAULA**

**RAD NA PREDSTAVI „ASDFDFGGGGGGG“**

**DIPLOMSKI RAD**

**MENTORICA: izv. prof. art. Tamara Kučinović**

**Osijek, 2023.**

**SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU**

**AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU**

**IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI**

kojom ja Dominik Karaula potvrđujem da je moj rad diplomski pod naslovom Rad na predstavi „Asdfdfggggggg“

te mentorstvom izv. prof. art. Tamare Kučinović

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

# SADRŽAJ

## 1. UVOD

## 2. O PREDSTAVI

2.1. SADRŽAJ PREDSTAVE – „Asdfdfggggggg“

2.2. IDEJA, TEMA, NADCILJ

2.3. KONCEPT PREDSTAVE

2.4. VIZUALNI IDENTITET PREDSTAVE

2.4.1. Sastav i mehanika lutke

2.4.2. Izgled scene

2.4.3. Osvjetljenje scene i reflektori

2.4.4. Glazba i zvukovi

## 3. RAD NA PREDSTAVI

3.1. IMPROVIZACIJA

3.2. RAD S REDATELJICOM

3.3. ORGANIZACIJA PROBA

3.4. HIJERARHIJA

3.5. ANIMACIJA U TROJE – disanje kao jedno

3.5.1. Karakter u nogama

## 4. ZAKLJUČAK

## 5. LITERATURA

## 6. SAŽETAK

## 7. SUMMARY

## 8. ŽIVOTOPIS

## 1. UVOD

U današnjem svijetu kazališta često se miješaju stilovi predstava, pa tako imamo priliku vidjeti svakakve varijante. Ova je predstava lutkarski klasik, lutkarski realizam i rađena je po klasičnim normama lutkarskoga kazališta.

U ovome radu bazirat ću se na cijelom procesu rada na predstavi na pojedinim problemima s kojima se možemo susresti tijekom rada, na načinima pristupanja i osobnom pristupu rada na predstavi „Asdfdfggggggg“. Objasnit ću poziciju između animatora i redatelja pod mentorstvom. Redateljica je predstave Ivana Vukićević pod mentorstvom izv. prof. art. Tamare Kučinović. Govorit ću na koji je način nastala predstava. Počet ću od onih baznih, tehničkih stvari, nastaviti radom na ideji, tekstu i uklapanju svega zajedno u cjelinu predstave. Opisat ću i način na koji se sve tehničke i umjetničke komponente trebaju spojiti da bi nastala predstava kao spoj glazbe, svjetla, scenografije, tehnologije izrade lutke, rada na nepostojećem tekstu (ali jasnoj ideji), improvizacija, osjećanja, proba, vremena, uložnosti truda, povjerenja, karaktera, mizanscena, dijaloga, lutkarskog realizma... Mnogo je komponenti koje utječu na predstavu i na njenu izvrsnost, zapravo funkciju koju ona predstavlja u društvu.

Cilj kazališta jest potaknuti gledatelja na razmišljanje, na promišljanje. Cilj je kazališta utjecati na određenu osobu koja gleda. Cilj je kazališta dati novo značenje. Cilj je kazališta dati poruku. Cilj je kazališta poboljšati ovaj svijet. Cilj je kazališta utjecati na pojedinca. Cilj je kazališta upravo što i samo ime znači, kazivanje.

Teško je napraviti dobru predstavu, ali ne i nemoguće. Što je potrebno za dobru predstavu?

„Kazalište lutaka ili lutkarstko kazalište tradicionalan je naziv za određenu vrstu kazališta, naime kazališta u kojemu likove ne utjelovljuju 'živi' glumci nego lutke. S obzirom na već istaknutu važnost animacije i suvremene preobrazbe lutke, najbolji naziv bio bi možda animirano kazalište, ili još bolje kazalište animacije, no taj se naziv nije uvriježio, a možda i neće.“<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Kroflin, Livija: Duša u stvari, Akademija za umjetnost i kulturu, Osijek, 2020.

## 2. O PREDSTAVI

### 2.1. SADRŽAJ PREDSTAVE – Asdfdfggggggg

Predstava naslova „Asdfdfggggggg“ počinje tako da Zvonimir, glavni i jedini lik, dotrči iz WC-a i s kreveta uzima knjigu koja ga oduševljava svakim napisanim slovom. Oduševljava ga do te mjere da zanemaruje vodu za čaj koju kuha dok voda gotovo ne proključa. Dokaz usredotočenosti na knjigu je i činjenica da vruću posudu hvata golom rukom te se opeče. Ništa od toga mu ne skreće pogled s knjige pa ni činjenica da se sjetio čarape kao zaštite od topline koju skine s noge i na taj način sigurno makne proključalu vodu sa štednjaka. Pročitavši knjigu krene je stavljati na mjesto s ostalim knjigama, no shvati da je ovo posebna knjiga. Knjiga koja je previše utjecala na njega te joj podari posebno mjesto na ormariću. Očaran knjigom, pomalo u ekstazi, sjedne za stol i uzima čaj za okrjepu. U svojim mislima dolazi do ideje da i on postane pisac. Ta ga ideja prekomjerno uzbudi pa čak zapleše i umisli da se slika s obožavateljima i daje posvete te potpisuje knjige. Nakon egzaltacije Zvone se smiruje i dolazi do stola gdje stoji prijenosno računalo (laptop) koje otvara i počinje pisati svoju knjigu. Ipak, ne pronalazi inspiraciju te bjesni na računalo koje udara. Shvativši što je učinio, pomiluje ga i odlučuje skrenuti misli tako da pere posuđe. Opravši nekoliko posuda naiđe na cjedilo koje u njemu probudi moguću inspiraciju. Dolazi do laptopa kada osjeti da mu još nešto nedostaje za inspiraciju. Pomisli da je to glazba. Pali romantičnu glazbu koja bi mu trebala otkriti karakter cjedila. Neuspješno. Mijenja vrstu glazbe na Matrix, pa na rap-glazbu, no ništa ne donosi željenu inspiraciju. Tijekom mijenjanja raznih žanrova glazbe poludi na izvor zvuka i nemoćan ostavi cjedilo te se baci na krevet. Izbacuje sve iz sebe vrištanjem u jastuk prilikom čega mu jedna ruka sklizne s kreveta i dodirne knjigu koja se nalazi ispod. Dobije ideju da ju stavi pod jastuk kako bi mu možda na taj način došla inspiracija. Prvotno ju stavi zatvorenu, a onda se sjeti da mora biti otvorena kako bi mu inspiracija došla. Otvorivši knjigu i legavši na nju, odmah pomisli da je dobio inspiraciju, dotrči do laptopa i uključi ga. Kada je počeo pisati, shvatio je da upravo piše već napisano i proslavljeno djelo. Vidno iznerviran i živčan uzme knjigu i s njom izudara laptop, krevet i sebe. Ništa mu ne ide od ruke, a tome svjedoče i vrata noćnog ormarića koja se ne daju zatvoriti i koja ga, već iznerviranog, dodatno nanerviraju. U tom mu trenutku u glavu dođu riječi njegove majke koja mu je govorila kako je meditacija rješenje za sve. Pronađe je na svom

pametnom telefonu i pusti na zvučnik te pripremi sve za vježbanje, smirivanje i meditiranje. Uzevši s kreveta pokrivač stavi ga na pod i počne disati kako bi se smirio. Meditacija ga navodi da se okrene k suncu što i učini. Prolazi kroz razne poze poput poze drveta, poze ratnika, istezanja i disanja u svrhu smirivanja. Po završetku shvaća da ništa novo inspirativno nije došlo. Meditacija mu osvijesti kako je vrlo važna stavka u svemu tome povezati se s prirodom. Sjeti se da u ormariću ima biljku. Izvadi je, no biljka je vidno uvenula. Promišlja gdje bi mogao naći zamjenu i sjeti se da u hladnjaku ima poriluk koji uzima i stavlja u teglu te se pokušava povezati s biljkom radi bolje inspiracije. Prvotno je zagrlj i primakne sebi dok stoji nad laptopom čekajući inspiraciju. U želji boljeg povezivanja gurne ruku u teglu, pa onda i drugu, a tada mu dođe omanja inspiracija, no shvati da ne može napisati bez ruku. Izvadi ih i na pamet mu padne ideja da sjedne na biljku što nevoljko radi jer se radi o nezgodnoj poziciji za pisanje. Odluči ipak da je stavi na glavu i tako se poveže. Neuspješnim se balansiranjem razjari i gurne nogu u teglu i takav stane pred laptop, no inspiracije nigdje nema. Shvati da ga meditativna glazba živcira i da nema pomoći na taj način. Ode do izvora glazbe, ugasi je i baci teglu s porilukom u ormarić gdje je i bila te sjedne živčan, umoran i vruć. Hladi se. Smiruje se. Gleda u policu s knjigama i dolazi na ideju da okupi sve knjige koje posjeduje oko sebe i na taj način dobije inspiraciju. Počevši pisati, postaje usplahiren i sretan. Napiše svoju prvu stranicu. Stane je čitati. Postupno shvaća da je sve što je napisao zapravo prepisano i da je od osam knjiga sklopio jednu lošu, nepovezanu, konfuznu. Lagano ustaje i s lažnim osmijehom, vidno uznemiren, odlazi do mobitela te uključuje vrlo moćnu glazbu. Uz uvod pjesme dolazi do stola, ruši ga, gazi knjige, baca stvari, baca stolicu i nemoćan pada kod hladnjaka. Nemoćan je, umoran, iscrpljen i očajan. Glazba završi i slijedom nasumične reprodukcije uključi se vrlo osjećajna glazba. Uvidjevši nered koji je napravio na čudan način dobiva inspiraciju, uzima laptop i počinje pisati. Piše, piše i piše...



## 2.2. IDEJA, TEMA I NADCILJ PREDSTAVE

Predstava „Asdfdfggggggg“ progovara o mukama koje mora proći kreativna osoba, u našem slučaju pisac, da bi polučila uspjeh. Svi smo se pronašli u situaciji kao što je Zvonimir: nedostatak inspiracije u bilo kojem pogledu. Zvone je lik koji živi sam i obožava čitati knjige. Jedna od njih posebno ga inspirira. Posebni događaj u životu dogodi se kada se najmanje nadamo. Nekada ga ni ne vidimo, ali je tu. Inspiracija, pokretač, želja i cilj ono su što je Zvonimira tjeralo naprijed. I natrag. U isto vrijeme. Upravo ta borba nas samih. Borba sa samim sobom pokazatelj je nas samih, naše želje i volje. Našeg unutarnjeg bića. Zvonimir je oličenje svih nas, bar u nekom životnom periodu. Pokazatelj naše moći i nemoći u jednom. Želje i nemogućnosti. Upravo to njega čini jednakim. Čini ga živim bićem. Knjiga kao motiv ukazuje na nešto što je netko drugi stvorio. Često imamo potrebu biti kao drugi, kopirati i pritom se istaknuti. Često i mislimo da to možemo onako kako si sami posložimo. To ipak nije kao hodanje ili disanje, to je nešto što je neizrecivo i po čemu smo mi posebni, svatko ponaosob. Zvonimir je



sitnim, ali vrlo bitnim, koracima došao do svoje inspiracije iako je morao proći svu tu „kalvariju“ koju je imao. Od namještanja na stolcu preko pranja posuđa i cjedila pa sve do kopiranja i miješanja različitih knjiga. Nekada je čudan put do inspiracije. Moraš imati nekoliko živčanih slomova i neuspjeha, pa čak u Zvonimirovu slučaju uništiti i stan da bi došao do inspiracije. Samim time što nije rečeno ni pokazano koju je inspiraciju dobio Zvonimir, gledatelju se ostavilo da to ostane njegova osobna stvar. Univerzalan je samo put, na različite načine. Univerzalan da je dug, a načini se razlikuju. Ono što je Zvonimir proživio, prolazimo i mi. Svatko na svoj način. Bitno je da u tome budemo ustrajni, što nam pokazuje Zvonimir. On je, kada se najmanje nadao, dobio tu svoju inspiraciju. Nije mu to palo s neba, nije mu to došlo nezasluženo. Došlo je u trenutku najmanje nade i najvećeg očajanja. Naravno, nakon uloženog truda i borbe sa samim sobom. Zvonimir je naš poticaj da će se sve posložiti, kad-tad. Moramo biti ustrajni i uspjet ćemo. Svatko na svoj način.

Tema predstave upravo je pitanje koje si mi svi u nekom trenutku života postavljamo. Pitanja vezana uz naš život. U predstavi je to konkretno o pisanju. Što sve pisac mora proći da bi polučio uspjeh? Koji je ključ uspjeha jednog pisca?

Ideja prikaza jest upravo ta da mi ne moramo u svemu biti najbolji. Da je u redu biti u nečemu loš. U redu je ne moći. U redu je tražiti se. U redu je biti čovjek, nesavršen i pun mana. Svatko je u nečemu dobar. Svatko se treba pronaći, samo treba biti ustrajan i uspjeh je zagaraniran.

Upravo zbog toga publika koja to gleda mora shvatiti, ili bi bar trebala promisliti o tome, što mi radimo radi sebe, a što radi drugih? Upravo je to cilj predstave, ono što želimo probuditi kod gledatelja jest da on bude u redu sa samim sobom, da se prihvati samoga sebe. Da se sluša, da se osjeti i da bude u dosluhu sa svojom dušom i tijelom. Najgore je ako ratujemo sami protiv sebe, ako idemo protiv sebe radi drugih. Budi dobar sa samim sobom. Treba vjerovati u kreativni proces.

„Za današnjeg čovjeka, koji se grozničavom poduzetnošću kreće u svijetu opsjednutom proizvodima svoje potrošačke inteligencije, igra lutkom je dio napora da se odupre nasilju predmeta koje je sam proizveo, poezijom i čarolijom pokrenutog predmeta, koji ga vraća na izvore ljudskog, na umjetnost i djetinjstvo.“<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Mrkšić, Borislav: Drveni osmijesi, Međunarodni centar za usluge u kulturi (MCUK), Zagreb, 2006. 22. str.

## **2.3. KONCEPT PREDSTAVE**

Koncept redateljice Ivane Vukićević jest od početka bio jasan svima i jasno postavljen. Bio je to kod u kojem bi se sve prilagodilo lutkarskom realizmu. Prilikom objašnjavanja koncepta Ivana nam je govorila da želi svaki čovjekov osjećaj pretočiti na scenu. Bol, biološke potrebe, sve. Na taj je način to nama bilo jako zanimljivo, ali i izazovno. Odabrala je ovaj koncept i način postavljanja jer je htjela poistovjećivanje gledatelja s lutkom. Htjela je približiti scenu našim životima. Da se svaki gledatelj pronađe u ovome. Prilagođavanjem scene i zapravo replikom ljudskog života uklonila je gledateljevu prilagodbu i prihvaćanje te naglasila funkcioniranje određenih stvari jer su sve stvari funkcionirale jednako kao i u stvarnom životu. Nije bilo nadnaravnih elemenata poput letenja. Upravo suprotno, voda je curila iz sudopera, svaki je udarac bio bolan, proporcije predmeta odgovarale su veličini lutke itd.

## **2.4. VIZUALNI IDENTITET PREDSTAVE**

### **2.4.1. Sastav i mehanika lutke**

S obzirom da smo kao kod igre odabrali lutkarski realizam, da je sve trebalo biti prikazano realno, najbolja je solucija za lutkarsku tehniku stolna lutka. Upravo zbog toga što ima puno zglobova i može svojim pokretima biti najbliža pokretima čovjeka.

Stolna lutka napravljena je u obliku čovjeka, realistično. Sa svim čovjekovim osobinama i mogućnostima. Napravljena je od drveta. Dvije noge, dvije ruke, tijelo i glava. Zglobovi su povezani trakama koji su tijelu dali mobilnost koju čovjek ima, pa čak i više. Pojedini su zglobovi na nogama zglob stopala, koljena i kuka dok su na rukama zglobovi dlana, lakta i ramena. Mobilan vrat omogućio je kretanje glave nalik čovjekovu. Sve su to mehaničke stvari koje su pomagale animatorima da, uz izgled lica i kose koja je bila nalik ljudskoj, ostvare magiju živog bića s nekada živom materijom, drvatom. Vrat se mogao kontrolirati i animirati uz pomoć opruge koja je odavala prilično realističnu sliku čovjeka i njegova pokreta glave. Kostim glavnog i jedinog lika Zvonimira bio je jednostavan i svakodnevan. Uz njegovu riđu kosu i naočale koje je nosio da bi se bolje potkrijepio dojam da je pročitao puno knjiga, nosio je i majicu dugih

rukava s kapuljačom i hlače te je bio bos, u čarapama koje je skidao i obuvao (zbog vrućeg čaja i zaštite).

Ovakvim pristupom izrade realistične lutke dobivamo dodatno povjerenje gledatelja da se radi zaista o živoj osobi, živom liku, da se radi o lutki koja je zapravo osoba bliska njima. Njen izgled navodi na poistovjećivanje i suosjećajnost. Ovo je samo jedan element u kojem vizualno djelujemo na gledatelja i na prihvaćanje konvencije koju smo uveli i koju smo morali pratiti da bismo došli do krajnje točke i želje predstave, lutkarskog realizma.



Ova naša tehnika najbliža je *bunraku* tehnici, iako nije posve jednaka. Naime u *bunraku* tehnici tekst izgovara narator kojeg prati svirač na *shamisenu*, a lutku animiraju tri animatora. Raspored je animacije također isti. U *bunrakuu* glavni animator animira glavu i desnu ruku, prvi pomoćnik animira lijevu ruku dok drugi pomoćnik animira noge. Kod nas je bilo drugačije utoliko što je jedan animator animirao glavu i leđa (zbog drugačijeg mehanizma lutke), drugi obje ruke (zbog lakše kontrole hvatanja i uzimanja stvari), a treći animator noge (zbog ujednačenog hoda, trka ili drugih fizičkih radnji). *Bunraku* je iznimno poznata i poštovana metoda, no naša se tehnika ipak razlikovala, kao što sam i objasnio, i stoga ćemo ostati na općeprihvaćenom nazivu stolna lutka ili lutka na podlozi.

#### 2.4.2. Izgled scene

Prateći kod predstave u kojem smo jasno naznačili težnju k realizmu, onom lutkarskom, napravili smo repliku stana u malom. Pokušaj je to da lutkarski realizam bude što je moguće više vjerodostojan.

Uz izgled i način funkcioniranja i kretanja lutke, izradili smo i prostor koji je morao upotpuniti tehničku stvar. Morao je biti proporcionalan s lutkom isto tako kao što su i predmeti proporcionalni sa stvarnim čovjekom. Smanjili smo percepciju pogleda kod gledatelja. Scena je bila na crnom stolu koji je bio njegov stan. Sve je bio jedan otvoreni prostor od kojeg jedino nismo vidjeli kupaonicu, ali smo čuli da ju je koristio na samom početku jer se čuju zvukovi koji podsjećaju na korištenje kupaonice: od zvuka puštanja vode do zvuka pranja ruku. Jedino odvojeno bilo je to da se jedan dio scene razlikovao od drugog imitacijom parketa i pločica kako bi se jasno odredila granica pojedinih prostorija i njihove funkcije. Gledajući iz publike, s lijeva je bila kuhinja sa svim onim što se inače nalazi u kuhinji. Bio je tu prijenosni štednjak, sudoper s radnom površinom i hladnjak. Na zidu su bili tanjuri, a na radnoj površini ono što koristimo u kuhinji: nož, lonac, poklopac i ostalo. U središtu stana bio je stolac te blagovaonski i radni stol. Na stolu je stajao laptop, a iznad je visjela lampa sa sjenilom. S desne strane scene bio je krevet te u samom kutu s desne strane je bio ormarić i polica s knjigama te raznim stvarima. Sitnim detaljima mogli smo otkriti dio karaktera glavnog lika Zvonimira. Primjerice plakatima i magnetima koji su se nalazili na hladnjaku kao i stvarima koje su se nalazile na polici poput minijaturnih kockica, okvira sa slikama, malog zvučnika i mobitela. Uz to se može zaključiti da Zvonimir živi sam jer je jedan krevet, malo posuđa, jedan stolac i jedan ormar.

Kada bismo gledali izvana, napravljen je okvir od crnih zastora koji bi gledatelju suzio pogled na Zvonimirov maleni stan.

Sama tehnika animacije stolne lutke dovodi do pomicanja iz naviknutog lutkarstva s paravanom, skrivanjem animatora i promjenom dimenzija. Ovakvim izgledom scene omogućeno je da u svakom trenutku vidimo na koji način animator animira.



Lutkarski je realizam potkrijepljen samim izgledom scene. Fokus koji smo dobili zbog upućenosti gledatelja na osvijetljeni i zastorima ograničeni dio potpomaže u upotpunjavanju lutkarskog realizma. Ova komponenta izgleda scene podsjeća na maketu što kod čovjeka uvijek budi nekakvu empatiju ukoliko se radi o stvarima kojima je čovjek okružen. Čovjek i njegova mašta, ukoliko je sve u proporcijama i ukoliko se poštuje kod, može s lakoćom prihvatiti tu maketu i repliku malenog stana kao uobičajenog, velikog, ljudskog i na taj se način poistovjetiti sa Zvonimirom, radnjom, problemima i temom predstave. Upravo smo zato pristupili takvom izgledu scene: kompaktnom, malenom, a s druge strane, vjerodostojnom da izgleda kao pravi stan.

### 2.4.3. Osvjetljenje scene i reflektori

Koristeći prigušenu i intimnu rasvjetu dobivamo dojam života u tom malenom stanu. Tomu svakako pridonose dva reflektora usmjerenog osvjetljenja („profilaca“) s bočnih strana scene i malog visećeg lusteru s malom žaruljom Zvonimirovih gabarita iznad stola. Sve je to bilo pojačano frontalnim reflektorima s „rampe“ koji su upotpunili kompoziciju svjetla da se u svakom kutku sve jasno vidi, a opet da se ne izgubi čar stana, realnog svjetla i Zvonimirove intime. Svjetlo, koje je od početka do kraja isto, dopunjuje realitet koji se htio postići u radu na predstavi.

Realnost osvjetljenja prostora doprinosi i osjećaju malog Zvonimirova stana kao pravog stana za čovjekov život. Ograničen vid gledatelja, usmjerenost, sužavanje kao i ograničavanje prostora, doprinosi promjeni perspektive kod gledatelja kao da, primjerice, gleda u televizor. Dobivamo stvarnu sliku čovjekova života u „ekranu“. Samim time gradimo temelje za lutkarski realizam.

#### 2.4.4. Glazba i zvukovi

Zanimljivost je što je uistinu svaku glazbu Zvonimir sam pustio. Uklopljeno u dramaturgiju djela, dobivamo još veći realitet koji se htio postići. Sve što je Zvonimir puštao, dramaturški je potkrijepljeno, no ono što je zanimljivo jest da iako je reproducira glavni lik, pojedina glazba u nekim trenucima postaje i pozadinska. Tu dolazimo do domišljatosti redatelja i mentora koji su, publici možda nesvjesno, učinili da ista glazba ima više značenja te na taj način ona postaje kompletnija i maštovitija. Korištena je glazba raznovrsnih žanrova za dramaturške potrebe. Zvukove u početku predstave koristimo kako bismo dočarali vanjski prostor koji nije na sceni, kao npr. Zvonimirov „posjet“ kupaonici. Koristimo zvuk puštanja vode, zvuk mokrenja i zvuk pranja ruku kako bismo auditivno dočarali gledatelju gdje se trenutno lik nalazi. Romantičnu glazbu Zvonimir koristi u trenutku kada mu je trebala inspiracija za karakterno određenje cjedila pomoću kojega je htio napisati svoje djelo. Pokušao je isto i s drugim žanrovima poput rap-glazbe, filmske glazbe pa sve do domaće obrade jedne strane pjesme. Glazba se još koristi i u svrhu smirivanja Zvonimira kada poludi. Tada si uključuje meditacijsku glazbu koja bi ga trebala smiriti. Koristi glazbu i na kraju kada sve propadne i kada odluči razbiti laptop, srušiti stol, pogaziti knjige, pobacati posteljinu, pokrivač i jastuk s kreveta. Nakon toga legne umoran kod kuhinjskog elementa i hladnjaka te se jedino u tom trenutku u predstavi pusti sljedeća glazba nakon isteka prethodne. Pusti se potpuna suprotnost koja na Zvonimira djeluje tako da padne u očaj pa nam u tom trenutku proradi empatija za lutku, osobu, lika, Zvonimira koji je učinio sve, a

nije uspio. Sva je ta glazba upotpunila dramaturšku cjelinu i važnost glazbe, a samim time i riječi, tempa, ritma, melodije bez kojih čovjek ne može.

Upravo fizičkim namještanjem i puštanjem glazbe upotpunila se još jedna komponenta lutkarskog realizma. Glazbu je uvijek pustio lik i dobili smo dojam da nije puštena iz vanjskog svijeta već zaista iz Zvonimirova stana. Tomu doprinosi i tehnička stvar da se mali zvučnik na sceni nalazio uistinu iznad pravog zvučnika ispod stola, a skrivao ga je zastor.

### **3. RAD NA PREDSTAVI**

#### **3.1. IMPROVIZACIJA**

Prilikom organizacije proba i uvođenjem nas animatora u proces, redateljica je iznijela ideju predstave koju smo počeli bez napisanog teksta i jasnih dramaturških smjernica. Trebali smo skupno doći do funkcionalne cjeline improvizacijama. Postoje razni načini dolaska do funkcionalne cjeline koja je u ovom svijetu imenovana predstavom. Moglo bi se raspravljati o pravilnom dolasku i postavljanju. Jedna je od mogućnosti klasično postavljanje u kojem je tekst glavni dok redatelj radi svoju viziju teksta, a glumac ili animator djeluje i postaje prijenosnikom teksta i redateljeve zamisli. Dakako, ne govorim da je ijedan izbor točniji od drugog, samo je pitanje što u kojem trenutku više odgovara. Ovaj klasični način, u kojem imamo trokut djelatnika na određenoj predstavi i jasnu hijerarhiju, može biti uspješan. Neke od mogućih varijanti su da je redatelj također i autor teksta što redatelju daje maksimalnu kontrolu nad predstavom. Progresom kazališta razvile su se mnogobrojne inačice postavljanja predstava. Jasno je onda da je i moguće da se u predstavu kreće bez teksta, a glumci ili animatori improvizacijom dolaze do određenog cilja i željenog proizvoda.

Redateljica pod mentorstvom odlučila se za varijantu koju još nisam spomenuo, ali je varijacija na temu bez teksta, u kojoj redatelj pod mentorstvom vodi improvizacije do željenog proizvoda. Mi smo imali okvirno razjašnjeno o čemu treba biti riječ u predstavi, što nam je motiv, želja i koju poruku želimo izvući. Zanimljivo je da su se neke razjašnjene i jasno postavljene stvari promijenile improvizacijom jer smo shvatili da smo radom i improvizacijama došli do,

primjerice, boljeg načina hoda u određenoj situaciji, zapravo bolje izgradnje karaktera, jasnije ili do neke nove dramaturgije određene scene pa čak smo i u nekim varijantama potpuno odustali od prvotne ideje koju nam je iznijela redateljica pod mentorstvom. Vrlo je važno u improvizacijama imati povjerenje i biti u njima sto posto. Moramo svi isto htjeti raditi, moramo svi razumjeti što se od nas traži i uložiti energiju. Bilo je slučajeva loše improvizacije. Ali onda smo shvatili da zapravo nijedna improvizacija nije loša jer nas nauči nečemu. Problem je ukoliko se u improvizaciju uđe s nekim neodgovorenim pitanjima koja stoje animatorima u glavi. Vrlo je važno razjasniti sve okolnosti improvizacije i da se zna u kakvu se improvizaciju kreće. Bilo je raznih improvizacija: od onih koje su bile bez okolnosti s apsolutnom slobodom animatora koja, po meni, u radu sa stolnom lutkom ne polučuje veliki uspjeh, preko improvizacija sa zadanim smjernicama, okolnostima i zadacima na početku pa sve do vođene improvizacije u kojoj redatelj pod mentorstvom u trenutku izvođenja određene improvizacije govori i dodaje smjernice i usmjerava animatore na određeni željeni put. Svaka od improvizacija pomogla je u procesu izrade projekta, cjeline kao takve. Ona loša, iako dobra, bila je pokazatelj trenutnog problema, nekih nedorečenih stvari i nejasnoća kod sve tri strane, a pod sve tri strane u našem se slučaju misli na animatora, redateljice i mentorice. Postupnim povezivanjem i razgovorom produblivali smo naše odnose u radu.

### **3.2. RAD S REDATELJICOM**

Povjerenje je teško ostvariti. Potrebno je nekada i nekoliko godina da bi se steklo apsolutno povjerenje. Povjerenje je ono što je potrebno za ulazak u bilo kakav odnos. Bio to partnerski ljubavni odnos u privatnom životu ili onaj poslovni.

Povjerenje se u poslovnom odnosu i pri radu na određenom projektu gradi znanjem i spremnošću za određeni proces rada. U trenutku kada osoba koja je nadređena, u ovom slučaju redatelj pod mentorstvom, postavi jasnu granicu djelovanja i pokaže razinu spremnosti za određeni projekt u kojem se trenutno nalazi, pomaže animatoru da stekne povjerenje. Spremnost na proces probe, pripremljenost i koncept probe ono je što u animatoru budi želju, povjerenje i prepuštanje te otvaranje mašti i nadogradnji koncepta iz osobnog znanja i iskustva. Ovo povjerenje mora postojati i funkcionira jedino kada je obostrano ili višestrano.



U proces proba treba se ući prethodno pripremljen i spremno. Organizacija probe i jasno naznačeni zadatci predviđeni za pojedinu probu moraju biti prethodno pripremljeni. Naravno, pripremljeni je koncept proba promjenjiv. U procesu probe koja je pripremljena može doći do promjene koja se dogodi jer je neka vježba krenula u dobrom smjeru pa se iz tog razloga nastavi nadograđivati, ali isto je tako važno da se prepozna krivi način, krivi zadatak te se promijeni u trenutku. To je jedino moguće uz pripremu i apsolutno bivanje i koncentraciju na probi te otvorenost koja vodi do kreativnosti i mogućnosti da u određenom trenutku promijenimo redoslijed vježbi ili čak potpuno koncept probe.

Dugotrajnost određene vježbe prilikom stupanja u proces pojedinačna je. Važno je da se ne ostane predugo na pojedinoj vježbi nakon što se ispuni zadatak ili nakon što se uvidi da ne pridonosi cjelini projekta. Isto je tako ako dođemo do granica naših mogućnosti u pojedinom aspektu vježbe. Također je važno da svi sudjeluju u tom konceptu proba i predlažu stvari koje smatraju da su im potrebne za nadogradnju cjeline i bolji proces.

Prilikom upisivanja Akademije smatrao sam da je redatelj potpuno nepotreban i da svaki glumac ili animator može jasno razlučiti što je dobro i na koji način njegov lik treba djelovati, ali i kako se određeni komad može postaviti i da zna kako to izgleda. Moje se mišljenje promijenilo radom na projektima, kako na Akademijinim, tako i na vanjskim. Često sami sebe ne vidimo, ne osjetimo, zapravo nemamo osjećaj izvana te može doći do konfuzije kod gledatelja, ali i među kolegama.

Naravno da postoje određene smjernice u radu svake predstave i valja poštivati kôd igre kada se odredi kako ne bi došlo do konfuzije kod gledatelja i zapravo do loše predstave. Tehnički se predstava vrlo jasno može postaviti. Vrlo jasno možemo napraviti tehnički ispravnu predstavu s jasnim kodom i dramaturgijom.

Uzmemo određeni lik koji ima određenu želju, on teži za nečim, postavimo pred njega problem, zašto to ne može dobiti, spojimo minimalno tri načina da dobijemo gradaciju i promjenu koju bi lik trebao imati jer ljudi su bića promjene, i napravimo kraj u kojem on to ne dobije ili dobije te onda iz toga izvučemo poruku za masu. Da to zvuči tako jednostavno i ako se to tako postavi, neće imati zamjerke među ljudima, osim one jedne, a to je da se neće razlikovati od drugih osim možda po imenu lika ili likovnosti. Predstava koja prati konvencije, koje najčešće sami postavljamo, iziskuje i traži nas da utkamo sebe u nju, da proživimo to zajedno s njom, da svi

zajedno dišemo i djelujemo kao jedan. Tada predstava može dobiti ono neizrecivo zbog čega će onaj koji gleda reći da je posebna. Iz razloga što onaj koji djeluje, uistinu djeluje.

### **3.3. ORGANIZACIJA PROBA**

Prilikom dogovora za probe i organizaciju rada svi smo bili na više strana, radili razne projekte vezano za akademiju, ali i naš profesionalan rad izvan akademije. Samim time često je dolazilo do nesuglasica, nepripremljenosti i nemogućnosti organizacije proba. Jedan od nas je na drugoj probi prije podne, a drugi na probi poslije podne i tu dolazi do problema. Cilj je dobra organizacija i vođenje osobnog kalendara proba da ne dođe do preklapanja termina, ali i da se sve stigne, važno je rasporediti si vrijeme. Takav pristup može nam pomoći u daljnjem profesionalnom radu jer je općepoznato da je potrebno mnogo projekata da bismo si osigurali dostojan život. S više projekata dolazi i do ovog problema, problema s vremenom i posvećivanjem određenom projektu. Kada se i uspije naći termin za probu i kreativni rad, često se dogodi da kreativnost zaštekta. Zbog toga se sustav proba ne može staviti ni u kakvu tabelu jer se dogodi situacija da u velikom terminu probe, od gotovo četiri sata, produktivnost bude jednaka nuli. S druge strane, u trenutcima kratkog nalaska i prolaska određene scene, ponavljanja ili uvježbavanja, dođe do sasvim novih i neočekivanih stvari koje nadograđuju određenu scenu i upotpunjuju dramaturgiju djela pa čak i proširuju i detaljiziraju karakter koji je u izradi. Kao što sam već napomenuo, projekti se vrlo često rade usporedno s nekim drugim projektima. Važno je ipak da se ovo ponašanje nespemnosti i neprisutnosti na probama ne ponavlja, ukoliko je to moguće. Pažnju uvijek treba usmjeriti na onu probu projekta na kojoj si trenutno. Situacija u kojoj misliš što si trebao napraviti na prethodnoj probi druge predstave svakako se može protumačiti kao nepoštivanje kolektiva, kako kolega animatora, tako i redatelja i mentora. Naglasak je na dobroj organizaciji i pripremi izvan termina probe, ali i na organizaciji privatnog života koji se nekada treba podrediti onome poslovnom. Ovo je takav posao da nikada nije isti način dolaska do cilja, barem ne bi trebao biti. Potrebno je dati sebe u kreativni proces jer za njega ne postoji matematička formula kojom bi se mogao jednostavno riješiti.

### **3.4. HIJERARHIJA**

Probe su počele improvizacijama pa stoga na početku nije postojala jasna hijerarhija, osim u vođenoj improvizaciji i zadavanju improvizacija od strane redateljice. Redateljica u tom trenutku

mora znati što očekuje od improvizacije i kamo želi ići iako možda ne dođe do željenog svaki puta.

Hijerarhija se postavlja i može se mijenjati do jednog trenutka procesa kada je vrlo važno da redatelj, u našem slučaju redateljica, preuzme kontrolu. Mora preuzeti i voditi predstavu prema njezinom kraju, prema cilju. To je potrebno zato što smo svi različite osobe s različitim idejama koje nas oblikuju kao ljudski unikat. Ono po čemu i jesmo zanimljivi kao osobe i ljudska bića jest upravo to što na naizgled iste stvari drugačije reagiramo. Nitko od nas na istu riječ koja pojašnjava određenu radnju, ne gleda isto. To se moglo zaključiti iz procesa već spomenutih improvizacija. Prilikom upute redatelja i mentora trojica animatora uvijek na drugačiji način pokušaju napraviti zadanu stvar. Stvar je komunikacije i poštivanja te uvažavanja kolega, partnera kao i iskazivanje vlastita mišljenja. Naše je mišljenje za nas uvijek točno, ali treba sagledati sva druga, pogotovo kada se radi o animaciji u troje koja iziskuje zajednički rad. S druge strane, tu može doći do problema. Budući da smo različite osobe, drugačije reagiramo na sve, stoga se događa da je nečije mišljenje zanemareno jer se ta osoba ne bori dovoljno dok se nečije mišljenje uvijek uvaži i isproba. Stvar je da se, pogotovo u ranom procesu, isproba što više opcija, mogućnosti, mišljenja i zamisli jer spoj svih tih mišljenja može dovesti do nečega što najbolje opisuje uzrečica: „Dvije glave su uvijek pametnije od jedne.“ Dogodi se mnogo puta da se dođe do situacije i na kraju krajeva scene koja proizađe iz više mišljenja, više inačica i više glava. Radi se samo o tome da se uvaži puno više stvari u praksi, da se određeno mišljenje proba u praktičnom smislu, da se uzme lutka i da se pokuša animirati na određeni način, miješanjem više načina ili spajanjem tako da je kraj jednog mišljenja početak drugog. Paziti se mora da se ne pretjera, prvenstveno u već spomenutom razglabanju o određenom načinu, naravno da se treba razjasniti i da treba razgovarati, ali isto tako da ne ostane sve na tome jer nismo u mogućnosti hipotetski i teorijski sa sigurnošću reći da određeni način nije dobar. Tomu bih dodao da tu veliku funkciju ima redatelj pod mentorstvom. Ne trebaju se sve stvari prolaziti, dakako, za neke načine i mišljenja može se reći od početka da nisu dobre, nisu u kodu predstave ili jednostavno nisu željeni smjer kretanja predstave. Tu dolazimo, ili bolje rečeno, tu se vraćamo k onom čarobnom osjećaju u izradi nekog višeg stupnja koji se ne može postaviti ni uz kakvu tabelu ili šablonu. Osjećaj je to cijele grupe, ne samo pojedinca, osjećaj koji svi nosimo u sebi, da svi to želimo na najbolji mogući način sa svim našim znanjem i iskustvom, pod vodstvom mentora. Već spomenuto povjerenje pomiješano s osjećajem želje i volje uza sve naše znanje i iskustvo,

donosi u procesu nadogradnju. Proizvod procesa ne mora uvijek nužno donijeti maksimum, ali uvijek mi u proces moramo dati maksimum. Nekada se dogode probe u kojima se ne pomaknemo s mjesta, kolokvijalno rečeno. Nekada se dogodi da nismo svi na istoj valnoj duljini i da nije svima nama dan bio jednak. Svi mi nosimo neke probleme i nešto što nas muči i nemoguće je apsolutno ih zanemariti kada dođemo na probu, na nastavu. U tom je trenutku važno da grupa pokuša djelovati zajedno, ali isto tako i da spozna da ukoliko se ništa ne napravi, shvati da idu u krivom smjeru. Ukoliko se osjeti da nema zajedništva i da se pada u motivaciji, važno je komunicirati međusobno. Sreća je kada se posloži da se radi u okruženju koje to razumije, okruženju kojemu je u redu biti iskren i reći da se trenutno ne osjećaš prisutno. Takav način komunikacije produbljuje odnos i garancija je već spomenute važne stvari, a to je povjerenje u radu.

Iskrenost i otvorenost među ljudima koji zajedno rade na projektu pravilan je i dobar put da će taj projekt zaživjeti i da ćemo ispuniti očekivanja prvenstveno nas samih, ali onda i gledatelja i publike. U radu s više ljudi važna je hijerarhija. Hijerarhija je dobra, ona nas vodi k cilju.

### **3.5. ANIMACIJA U TROJE – disanje kao jedno**

„No, što lutka ima više pojedinačnih pokretnih dijelova, animacija je kompliciranija. Još je složenija animacija u dvoje. A tek troljudna animacija sofisticiranih lutaka poput bunrakua, gdje tri čovjeka moraju disati jednim dahom, kretati se u istom ritmu i sve svoje pokrete, osjećaje, misli usmjeriti u lutku, nestati iza nje, poništiti se! No najteže od svega, ali jedino važno, lutki podariti razlog postojanja u baš takvom obliku u kakvom postoji, a njezinim pokretima dati smisao.“<sup>3</sup>

Proces rada na predstavi dugotrajan je ako želimo da proces bude dobar. Moramo „kopati“ i istraživati. Moramo tražiti značenje naše uloge, čak i ako je naša uloga animacija samo dijela lika (lutke) kao što su noge.

---

<sup>3</sup> Kroflin, Livija: Duša u stvari, Akademija za umjetnost i kulturu, Osijek, 2020.

„...glumac kao ljudsko biće kontrolira ono što je stvorio, svoju 'figuru od pruća', koja obujmljuje njegovo tijelo dok mu psiha njome upravlja.“<sup>4</sup>

Počevši s radom na predstavi kao zamjensku lutku, dok je lutka bila u izradi, koristili smo stolnu lutku iz druge predstave koja se zvala „Dindim, o nježnosti“. Iako sam imao prilike prije raditi i susresti se s raznim stolnim lutkama, svaka je od njih različita i zahtijeva da se ponovno „upoznaš“, zapravo da je naučiš animirati. Svaka je posebna na svoj način jer je svaka zapravo unikat. U procesu sa zamjenskom lutkom započeli smo s vježbama osjećanja lutke, animiranja lutke (hodanje, trčanje, sjedanje, ustajanje) te spajanja animatora u jedno. Naravno, na početku nije sve išlo tako lagano. Trebalo je vremena i uvježbavanja da bismo došli do kompaktnosti i povezanosti. No krenimo redom. Mehaničke vježbe, kao što je hodanje, radili smo naizmjenice mijenjajući ono što animiramo (noge, ruke ili glavu s tijelom). Upoznavali smo se na jednostavnim improvizacijama od kojih je jedna primjerice – sjesti, ustati, otići do kraja scene, čuti nešto, okrenuti se i krenuti prema adresi zvuka. Naizgled jednostavan zadatak dovodi nas do prvog problema, a to je neslušanje partnera animatora, točnije dvojice. Shvatili smo da svi zajedno moramo osjetiti ritam, život lutke i tempo koji možemo svi zajedno pratiti. Trebalo je to izgledati živo. Većom koncentracijom, vježbom, pažnjom i slušanjem uspjeli smo naizmjenice mijenjati pozicije i obavljati ove naizgled jednostavne radnje za čovjeka, ali za stolnu lutku od drveta s tri animatora, nije bilo tako jednostavno. Uz mentora i redatelja zaključili smo da je ovo što radimo vrlo mehaničko i neuvjerljivo jer ne nalikuje živom biću, a ono što je jedna od vrlo važnih razlika jest upravo osjećanje. Trebamo lutku oživjeti, dati joj ljudske osobine. Dati joj da osjeti, da osjeti hod, da osjeti tlo pod nogama, udarac, strah zvuka koji je čula, pa čak i kisik koji je od svega najmanje moguće osjetiti. Sve to treba utkati u lutku da postane živa. Da oživi uz pomoć nas, animatora. Raznim vježbama učili smo kako doći do zajedničkog osjećanja trojice animatora pomoću lutke koja je otprilike 10 puta manja od nas. Zanimljivo je da se tako energija može pretočiti i prenijeti u nešto neživo, a opet iz ljudi u nešto maleno poput ove stolne lutke. Dobivši zadatak bavili smo se osjećanjem lutke te smo odmah počeli osjećati samo i isključivo glavom, što je svojstveno čovjeku. Pod mentorstvom smo zaključili da čovjek osjeća cijelim bićem i tijelom, a tako treba i lutka. Osjetiti i nogom i stopalom i rukom. Na prvu nisam znao na koji bih način to napravio. Ipak, ovdje se radi o realnoj lutki koja je nalik čovjeku pa tako ni

---

<sup>4</sup> Jurkowski, Henryk: Povijest europskoga lutkarstva, II. dio – Dvadeseto stoljeće. Međunarodni centar za usluge u kulturi (MCUK), Zagreb, 2007. 36. str.

pokret ne mora biti prenaplašen kao na nekim drugim lutkarskim tehnikama. To je ono što me zbunjivalo prilikom animacije. Shvatio sam da vrlo mali pomak i mala stvar, recimo u nogama, može pomoći glavi da upotpuni osjećanje lutke. Primjerice, prilikom osjećanja straha možemo to dobiti zvukom, ubrzanim ili usporenim disanjem, ali isto tako možemo upotpuniti hodom unatrag ili unaprijed promjenjivim i drugačijim tempom ili samo stajanjem u mjestu i laganom trešnjom nogu ili noge, pa čak i minimalnim pokretom stopala. Na ovakvoj lutki jako se vide detalji. Oni su razlika između dobre i loše animacije, točnije, potpune i nepotpune mehaničke animacije. Problemi su bili i s doziranjem pokreta jer smo počeli dodavati previše pokreta dočaravajući određenu emociju ili određeni osjećaj. Vrlo je važno da se ni u jednom trenutku ne pretjera i ne umanji određeni osjećaj. Važno je da znamo tko što radi u određenom trenutku, da se osjetimo i da slušamo jedni druge u našim pokretima s pojedinim dijelovima lutke. Svako pretjerivanje dovodi do karikature koja nije nužno loša, ali za naš smo proces morali doći do realiteta, realne osobe nalik čovjeku, nalik ljudima. Svaki suvišak određenog animatora dovodi do nerealnosti i do krive slike lika.



To je jedan od najzahtjevnijih procesa ove tehnike: izgraditi karakter lutke, biti zajedno u svemu čak uzevši u obzir i to da lutka samo stoji na mjestu, gleda ispred sebe i samo diše. I tada se dâ iščitati da ona nešto osjeća i misli. To što ona misli i osjeća proizlazi iz animacije koja je i u ovom jednostavnom slučaju vrlo važna jer se vidi i najsitniji detalj neslušanja animatora kao i različito razmišljanje u trenutku djelovanja.

Kad je, još nedovršena, ali funkcionalna lutka koja je uistinu trebala biti lik Zvonimira, došla, trebalo je vremena dok se prilagodimo. Prilagodba zahtijeva upoznavanje s novom lutkom koja ima različite zglobove i mogućnosti pokreta iako je napravljena na istu shemu. Najveća je razlika bila kod animacije glave jer je napravljena sustavom opruge dok je lutka za vježbu klasična: na štapu sa špagom koja je vezala tijelo za vrat. Prednost je nove lutke ta što je opruga jaka i glava može stajati samostalno dok kod lutke koju smo koristili za vježbu nije mogla jer je bila povezana špagom. Ostali su zglobovi bili napravljeni na isti, ali opet drugačiji način. Sistemski je bilo napravljeno isto, vezano trakama. Svaki pokret ima svoju mogućost gibanja, svoj prostor djelovanja. Dobivši lutku koja je niža od prethodne, ali u istom i tanja, dobili smo dojam drugačijeg karaktera. Karakter je bio bliži onom što smo htjeli, no to još nije bilo dovoljno za ulazak u stvarni prostor scene i rad na dramaturgiji. Radili smo još na tom važnom aspektu za postavljanje lutkarske predstave sa stolnom lutkom.

Lutka je bila bez odjeće i napravljena dosta grubo, ali tu smo već mogli dobiti puno drugačiji karakter od one prethodne. Prethodna lutka starijeg i grubljeg čovjeka nije ono što smo htjeli od karaktera za glavni i jedini lik Zvonimira pa je tako sama zamjena lutke promijenila karakter i približila ga našoj, redateljskoj i mentoričinoj zamisli. Karakter se dobiva od svih aspekata animacije, ali svakako je važan dio i to kako lutka izgleda. Teško je da se može dobiti poletnog mladića u tijelu starca. Naravno da može, ali onda to vuče dramaturško pitanje zašto je tako. Uz to, karakter je skupna cjelina animatorove vještine, povezanosti više animatora međusobno, grubog izgleda građe lutke, kostimografskog rješenja i likovnog izgleda lica i pojedinih dijelova tijela. Sve to zajedno upotpunjava karakter jedne lutke. Svaka je komponenta jednako važna i ako se samo jedan element razlikuje, može doći do konfuzije u karakteru kod gledatelja. Zato je bilo važno da se prvo upoznamo i radimo element po element.

Budući da je lutku radila naša kolegica i redateljica Ivana Vukićević koja je neprestano sudjelovala u procesu, mogla je pratiti naš rad te smo skupno gradili karakter pomoću

komponenti izgleda i kretanja, ponašanja, govora, osjećanja. Izmjenjujući se na dijelovima koje animiramo, mogli smo osjetiti što radimo krivo kada smo na drugim pozicijama. Prilikom hoda, kada krene tijelo i glava prva, osjetimo da je pokret neprirodan. U nekim je drugim tehnikama i konvencijama to prihvatljivo, ali na naš željeni realizam ne. Važno je da svi spoznamo svoje pogreške, ne zato da nas netko kritizira, nego da uvidimo i poradimo na tome da budemo u tome bolji i da lutka dobije željeni realizam.

Animacija jedne lutke u troje iznimno je zahtjevan zadatak koji zahtijeva potpunu koncentraciju i zajedništvo animatora. Svatko sa svojim dijelom tijela lutke (onaj koji animira noge, onaj koji animira ruke i onaj koji animira glavu i leđa), svojim zadatkom, upotpunjuje i stvara sliku kompaktne lutke koja dobiva život svakim pokretom. U svakom trenutku animatori moraju zaista biti i disati kao jedno kako bi gledatelj imao potpuno povjerenje da je uistinu u lutku udahnut život.

No treba se li se ipak izabrati „vođa“?

Treba, koliko god se činilo kompaktno i istovremeno, moramo znati tko u kojem trenutku kreće i tko što radi. Primjerice, prilikom hoda, prvo što pokrene cijelu lutku jesu noge. Noge su pokretač te fizičke radnje. Važno je i napomenuti kako tada lutka mora biti uspostavljena. To znači da svaka nova fizička radnja može započeti samo u trenutku kada je prošla završena. Primjerice, prilikom gledanja i „adresiranja“ određene želje i cilja s glavom, cijeli sustav lutke, da to tako nazovemo, mora se uspostaviti, umiriti i pripremiti te početi hodati. Taj pokret prate ruke i tijelo, kao i glava. Vrlo je važno da se cijeli proces pažljivo i detaljno rascjepka kako bi u svakom trenutku svatko od animatora znao što radi. Spomenuti je „vođa“ promjenjiv i vrlo je važno u kojem trenutku je tko „vođa“ u mehanici lutke. Sve to koristi i ide u prilog funkcioniranju lutke kao jedne žive cjeline.

Postoji razlika između tehničkog vođe i onog unutarnjeg, potkrijepljenog.

Tehnički je vođa ovaj spomenuti koji u određenom trenutku počinje, primjerice, s hodom i daje impuls ostatku lutke i animatorima da počnu s animacijom. Taj se impuls kreće kroz lutku i kroz animatore i vrlo je važno osjetiti ga. Tehnički vođa određuje fizičku radnju koja je opet potkrijepljena vodstvom onog pravog vođe. Impuls kojim jedan od animatora počinje s hodom fizički je impuls koji je došao u nogu nakon što je onaj pravi vođa poslao taj impuls. Glavni je



vođa ipak onaj koji animira glavu i tijelo. To je mozak lutke i animacije. Način na koji on pripremi svaku fizičku radnju prethodnom unutarnjom radnjom utječe na sljedeću fizičku radnju, stoga je bitno da taj vođa (onaj koji animira glavu i tijelo) ima čistu namjeru prethodne radnje, čist kraj određene radnje i precizan impuls za ulazak u sljedeću radnju. Možda se ovo čini kompliciranim, ali to je sve kratkotrajan proces koji se brzo ostvari između četiri sudionika. Važno je da su svi apsolutno koncentrirani i sposobni pročitati navedeni impuls te krenuti, uz povjerenje i prethodni dogovor, u sljedeću radnju. Svaki od animatora očekuje određeni korak koji je prethodno dogovoren i važno je da se ono dogovoreno poštuje kako ne bi došlo do zastajkivanja u pokretima i radnji djela.

Kao animatori bili smo u crnoj tehnici s crnim kapama na glavi kako ne bismo odvlačili pažnju od lutke zbog naše veličine, pokreta, gesta ili mimike.

„Krajnji cilj, funkcija i namera svakog autentičnog animatora, bilo da je reč o lutkarskom pozorištu, ili senki, crtanom, animiranom, ili lutka filmu, animaciji na televiziji, ili kompjuterskoj virtualnoj animaciji – jeste ostvarivanje istine, matematički precizne animacije. Upravo takva animacija jeste savršen primer podržavanja ili izdržavanja života pokretom, linijom, oblikom, formom koja deluje kao da je živa.“<sup>5</sup>

### 3.5.1. Karakter u nogama

Prilikom procesa dodijeljena mi je uloga da animiram noge. Animiranjem nogu itekako doprinosim karakteru lutke. Način na koji ona hoda, trči ili stoji odražava se na kompletan karakter. Prilikom stajanja i sa minimalnim pokretima nogu možemo jasno naglasiti i upotpuniti karakter. Često su ti minimalni pokreti bili dostatni za upotpunjavanje karaktera. Primjerice, dok lutka stoji i misli dovoljno je samo malo micati nogu, zapravo stopalo, lijevo – desno da bismo naglasili, ali ne i prenaglasili, razmišljanje. Važno je imati mjeru, oslušivati se i pratiti se međusobno. Za cjelokupnu sliku potrebno je raditi zajedno. Svi kao jedan.

---

<sup>5</sup> Lazić, Radoslav: Svetsko lutkarstvo, Foto Futura i Radoslav Lazić, Beograd, 2004. 13. str.



#### **4. ZAKLJUČAK**

Predstava „Asdfdfggggggg“ nastala na Akademiji za umjetnost i kulturu u Osijeku jest odraz cjelokupnog petogodišnjeg studiranja. Sve ono što smo na kolegijima tijekom semestara učili, svrstali smo u krajnji proizvod, predstavu, lutkarsku predstavu. Svaku komponentu nadograđivali smo zajedno, pokazali zajedništvo i u nekim teškim trenucima. Pokazali smo da smo sposobni ni od čega stvoriti nešto. Sami smo sposobni napraviti svjetla, prilagoditi glazbu, posložiti dramaturgiju, maštati, probavati, snimati se i onda gledati izvana te kritički komentirati. Spremni smo za rad na tržištu koje je nemilosrdno i upravo nas zbog toga ova naša svestranost označuje kao drugačije od drugih: da smo sposobni uzeti stvar u svoje ruke i sami stvoriti sve. Proces rada na predstavi dugotrajan je, mukotrpan, ali sa završnim proizvodom zbog kojeg se osjećamo bolje, ispunjeno i zadovoljno.

## **5. LITERATURA**

Kroflin, Livija: Duša u stvari, Akademija za umjetnost i kulturu, Osijek, 2020.

Mrkšić, Borislav: Drveni osmijesi, MČUK, Zagreb, 2006.

Jurkowski, Henryk: Povijest europskoga lutkarstva, II. dio – Dvadeseto stoljeće, MČUK, Zagreb, 2007.

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

## 6. SAŽETAK

Predstava „Asdfdfggggggg“ nastala je u režiji Ivane Vukićević pod mentorstvom Tamare Kučinović, poznate redateljice i profesorice na Akademiji za umjetnost i kulturu u Osijeku. Lutkari su Grgur Grgić, Davor Tarbuk, Lorenzo Tolić i Dominik Karaula. U ovom radu pojasnio sam svoj osobni i skupni proces dolaska do krajnjeg proizvoda, do ispitne produkcije, do predstave. Raščlanio sam ga na pojedine faktore koji su nužni za nastanak svake predstave. Od vizualnog identiteta predstave preko zajedništva kolektiva do jasne hijerarhije i žrtve za proizvod. Objasnio sam zašto smo koristili i težili lutkarskom realizmu. Zajedništvo, znanje, iskustvo, volja i spremnost na rad recept su za uspješnu predstavu. Svi elementi opisani u radu moraju biti izrađeni do kraja kako bismo dobili kompaktnu cjelinu zvanu predstava.

## **7. SUMMARY**

The play “Asdfdfggggggg” was directed by Ivana Vukićević and mentored by Tamara Kučinović, acclaimed director and professor at The Academy of Arts and Culture in Osijek. Puppeteers are Grgur Grgić, Davor Tarbuk, Lorenzo Tolić and Dominik Karaula. In this thesis I explained my personal and mutual process of reaching the final product, to exam production and to the play. I broke it down into individual factors which are necessary for the creation of every play. From visual identity of the play, to the unity of the collective, to a clear hierarchy and sacrifice for the product. I explained why we used and worked towards puppet realism. Unity, knowledge, experience, will and diligence are the recipe for a successful play. All elements described in this thesis must be completed to the end in order to obtain a compact whole called a play.

## 8. ŽIVOTOPIS

Dominik Karaula rođen je u Sisku, 5.1.2000. godine te od rođenja živi u Glini. Osnovnoškolsko obrazovanje kao i srednjoškolsko završio je u Glini nakon čega je upisao Preddiplomski sveučilišni studij Glume i lutkarstva na Akademiji za umjetnost i kulturu u Osijeku nakon čega je svoje visoko obrazovanje nastavio na dvopredmetnom diplomskom studiju Glume i Lutkarske animacije također na Akademiji u Osijeku. Kroz svoje obrazovanje iskustvo i znanje stječe kroz predstave na Akademiji kao i na vanjskim projektima poput „Putovanje kroz Zbrdazdoliću“, „Čudnovata zgodica dječaka i broda“, „Nemoš pobjeć od nedjelje“, „Tri radnika i miješalica“, „Šarenolisna šuma: Slučaj 044“. Godine 2022. otvara svoju umjetničku organizaciju pod nazivom Glinjol Teatar.