

Rad na predstavi "ASDFDFGGGGGGG"

Grgić, Grgur

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:251:825689>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-15**



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

GRGUR GRGIĆ

RAD NA PREDSTAVI „ASDFDFGGGGGGG“

DIPLOMSKI RAD

MENTOR: 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 _____ potvrđujem da je moj rad diplomski pod
naslovom _____
_____ te
mentorstvom

rezultat isključivo mogega 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.....	1
2. O PREDSTAVI.....	2
2.1. SADRŽAJ.....	2
2.2. O VAŽNOSTI TEME.....	5
2.3. LUTKARSKI REALIZAM KAO KONCEPT	7
3. VIZUALNOST	9
3.1. LUTKA	9
3.2. SCENA	11
3.3. RASVJETA	12
3.4. GLAZBA	13
4. RAD NA PREDSTAVI	14
4.1. RAD S REDATELJEM.....	15
4.2. RAD S PARTNERIMA.....	16
4.3. RAD S LUTKOM.....	18
4.4. KARAKTER.....	21
4.5. VAŽNOST ETIKE U LUTKARSKOM REALIZMU	22
4.6. O NEPREDVIDLJIVIM STVARIMA	23
4.7. SVE NA SVOJEMU MJESTU.....	24
4.8. PUBLIKA	24
5. ZAKLJUČAK.....	26
LITERATURA	27
SAŽETAK	28
SUMMARY	29
ŽIVOTOPIS.....	30

1. UVOD

Kazalište je svijet pun boja, emocija, ideja, misli i poruka kojima je zadatak oplemeniti i potaknuti svakog pojedinca na razmišljanje. Kako bi se jasno prenijela poruka gledateljima, važno je izabrati ispravan medij. Zašto bi netko izabrao lutke kao način prenošenja poruke? Nisu li glumci dovoljni za prijenos jasne poruke? Nisu li lutke samo za dječje predstave? Zašto lutke nekad mogu bolje ostvariti prijenos poruke od glumaca? To su samo neka od pitanja koja sam čuo tijekom studiranja od ljudi koji nisu upoznali pravu čar lutkarstva. Vrijeme je promjene. Svijet se mijenja, vrijeme sve brže prolazi i, ako se budemo nastavili bojati postavljati lutkarstke predstave u kazalištima, bojim se da će lutkarstvo pasti u drugi plan.

U svojem diplomskom radu usmjerit ću se na cjelokupni proces nastanka predstave „ASDFDFGGGGGGG“. Opisat ću svoj pristup radu na predstavi, rad sa suradnicima i redateljicom te odnose s neživim predmetima koji postaju partneri na sceni. Također ću opisati koji su sve elementi bili potrebni kako bi ova predstava dobila svoj konačni oblik i njihov utjecaj na život scene i temu koja se provlači komadom. Najviše od svega, ovaj ću rad temeljiti na pitanju: „Zašto je lutkarski realizam možda najzahvalniji oblik koji dubinski djeluje na gledatelja?“

Svoje sam putovanje u svijet lutkarstva započeo na Akademiji za umjetnost i kulturu u Osijeku. Tijekom pet godina studiranja otkrio sam mnogo toga i shvatio važnost lutkarstva u svijetu umjetnosti. Kruna mojeg studiranja lutkarstva jest upravo predstava „ASDFDFGGGGGGG“, koja je nastala na Akademiji za umjetnost i kulturu u Osijeku pod redateljskom palicom Ivane Vukićević, pod mentorstvom izv. prof. art. Tamare Kučinović.

Kazališna lutka razlikuje se od igračke i ukrasne lutke upravo po mogućnosti animacije. Njezin tvorac, kreirajući je, mora od samoga početka misliti kakav će joj pokret dati. A tek kada se lutku obdari pokretom, ona je potpuno, dovršeno djelo. Stoga ni najdivnije lutke, kojima se možemo itekako diviti na izložbi, nisu prave scenske lutke dok beživotno vise.¹

¹ Kroflin, Livija, Duša u stvari, Osnovne lutkarske tehnike i njihova primjena, Akademije za umjetnost i kulturu, Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Osijek, 2020., 16. str.

2. O PREDSTAVI

Predstava „ASDFDFGGGGGG“ prikazuje sve turbulencije jednog umjetnika ili nekoga tko to želi postati - od nedostatka inspiracije do nepovjerenja u samog sebe. Tema te predstave sadrži brojna pitanja na koja umjetnik pokušava naći odgovor kroz vlastiti život. *Imamo li prevelika očekivanja?, Što se to sve očekuje od nas?, Jesmo li u mogućnosti ostvariti sve svoje naume?, Jesmo li svjesni svojih mogućnosti?, Koliko smo spremni prelaziti naše granice samo kako bismo ostvarili svoj cilj?, Što učiniti kada ne uspijemo? i Što ako ne uspijemo, a drugi to od nas očekuju?* - samo su neka od pitanja koja nosi tema predstave. Ideja te predstave jest upravo odgovor na ta silna pitanja. U redu je ne uspjeti. U redu je ne ispuniti svoja očekivanja. U redu je tražiti se. U redu je shvatiti da smo u nečemu loši. U redu je biti čovjek jer čovjek nije savršeno biće. Bitno je jedino biti ustrajan u svojoj namjeri jer svatko od nas može pronaći mjesto pod zvijezdama samo ako je dovoljno uporan. Upravo je to cilj predstave - biti zadovoljan samim sobom, otkriti što je iskonski bitno u životu. Ne treba cijeli život provesti ispunjavajući tuđa očekivanja. Potrebno je prihvatiti sebe onakvima kakvi jesmo. Najgori neprijatelj možemo biti upravo sami sebi i to trebamo izbjeći jer izostankom zadovoljstva samim sobom, nemogoće je daleko dogurati u životu.

2.1. SADRŽAJ

Predstava počinje postupnim pojačavanjem pozadinske glazbe u koju je isprepleten zvuk obavljanja male nužde, puštanja vode u WC školjci i pranja ruku. Za to vrijeme publika gleda na scenu na kojoj se nalazi unutrašnjost stana glavnog lika. Svjetlo se polagano pojačava te na scenu utrčava lik Zvone, hitajući prema svojem krevetu na kojem se nalazi knjiga. Prilikom dolaska do kreveta briše ruke o svoju majicu kako ne bi pokvasio knjigu. Uzima knjigu te liježe u krevet kako bi nastavio čitati. U prvih nekoliko sekundi može se vidjeti kako je lik Zvone veliki obožavatelj knjiga. Čitajući knjigu, Zvone komentira pročitano, smije se i ispušta neartikulirane zvuke koji predstavljaju komentar na pročitano. Zvone tako zadubljen u svoju knjigu zaboravlja na ostavljeni čaj na štednjaku, koji je počeo ključati. Zvone se ustaje s kreveta te kreće prema kipućem čaju, ali, ne gledajući gdje hoda, zapinje za stolac koji mu se nalazio na putu. Budući da je zadubljen u knjigu, ne shvaća da je šalica čaja vrela te se zbog svoje nepažnje opeče na nju. No, ni to mu nije

skrenulo pažnju s knjige, nastavlja je čitati te uzima svoju čarapu, budući da nije uspio pronaći krpu, kako bi mogao uzeti vrelu šalicu čaja. Dolazi do stola, gdje obuva čarapu nazad na stopalo. Samo na kratko pomiče pogled s knjige kako bi uspio obaviti radnju do kraja, ali se brzo vraća na svoju glavnu radnju - čitanje knjige. Sjeda na stolac i dolazi do kraja knjige, zatvara je te je vraća na policu. Vidno je oduševljen i raznježen pročitanim. Sjeda za stol i končano uživa u svojoj šalici čaja. Tijekom pijuckanja čaja Zvonetu na pamet pada ideja da bi i on mogao postati pisac te kako bi onda mogao uživati u čitanju vlastitih knjiga. Vidno oduševljen poskakuje po stanu i veseli se svojoj ideji, pleše i pjevuši, kako bi prikazao svoju očaranost idejom da postane pisac. Nakon što se smirio, sjeda za stol te uključuje laptop. Sprema se za početak pisanja. Još je uvijek u velikoj euforiji. Nakon što se laptop uključio i došao je trenutak pisanja, Zvone dolazi do problema koji će ga pratiti tijekom cijele predstave. Nema ideju o čemu bi pisao. Pokušava početi samo jednim slovom ili riječju, ali mu ni to ne ide od ruke. Nervoza mu se uvlači pod kožu. Svoju nestrpljivost prikazuje nemirnošću ruku i nogu. Cijelo vrijeme traži ugodnu poziciju na stolcu, smatrajući kako će mu ideja doći ako pronađe savršenu pozu za pisanje. Ne uspijevajući pronaći ugodnu poziciju, doživljava prvu veliku frustraciju u kojoj nasilno zatvara laptop. Shvativši da je pretjerao u svojoj reakciji, pronalazi smiraj u pranju suđa. Nakon što je oprao tavu, na red je došlo cjedilo - cjedilo koje je probudilo novu nadu. Zvone u tom trenutku pomišlja kako je cjedilo savršen materijal za pisanje. Ushićen, zajedno s cjedilom dolazi do laptopa, nestrpljivo ga otvara i počinje pisati *bilo jednom jedno cjedilo*, ali nastavak te rečenice nikad nije uslijedio. Zvone pokušava pronaći odgovor na pitanje *Kakvo je to cjedilo?* u glazbi. Promjenama žanrova glazbe mijenja i karakter cjedila. Nakon niza neuspjelih pokušaja pronalaska odgovora na pitanje *Kakvo je to cjedilo?*, odustaje te doživljava svoj drugi živčani slom. Liježe u krevet preplavljen osjećajem nemoći, koji iskazuje jakim vriskom. Ležeći na krevetu, slučajno rukom prođe po podu, gdje osjeti koranicu knjige koja se nalazila tik uz krevet. Uzima je u ruke, otvara te pročita naslov knjige - *Winnie the Pooh*. Oduševljen knjigom dolazi do nove ideje prema kojoj će mu inspiracija zasigurno doći ako stavi knjigu pod jastuk. Nakon nekoliko trenutaka izgleda kao da mu je sinula ideja. Brzo dolazi do laptopa, počinje pisati, ali sve što je napisao, zapravo je bila radnja knjige *Winnie the Pooh*. Shvativši da ništa nije sam smislio, već samo prekopirao postojeći sadržaj, dolazi do trećega živčanog sloma u kojem uzima knjigu i počinje njome lupati po laptopu, krevetu i ormariću, sve dok ne izbaci svoj zadnji atom gnjeva. Nakon što je izlupao sve oko sebe, shvatio je da se vrata ormarića više ne mogu zatvoriti do kraja, što ga je dodatno isprovociralo. Sav nemoćan dolazi do

ideje kako bi se mogao smiriti jogom. Pušta vođenu meditaciju na zvučnik te namješta prostor za svoju seansu. Nakon što je ispremještao većinu namještaja po kući, počinje izvoditi razne joga-poze poput poze ratnika, psa koji gleda dolje, poze drveta i brojne druge. Tijekom vođene meditacije shvaća kako mu svejedno ne dolazi nikakva ideja za pisanje. Zvone opet zapada u nervozu, ali posljednji trenutak vođene meditacije završava porukom da se čovjek mora povezati s prirodom. Zvone uzima riječ *priroda* kao slamku spasa. Dolazi do svoje komode iz koje izvlači trulu biljku, ali se brzo dosjeti da ima svježeg povrća u svojem hladnjaku. Toliko je očajan, da će pokušati bilo što kako bi mu došla ideja za pisanje. Uzima celer iz hladnjaka i stavlja ga u posudu u kojoj je bio truli cvijet. Pokušava se povezati s prirodom tako što dira celer rukom kako bi osjetio povezanost. Umišlja da je osjetio energiju te pokušava sve dublje uprijeti u biljku kako bi se jače povezo s prirodom. Na kraju stavlja posudu s biljkom na glavu kako bi mu bila bliže mozgu, ali mu ona neprestano pada s glave na pod. Dolazi da ogromnog osjećaja nemoći. Zabija svoje stopalo u posudu i na silu želi dobiti ideju za pisanje. Shvativši da mu ideja ne dolazi, ljutito odlazi do komode i snažnim udarcem baca posudu nazad u komodu. Zvone sjedi na rubu kreveta preplavljen negativnim emocijama. Na rubu suza uputi pogled na veliku policu s knjigama. Odlučuje se na očajnički potez u kojem uzima sve knjige s police te ih postavlja oko laptopa u nadi da će mu sve knjige pružiti veliku inspiraciju. Počinje pisati, glazba se pojačava, čini se kako Zvone konačno uspijeva u svojem cilju. Zvone na sav glas viče kako je uspio napisati prvu stranicu. Sav oduševljen čita napisano naglas. Čitajući shvaća kako je uzeo mali dio iz svake knjige i spojio sve to u jedan komad. Zvone ogorčeno odlazi do zvučnika, gdje pušta pjesmu uz koju će za nekoliko trenutaka uništiti cijeli stan. Ruši, kida, baca i lomi sve oko sebe. Sve negativne emocije koje su se nakupile ispušta uništavanjem stana. Na kraju pada na pod od nemoći, pokriva se plahtom koja je završila na podu i brizne u plač. Jedan dio vremena Zvone provodi na podu osamljen. Nakon određenog vremena Zvone podiže glavu i shvaća koji je nered napravio. U tom trenutku dolazi mu ideja. Ideja koju je toliko dugo tražio. Počinje pisati i ne staje. Svjetlo se polagano smanjuje, a Zvone i dalje piše. Nakon tisuću padova Zvone uspijeva pronaći svoju ideju i tako završava ovu predstavu.

2.2. O VAŽNOSTI TEME

Inspiracija i njezina nedostižnost jest problem u kojem se sigurno pronašao svaki pojedinac. Nedostatak inspiracije Zvonetova je najveća prepreka. Smatram da je najgori osjećaj koji čovjek može imati osjećaj nemoći. Zvonimir predstavlja pojedinca koji se nalazi u takvoj situaciji. Svi mi imamo želje i snove, ali se ponekad ti snovi čine nedostižnima. Treba li čovjek odustati od svojih snova i zadovoljiti se površnim stvarima? Ne. Borba sa samim sobom normalna je i jača nas. Da nije bilo brojnih padova kroz koje je Zvone prošao, on ne bi uspio doći do svojega konačnog cilja. Ova predstava prikazuje čovjekovu upornost u želji za ostvarivanjem svojih snova. Naravno da se ponekad moramo staviti u realnost i prihvatiti da nešto ne možemo napraviti, ali se uvijek trebamo boriti. Svi smo bili u sličnim situacijama kao Zvone. Inspiraciju tražimo u živim i neživim stvarima. Ne trebamo gledati na druge i željeti postati oni. To je jedna od velikih zamki koja vrebava u današnjem svijetu. Stvaramo si idole i savršeni svijet koji ne postoji. Svatko od nas treba imati svoj svijet s kojim će napredovati i rasti. Zvonimir ima veliku želju napisati knjigu jer je sam očaran drugim piscima te načinom na koji oni pišu. Možda je upravo to problem Zvonetov problem. Nije počeo iz sebe već iz drugih pa je zato prošao kroz sito i rešetko kako bi na kraju došao do svoje ideje. Najčešće se prosvjetljenje dogodi onda kada se najmanje očekuje. Upravo u trenutku očaja i slabosti Zvonetu je došla ideja. On je više nije tražio, nego je potpuno odustao od nje. Predstava također govori o tome da je u redu ne uspjeti. Bitno je jedino prihvatiti sebe onakvim kakav jesi. Nitko nije savršen i nitko od nas nije uspio preko noći. Za sve treba vremena i truda, nekome više, a nekome manje. Mnogi od nas imaju visoka očekivanja, što je također jedna od velikih zamki. Ako cijeli život pokušavamo opravdati nečija očekivanja, nećemo daleko dogurati. Zašto ta predstava govori o toj temi? Ne postoje li važnije teme? Nije li ta tema prejednostavna? Nije. U zadnje sam vrijeme gledao predstave koje teže govoriti o velikim temama na složene načine. Velika pretencioznost na kraju odgura gledatelje van kazališta. Zašto ne govoriti o jednostavnim životnim temama i problemima u kojima se svi nalazimo? Kako god okrenuli, smatram da ova predstava nosi vrlo važnu poruku. Prihvatiti sebe onakvim kakav jesi i nastaviti se boriti sa samim sobom jest normalna stvar. Htjeti uspjeti u svojim idejama divno je, ali je potrebno znati kada treba stati. Nikad ne treba ići protiv sebe. Ne smijemo očekivati da se stvari rješavaju same od sebe. Ponekad treba vremena za uspjeh. Ponekad nećemo uspjeti. Ponekad nećemo ni pokušati. Ponekad smo sve pokušali, ali nismo uspjeli. Ponekad su nas drugi natjerali

da pokušamo, ali uvijek trebamo znati da je u redu ne uspjeti. Redateljica Ivana Vukićević je izabrala upravo ovu temu jer se tijekom svojeg studiranja na Akademiji za umjetnost i kulturu u Osijeku pronašla u mnogim situacijama u kojima nije imala inspiraciju u izradi kreativnog sadržaja. Budući da zanimanje umjetnika zahtjeva kreativno razmišljanje, blokada koja nastupi u kreativnom procesu zna biti vrlo frustrirajuća. Tema je to s kojom sam se vrlo lako povezoao jer sam se i sam pronašao u bezbroj trenutaka kada mašta jednostavno izmagli i kada se pronadeš u kreativnom crnilu iz kojeg ne vidiš izlaz. Uzbudljivo je bilo stvarati ovu predstavu jer često ljudi smatraju da za umjetnost ne treba mnogo muke, a ne vide koliko je patnje, znoja i suza potrebno tijekom procesa kako bi nastao končan proizvod.



2.3. LUTKARSKI REALIZAM KAO KONCEPT

Činilo se da je lutkarsko kazalište napokon zauzelo čvrst položaj među predmetima estetike i bilo prihvaćeno kao zasebna kazališna vrsta s vlastitim zakonitostima i vlastitim djelovanjem. No povijest ljudskog roda često se očituje u proturječnostima. Jedna se takva proturječnost ukazala i u tom značajnom trenutku; upravo kad se činilo da se izborilo za priznanje, klice propasti započеше invaziju na lutkarstvo.²

Zašto baš lutkarski realizam za ovu temu? Redateljica Ivana Vukićević od početka je znala da ovaj komad želi postaviti u duhu lutkarskog realizma. Mnogi se pitaju zašto lutkarski realizam, kada lutkarstvo posjeduje moć odskakanja od realnosti. Zašto ta predstava nije glumački napravljena? Međutim, mnogi ne shvaćaju jačinu lutkarskog realizma, u kojem se čovjek može najbliže povezati i povjerovati da gleda živu osobu sličnu sebi na sceni. Lutkarski realizam zahtjeva veliku vještinu i preciznost animacije. Upravo je zbog toga redateljica izabrala lutkarski realizam jer se samo jako finom animacijom i vrlo realističnom lutkom te opsegom pokreta koji lutka ostvaruje može pokazati unutarnji protok vremena i anksioznost koju čovjek osjeća kad se bori sa samim sobom i stvarima oko sebe. Svaki korak, pogled, udisaj, emocija i namjera mora biti slična realnom životu. Sitne geste - od premještanja stolice, češkanja po glavi do nemirnog tapkanja - odraz su onoga što se Zvonetu zbiva u glavi. To je jedan od razloga zašto je upravo ta predstava napravljena u lutkarskom realizmu. Gledatelji tako mogu dodatno obratiti pozornost na sitne geste, koje možda ne bi primijetili kad bi tu predstavu igrao glumac, a ne lutka. Upravo se zbog toga gledateljima lakše povezati s lutkom jer lutka posjeduje moć privlačenja gledateljeve pažnje dok obavlja sitne, naizgled jednostavne, ali vrlo značajne radnje, koje skrivaju dubinsko osjećanje lutke na sceni. Tada nastaje čarolija kojom se gledatelji upuštaju u svijet lutkarstva. Nije potrebno dodavati nadnaravne elemente kako bi se postigao *wow*-efekt. Čista i vrlo detaljna animacija, gotovo realistična, upravo i stvara takav efekt jer nameće pitanje *Kako to oni rade?*, a gledatelji se, između ostalog, puno lakše, kao i djeca, otvaraju neživoj stvari na sceni jer ih podsjeća na njih same. U lutku imaju povjerenja, lutka ih ne može povrijediti. Zašto se djeca u terapiji često otvaraju lutki, a ljudi se boje? Razlog tomu leži u činjenici da je lutka odmak od nas

² Jurkowski, Henryk, Povijest europskoga lutkarstva, drugi dio, dvadeseto stoljeće, MČUK, Zagreb, 2007., 7. str.

samih i zato je izravan put u ljudsko biće. Od početka rada na predstavi bio sam zadovoljan jer se bavim lutkarski realizmom, koji je sve manje moguće vidjeti na našim prostorima.

Od početka procesa držali smo se teze da nećemo koristiti nikakav tekst. Upute su bile da mogu tu i tamo izgovoriti neku riječ, ali da većinu vremena mumljam sebi u bradu jer nitko ne priča sam sa sobom. Ne mogu riječima opisati koliko mi je to predstavljalo problema u radu. Uvijek sam osjetio da nešto ne odgovora. U jednom mi se trenutku tijekom prolaska napravljenog materijala zamaglilo u glavi te sam skoro pao u nesvijest. Nisam bio siguran koji je točno razlog tome. Razlog je bio taj što sam u sebi držao ogromne količine emocija i želje za govorenjem na sceni, koje sam potiskivao u sebi. Na jednoj smo probi odlučili da mogu izgovarati što mi god dođe na um. Od tog trenutka pa sve do kraja procesa konačno sam prodisao. Ne mogu opisati koliko mi je pomogla činjenica što sam mogao izgovarati što sam god htio. Nekoliko smo proba pustili da govorim sve što radim. Naglas sam izgovarao čak i fizičke radnje, kao primjerice *Ustajem i odlazim do kreveta*. i sve je to doprinijelo tome da sam se sve više oslobađao i sve više postajao Zvone. Došao je trenutak kad smo morali smanjiti izgovarani tekst. Dobra je vježba bila biti slobodan i govoriti što god mi je na umu, ali je došlo vrijeme kad smo morali dogovoriti što je nepotrebno, a što možemo zadržati. Kroz proces smo dolazili do brojnih komičnih situacija koje su proizašle kroz izgovoreni tekst iz situacije. Naravno, kad se nešto prvi put napravi na sceni, biva zanimljivo, ali najčešće je to ujedno i neponovljivo. Reakcija koja je u tom trenutku odgovarala na sceni ne može se ponoviti ako ne dođe do iste situacije.

Koncept u kojem nismo imali tekst u radu na predstavi stvorio je spoznaju među animatorima da se ne možemo sakrivati iza teksta te da svaka radnja koju obavljamo na sceni mora biti dovedena do kraja, kako bi se ostvario svijet lutkarskog realizma. Lako je na kraju bilo dodati tekst koji je potkrijepljen situacijom koju smo u početku izradili bez samog teksta. Smatram da je to teži, ali točniji put k stvaranju teksta jer je tekst došao prirodno iz situacije. Samim time nismo morali pravdati tekst situaciji, nego smo ga morali samo podložiti situaciji kako bi je dodatno ispunili.

Nećemo se držati zadanog teksta. Neka cijeli tekst bude poluimproviziran s dogovorenim točkama u kojima se mora izgovoriti određeni tekst. Nisam još uvijek siguran sviđa li mi se taj način jer se ne radi o potpunoj improvizaciji, već o jasno dogovorenom slijedu scena. Ne mogu izmisliti toplu vodu. Tekst je više-manje sličan u svakoj izvedbi. Naravno da postoje situacije koje

dopuštaju izmjenu dogovorenog teksta, ali ne osjećam potrebu previše mijenjati tekst zbog jasno određenih ciljeva u svakoj sceni.

3. VIZUALNOST

Zato će kazalište koje treba biti iluzija stvarnosti u naturalističkom smislu te nepopravljive vizionare učiniti samo radoznalima kako je ta iluzija tehnički izvedena, zanimat će ih kakva su »varala« upotrijebili »teatarski magi« da je »dočaraju«, kako su učinili da kula izgleda »kao prava«, kako su posadili »čudesno« papirnato cvijeće, kako su učinili da žute zvjedice ospu plavo nebo i tako dalje, i tome slično.³

Budući da smo odabrali lutkarski realizam, cijela vizualnost predstave morala je pratiti jednaku konvenciju. Cijela scenografija morala je biti vjerodostojna realističnom svijetu, kao što je i lutka morala biti slična čovjeku. Glazba i svjetla bili su popratni elementi, ali jednako važni u funkciji približavanja svijeta lutkarskog realizma gledatelju.

3.1. LUTKA

Zašto izabrati stolnu lutku za lutkarski realizam? Mislim da je odgovor poprilično jasan. Tehnika stolne lutke daje mogućnost ponajviše približiti lutku realističnom čovjeku jer ima najdetaljniju tehnologiju u smislu zglobova te iz tog razloga biva najbližnja čovjeku. Lutka je bila izrađena od čvrstog, ali lakog drveta. Imala je sve bitne zglobove, koji bi omogućili da svaki pokret izgleda vjerodostojno i slično pravom čovjeku. Osim što je lutka bila vrlo funkcionalna, u svojoj mehanici ujedno izgleda vrlo slično pravom čovjeku. Naočale, riđava kosa neuglednog izgleda, isprana trenirka koja pruža osjećaj udobnosti bivanja u vlastitom domu, čarape koje su za broj veće nego što bi trebale biti – sve to daje dodatni aspekt opuštenosti glavnom liku. Cijela se glava mogla animirati zahvaljujući čvrstoj opruzi, koja je davala sigurnost i čvrstinu svakom pokretu. Zahvaljujući toj opruzi, glava je mogla samostalno stajati na mjestu, bez da je animator mora držati. Lutka je napravljena tako da se samo jednom rukom moglo istovremeno držati cijela leđa i

³ Mrkšić, Borislav, Drveni osmijesi, Eseji iz povijesti i teorije lutkarstva, MČUK, Zagreb, 2006., 10. str.

samo palcem animirati cijelu glavu. Naravno da postoje situacije u kojima je nužno rabiti obje ruke za pokrete glave i tijela, ali sama mogućnost odrađivanja većine stvari jednom rukom uvelike je olakšala sveukupnu animaciju jer se animatori u većini slučajeva nalaze u nepovoljnim pozicijama sa svojim tijelom, tako da svaki centimetar slobodnog prostora omogućuje lakše izvođenje određenog pokreta. Ruke su imale zglobove lakta, dlana i ramena, kojima se koristio drugi animator. Odmaknuli smo se od tradicionalne tehnike *bunraku*, u kojoj glavni animator upravlja glavom i desnom rukom, pomoćni animator lijevom rukom, dok treći animator kontrolira noge. Osim što je jedna ruka mogla kontrolirati glavu i tijelo, odlučili smo da drugi animator kontrolira samo ruke. Za taj smo se pothvat odlučili iz jednostavnog razloga. Budući da smo izabrali lutkarski realizam, ruke su morale uzimati mnogo sitnih stvari pa je radi toga bilo bolje da to ista osoba radi dvjema rukama kako bismo imali bolju kontrolu nad situacijom, dok je treći animator bio zadužen samo za noge. Smatram da je to bila zaista dobra odluka jer je svako mogao dodatno usavršiti svoj dio tijela fokusirajući se na sitne detalje. Tijekom otkrivanja lutke svaki je animator pronašao čari koje je njegov dio lutke nudio za preciznu animaciju. Nakon podjele animatora i brojnih sati vježbanja na istoj smo lutki ostvarili jednostavno čistu animaciju koja je pridonijela stvaranju lutkarskog realizma.



3.2. SCENA

Budući da smo se odlučili za lutkarski realizam, osim lutke, morali smo i ostatak scenografije učiniti sličnim stvarnom svijetu. Cijela scenografija predstavljala je jednosoban stan mladog čovjeka. Morali smo biti vrlo oprezni s dimenzijama cijele scenografije. Lutka ima svoju veličinu i prema njoj se morala napraviti cijela scenografija. Nije smjelo biti odskakanja jer bi se iz tog razloga mogao uništiti lutkarski realizam. Počnimo od poda. Kao glavno postolje za cijelu predstavu rabili smo veliki crni stol na kojem su bile prelijepljene naljepnice, koje su u jednom dijelu kuće predstavljale parket, dok su u drugom dijelu predstavljale pločice. Cijeli je prostor bio otvoren, što znači da se nismo koristili zidovima. Jednostavno smo prikazali cijeli prostor jednoga malog stana bez okvira. Koristili smo crne zastore kako bismo ograničili poglede gledatelja. Na jednoj se strani stana nalazio mali krevet izrađen od lakog drveta koji je, osim konstrukcije cijelog kreveta, sadržavao posteljinu, plahtu i jastuk. Mnogi bi pomislili da za takve sitne detalje ne treba puno vremena, no prevarili bi se. Bitno je da je svaki dio scenografije funkcionalan jer se apsolutno svaki dio scenografije u ovoj predstavi iskoristio. Plahta je morala bit dovoljno laka i nježna kako

bi se moglo manipulirati njome u određenim scenama. Ispod kreveta nalazio se mali tepih, koji je doprinio toplini doma. Uz krevet se nalazio noćni ormarić, koji je na sebi sadržavao imitaciju mobitela, a koji je vrlo značajan u cijelom konceptu predstave jer je Zvone u brojnim segmentima reproducirao određenu vrstu glazbe koja je pratila njegovu emociju ili radnju. Pored maloga noćnog ormarića nalazio se i mali zvučnik, koji je imitirao ispuštanje glazbe. Budući da je Zvone fanatik knjiga, morali smo imati desetak malih knjižica u kojima smo svaku stranicu ispisali tekstom kako bi izgledao tako realistično da, u bilo kojem trenutku kada Zvone otvori knjigu, nešto u njoj piše. Knjige su stajale na visokoj polici koja je također sadržavala sitne predmete - od sitnih kockica pa sve do uokvirene slike. Tu su također bili i autići, mirisni štapić koji je proporcionalno odgovarao ostatku scenografije pa sve do malih društvenih igara. Pored velike police s knjigama nalazila se mala komoda, koja je sadržavala posudu s cvijećem. Na sredini su se sobe nalazili stolac i stol na koji je postavljen laptop. Laptop je morao biti dodatno učvršćen jer se tijekom predstave Zvone iživljava na njemu lupanjem, bacanjem i gađanjem. U drugom se dijelu stana nalazila mala kuhinja, koja je imala funkcionalni sudoper iz kojeg je mogla teći voda. Kuhinja je sadržavala male police u kojima su se nalazili predmeti kao što su nož, tanjuri, cjedilo, tave i ostali kuhinjski pribor. Na rubu kuhinje nalazio se hladnjak, koji je imao mogućnost paljenja svjetla kada se vrata hladnjaka otvore. U hladnjaku su bila različite namirnice, koje se mogu pronaći u svakom kućanstvu kao što su: jaja, mrkve, celer, itd. Vrlo je važno bilo da je cijeli stan dobro opremljen kako bi dodatno stvorio čaroliju lutkarskog realizma. Bogata opremljenost stana dodatno je pomogla nama animatorima da se što više uživimo u situaciju jer smo u bilo kojem trenutku bili u mogućnosti rabiti svaki predmet koji se nalazio na sceni.

3.3. RASVJETA

Toliko je jednostavno, ali ipak značajno rasvjeta. Kad je došao trenutak za osvjetljavanje scenografije, trebali smo biti oprezni. Svjetlo treba biti vrlo jednostavno i tako je bilo. Budući da se radi o jednom stanu, na sceni se nalazio mali luster, koji je visio na žici sa stropa i predstavljao jedino svjetlo u Zvonetovu stanu. Realistično osvjetljenje prostora Zvonetova stana pridonijelo je izgradnji lutkarskog realizma jer, kako su lutka i scena morali bit realistično napravljeni tako je i rasvjeta morala pridonositi toj atmosferi. Naravno da su se tu nalazili i drugi reflektori, koje publika ne može vidjeti. Rabili smo dva snažna *profil*-reflektora, koji su obasjavali scenu s bočnih

strana. Također smo imali prednje reflektore, koji dodatno upotpunili rupe i sakrili sjene koje su se stvarale od bočnih reflektora.

Tijekom cijele se predstave svjetlo promijenilo samo dvaput - na početku, kada je prigušeno i nema nikoga na sceni, pa sve dok ne uđe glavni lik, kada se svjetlo pojačava i ostaje isto sve do kraja, kada se svjetlo opet postupno prigušava do potpunog mraka. Svi svjetlosni brojevi bili su vrlo jednostavni jer nije bilo potrebe za velikim promjenama jer smo se odlučili za lutkarski realizam, a cijela se predstava događa predstavljajući nekoliko sati u jednom danu.

3.4. GLAZBA

Glazba je jedan veliki Zvonetov partner u ovoj predstavi. Svu je glazbu u cijeloj predstavi Zvone sam reproducirao mobitelom na zvučnik. Ni u jednom trenutku nismo imali pozadinsku glazbu koja bi pridonijela atmosferi. Svu je glazbu Zvone odlučio pustiti iz određenog razloga. Ponekad je to bila opuštajuća glazbu uz koju je mogao čitati, a nekada je puštao glazbu kako bi dodatno pridonio atmosferi koja mu je tad bila potrebna za radnju. U sceni cjedila glazba je Zvonetu žanrovski odredila kakvo bi cjedilo moglo biti prateći temu glazbe. Mogu reći da je meni kao animatoru uvelike pomoglo to što smo imali mnogo glazbenih brojeva jer sam njima mogao puniti sebe određenom emocijom i energijom koja mi je bila potrebna za iznošenje svojih namjera lutkom. Glazba se projicirala iz jednog zvučnika koji se nalazio točno ispod malog zvučnika na sceni. Time smo postigli to da zvuk uistinu dolazi iz smjera mjesta gdje se nalazio scenografski zvučnik. Glazba je također upotpunila tempo i dinamiku predstave. Zbog glazbe smo morali mijenjati hod - ponekad je bilo potrebno plesati i kretati se uz tempo glazbe, što je obogatilo dinamiku predstave. Iskoristili smo glazbu do maksimalnog potencijala. Često ljudi podcjenjuju važnost glazbe u kazalištu. Glazba zajedno sa svjetlom i svim drugim dijelovima kazališta stvara jednako važnu cjelinu. Tek kad se svi segmenti kazališta spoje u jedno, ostvarujemo onu pravu vizuru koju smo htjeli postići. Lutkarski nam je realizam u ovom slučaju otežao stvari jer nismo htjeli da glazba dolazi iz neke vanjske točke, nego smo htjeli da sve projicirano dolazi izravno od Zvonetove namjere. Koliko nam je to otežalo situaciju, toliko nam je obogatilo igru na sceni, a samim se time dodatno upotpunio još jedan segment lutkarskog realizma. Svi segmenti, kada su na kraju bili spojeni u jedno, stvorili su realistični prikaz jednog čovjeka u svojem stanu živi sa

svojim problemima, vjerovanjima i željama te smo tako ostvarili maksimalni potencijal lutkarskog realizma.

4. RAD NA PREDSTAVI

Početak rada na predstavi vrlo je bitan. Ako se ne znaju točne smjernice i ideja cijele predstave, teško će se probiti taj tvrdi početak. Redateljica je imala vrlo jasnu ideju i cilj predstave. Nismo imali tekst. Nije ga ni trebalo biti. Kako započeti probe? Prvo smo morali odlučiti tko će se nalaziti na kojem dijelu lutke. Brojnim mi je vježbama dodijeljen rad na poziciji glave i leđa, što je vrlo velika odgovornost. Budući da nismo na početku procesa imali gotovu lutku, koristili smo se zamjenskom, koja je funkcionirala na sličan način kao završna lutka. Međutim, ta je lutka bila lutka namrštenog starca. Lutka je davala svoj karakter, koji sam ja preuzeo glasom, gledanjem, razmišljanjem te sveukupno postojanjem. Znali smo da bi nam to moglo predstavljati problem jer nam je glavni lik trebao biti mladi čovjek. Također, jedna je od prepreka bila ta da nismo imali gotovu scenografiju. Budući da smo se odlučili na lutkarski realizam, vrlo je bitna scenografija jer je upravo ona bila glavni Zvonetov partner.

Ima li smisla improvizacija kao način stvaranja predstave? Ima, no vrlo je bitno imati glavni cilj improvizacije. Na početku smo imali problem kako izvršiti jednu radnju do kraja prije nego što odustanemo. Budući da lik Zvone ima gotovo sve neuspješno obavljene radnje, trebalo je za svaku radnju pronaći desetke načina kako je riješiti prije nego što se prijeđe na drugu. Izvršiti jednu radnju do kraja do samog trenutka nemoći lutke i tek tada prijeći na drugu stvaralo je osjećaj nemoći mene kao animatora. Osloboditi se do kraja, vjerovati lutki i svim animatorima te se prepustiti situaciji i biti u njoj vrlo je bitna lekcija koju sam naučio u tom procesu.

Tijekom dana improvizacija shvatili smo da se sve zamišljene ideje ne mogu ostvariti. Lutka je ta koja nam može sve reći i treba ići iz nje i iz situacije u kojoj se nalazi. Brojne improvizacije nisu vodile nigdje, no to nije bio problem. Budući da smo se koristili lutkarskim realizmom, trebalo je vrlo dobro istražiti svaki lutkin korak, razmišljanje, kretanje i osjećaje. U cijelom su mi procesu najviše pomogle improvizacije s vođenim uputama. Redatelj je vanjsko oko, koje treba znati točno uputiti animatora kako bi on uspješno ostvario svoju namjeru.

Zamka koju nosi improvizacija u lutkarskom realizmu jest ta da svaka improvizacija mora sadržavati vrlo točne i detaljne okolnosti. U suprotnom, ako nema zadanih okolnosti, animatori se

nalaze u situaciji gdje se ne zna *tko kosi, a tko vodu nosi*. U dramskom je teatru pri improvizaciji bitno da se svi slušaju i zajedno prate. Velika prednost improvizacije u dramskom teatru jest ta da glumac ne ovisi o drugim glumcima pri izvođenju najosnovnijih pokreta kao što su hod, gledanje, trčanje, a ni pri ostvarivanju određene namjere. Tijekom improvizacija u lutkarskom realizmu shvatili smo da lutka jest slobodna, ali da animatori nisu. Trojica animatora moraju postati jedno kako bi uspjeli zajedno improvizirati. Uvijek jedan mora biti vođa kako bi zajedno ostvarivali svoj cilj. U svakom trenutku vođa može biti bilo koji dio tijela na lutki, ali bitno je da se ostali članovi animatora priključe u određenoj namjeri koju je odlučio započeti vođa u zadanom trenutku.

Nakon brojnih improvizacija utvrdili smo odlomke i poglavlja koje moramo obaviti i svakim smo ponavljanjem dodatno osigurali i ojačali već napravljenu materiju te je dodatnu produbili vjerovanjem u nju. Problem pri improvizaciji animacije u troje jest taj da svatko od nas u određenom trenutku dobije ideju koju bi pokušao provesti u djelo, ali ta lutka biva jedino živa kada su svi zajedno u njoj. Svi smo morali disati kao jedno kako bismo ostvarili konačan cilj. Shvatili smo da nema žurbe te da je, ako želimo probati nešto, bitno to svima obznaniti. Redatelj je taj koji nas upućuje te je vrlo važno da cijela grupa vjeruje redatelju, ali i da redatelj vjeruje njoj. Ponekad sam osjećao nemoć jer nije lako biti animator i znati što se od tebe očekuje, a trenutno nisi spreman to iznijeti. Znaš da nije dobro, ali ne znaš način na koji bi to mogao poboljšati. Odgovor je bio vrlo jednostavan. Treba vjerovati i truditi se pa makar i sto puta otići u pogrešan smjer, ali sve treba verbalizirati kako bi se izbjegle nedoumice.

4.1. RAD S REDATELJEM

Redateljeva je funkcija u svakom procesu iznimno bitna. Bez dobre redateljske palice teško hijerarhija je teško ostvariva. Smatram da redatelj nije *bog i batina* te da i ne smije biti, ali je on ipak taj koji mora držati sve konce u svojim rukama i dati slamku spasa kad cijeli ansambl poklekne. Međusobno poštovanje vrlo je bitno u cijelom procesu predstave. Redatelj treba znati kada treba prepustiti uzde animatoru, čak i kada smatra da animator nije u pravu. Također, animator mora vjerovati redatelju jer u većini slučajeva ne možemo sami znati sve. Potrebno je to vanjsko oko - oko koje nadgleda sve situacije i prati, bilježi i nadograđuje proces samo kako bi uspjelo ostvariti konačan cilj.

Prijateljstvo treba ostaviti po strani u svakom procesu. Ne volim kada se miješaju privatne stvari u proces. Teško ćemo se izvući na površinu ako sve kritike doživljavamo osobno.

Treba znati voditi probe. Proba je tu da se nešto pokuša. Ako od početka nemamo jasnu viziju što točno želimo isprobati, teško ćemo ostvariti ikakav napredak. U procesu sam doživio nekoliko trenutaka u kojima zadana vježba ne ostvaruje nikakav napredak te dodatno koči animatora. Treba znati kada treba odustati od nečega ili barem pokušati na drugi način doći do zadanog cilja. Također su se pojavile situacije u kojima sam osjećao veliki napredak i uživao biti na sceni, iako one na kraju nisu završile kao konačni proizvod. Uvijek mi je drago kada ima viška materijala. Iako nekad nešto ne završi kao krajnji proizvod, važno je znati da nam je taj segment pomogao u ostvarivanju drugih zadataka.

4.2. RAD S PARTNERIMA

Sto baba kilavo dijete. Svi uvijek želimo dati svoje ideje i smatramo da su naše ideje trenutno najbolje. Treba znati da u ovakvom procesu pri animaciji u troje možemo funkcionirati jedino kao cjelina. Budući da se troje ljudi nalazi na jednoj lutki, trebamo imati poštovanja jedni prema drugima. Shvatio sam tijekom procesa da se ne vrijedi svađati koja bi opcija bila bolja ako se nijedna ne proba. Znalo je dolaziti do nesuglasica bez da se išta pokuša. Shvatili smo da trebamo iskušati sve ideje pa makar one zvučale pogrešno. Vrlo se lako osjeti kad nešto ne odgovora u cijelom komadu. Trojica smo na jednoj lutki i ako se želi pokazati osjećaj ljutnje, ne može samo animator na glavi ostvariti taj osjećaj bez da ga animatori na rukama i nogama poprate. Također, ako animatori na rukama i nogama pokušavaju stvoriti osjećaj uznemirenosti načinom hodanja i hvatanja, ne može animator na glavi funkcionirati u nekom drugom svijetu. Svo troje moramo biti povezani i pratiti jedne druge. Kada ostvarimo tu povezanost u kojoj svi zajedno dišemo i živimo kao jedan na sceni, postizemo čar lutkarskog realizma. Fizičku radnju, kao što je primjerice lutkin hod, možemo odraditi na bezbroj načina. Tek u trenutku kada smo svi bili povezani, osjetili smo da taj hod više nije samo fizička radnja. Hod je postao prijenos određene emocije i mogao je reći više nego cijeli monolog, a upravo nam je zbog lutkarskog realizma bio toliko važan jer smo njime mogli prikazati opseg pokreta jedne lutke te borbu i nemir u glavi prikazati jednostavnim, ali toliko složenim fizičkim pokretima koji su dobili svoj unutarnji život.

Tijekom proba imao sam dana kad sam davao sve od sebe kako bih ispunio određeni zadatak, ali se u tom trenutku nekom od ostalih animatora nije dalo raditi ili su im misli bile negdje dalje. Trošenje samog sebe zbog nepažnje drugih dovelo je do frustrirajućih trenutaka. Smatram da je svako vrijeme na sceni bitno i da se treba vrlo dobro organizirati i poštovati. Naravno da ima trenutaka kada čovjek više jednostavno ne može, ali je bolje onda to reći naglas, nego da se drugi ljudi troše uzalud.

Cjelokupni mi je proces s partnerima prošao vrlo lagodno. Sama činjenica da sam s istim ljudima proveo pet godina studiranja uvelike je pomogla jer smo znali tko kako diše i razmišlja. Nije bilo potrebe za lažnom iskrenošću zbog nepoznavanja partnera. Posebno mi je drago kada partneru mogu reći sve što mislim i zahtijevati od njega neku vrstu pomoći kako bismo zajedno uspjeli ostvariti cilj.

Smatram da je vrlo važan osjećaj sigurnosti i vjere u partnera. Mogu reći da sam tijekom cijelog procesa uživao raditi s partnerima jer smo u većini slučajeva radili jedni za druge. Nadopunjavali smo se i istraživali samo kako bismo uspjeli ispuniti konačni zadatak.



4.3. RAD S LUTKOM

Velika privlačnost stolnih lutaka leži u njihovoj raznovrsnosti. Svako svojstvo ima širok raspon pojavnosti: one mogu biti izrađene od različitih materijala, lakih i teških, krutih i podatnih; mogu biti velike i male; mogu se animirati na različite načine (izravno, neizravno, kombinacijom; biti neanimabilne figure ili imati mnoštvo pomičnih dijelova); mogu biti najjednostavnije i najkompliciranije od svih lutaka; mogu s animatorom razvijati cijeli niz različitih suodnosa.⁴

Najzahtjevniji je dio procesa upravo bio rad s lutkom. Već sam rekao da smo na početku imali zamjensku lutku starca, koja nam je služila kao priprema za završnu lutku, koja je bila u izradi. Meni kao animatoru koji je animirao glavu i leđa to je stvorilo pomutnju u izradi karaktera. Nisam toga bio svjestan na početku, ali sam kasnije shvatio da mi je zamjenska lutka pomogla u

⁴ Kroflin, Livija, Duša u stvari, Osnovne lutkarske tehnike i njihova primjena, Akademije za umjetnost i kulturu, Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Osijek, 2020., 164. str.

procesu rada na predstavi isto onoliko koliko mi je i odmogla. Prvo smo se mi animatori morali povezati kako bismo mogli funkcionalno animirati lutku. Budući da smo izabrali lutkarski realizam, svaki je pokret morao bit vjerodostojan pravom čovjeku. Shvatio sam tijekom tog procesa da su ponekad i male stvari značajne. Završnu lutku koji smo dobili na kraju morali smo istražiti do zadnjeg detalja. Budući da je bila drugačija od početne lutke, valjalo se ponovo priviknuti na novi sustav. Počeli smo s jednostavnim pokretima kao što su hodanje, sjedanje, trčanje, gledanje pa čak i disanje. U početku smo bili pretjerani. Smatrali smo kako trebamo dodati više stvari da bismo postigli određeni cilj, no prevarili smo se. Završna je lutka toliko kvalitetno napravljena, da su bili potrebni samo sitni pomaci kako bismo ostvarili postavljeni zadatak.

Osjeti lutku! Što bi to trebalo značiti? Nije li dovoljno što znamo precizno hodati, držati stvari i gledati? Ne. Nakon mehaničkog obavljanja zadatka došlo je vrijeme da se mehanici podari duša. Ako svi ne osjetimo ono što lutka treba osjećati, teško ćemo uspjeti u svojem cilju. U jednom sam trenutku procesa shvatio da svi osjetimo ono što lutka osjeti. Imali smo trenutak improvizacije koji se nije trebao dogoditi, ali smo se svi jednostavno pratili bez prekidanja. Osjećali smo se i zajedno smo s lutkom živjeli na sceni. Upravo je ta povezanost animatora bitna jer se zbog nje kolektivna energija scene prenosi na publiku. Lutka je sredstvo koje zahtijeva od glumaca/animatora povezivanje na metafizičkoj razini kako bi uspjeli svojom energijom lutkom doprijeti do svakoga gledatelja u publici. Lutka je zbog toga ogledalo svih animatora na njoj. Ako se ne uspije doći do te neizrecive povezanosti, lutka gubi svoju energiju te postaje blijedi komad drveta koji se pomiče na sceni. Kada dođe do te neizrecive povezanosti, lutka zajedno s animatorima postaje jedno biće, koje, pogotovo u lutkarskom realizmu, nudi posebnu vezu između gledatelja i lutke, koja nosi svoje misli, ideje i želje.

*Stolne lutke toliko su raznovrsne da ih je zapravo nemoguće klasificirati. Bezbrojne su varijacije - s obzirom na materijal, tehnologiju, način animacije, broj animatora itd. itd.*⁵

Minimalizam u lutkarskom realizmu također je važan. Nismo bili svjesni koliko sitni pokreti mogu obogatiti radnju, no tu se krila zamka. Kada je čovjek ljut, on ne pokazuje ljutnju

⁵Kroflin, Livija, Duša u stvari, Osnovne lutkarske tehnike i njihova primjena, Akademije za umjetnost i kulturu, Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Osijek, 2020., 156. str.

glavom, tijelom, nogama i rukama. Samo određeni dio tijela ispušta negativnu emociju van. Svatko je od nas htio na svojem dijelu lutkina tijela prikazati zadanu emociju, ali to tako ne funkcionira jer je lutki potreban fokus kako bi se svaki gledatelj mogao povezati s njom. Previše nepotrebnih informacija koje se dogode na jednom mjestu izaziva pomutnju svakog gledatelja te ostvaruje neželjeno odmicanje od lutkarskog realizma. Rješenje svih problema nastalo je zajedničkim dogovorom o tome u kojem ćemo trenutku određenu emociju prikazivati određenim dijelom tijela. Tu smo također ostvarili magiju lutkarskog realizma. Naravno, postoje i trenutci kad zaživi cijelo tijelo i izrazi neku emociju, ali u tom slučaju svi ekstremiteti teže istom cilju. Teško je pokazati određenu emociju samo glasom jer lutka, nažalost, ne posjeduje ekspresije lica. Ubrzano disanje, uznemireno tapkanje rukom po stolu, pojačani korak, ubrzani pogled, itd. samo su neke od fizičkih radnji kojima smo se koristili kako bismo opravdali lutkin karakter.

Glava želi voditi, ali tijelo to ne dopušta. Tijekom procesa shvatio sam da je za točan impuls važno u određenom postupku omogućiti dovoljno vremena da prođe impuls kroz cijelu lutku. Noge su te koje su zaslužne za prvi korak. Glava se ne smije kretati zajedno s tijelom prije nogu. To jednostavno ne izgleda stvarno, a budući da smo izabrali lutkarski realizam, morali smo vrlo dobro znati tko kada kreće i iz kojeg dijela tijela proizlazi impuls. Morali smo vrlo dobro znati tko je u kojem trenutku vođa. Svatko je od nas htio započeti novu radnju, ali tako ne funkcionira svijet koji smo izabrali. Često ljudi olako shvaćaju određeni pokret u lutkarstvu, ne shvaćajući koliko je sitnih dogovora moralo biti da taj pokret bude savršeno ispreciziran. Na primjer, za ustajanje sa stolca odluka je morala doći iz glave. Odluka nije došla odjedanput, već se vukla iz prijašnje situacije koja ga je dovela do odluke da ustane. Nakon što je glava odlučila ustati, ruke započinju svoj pokret kojim se oslanjaju na stol. Tijelo mora popratiti ruke kako bi one mogle dosegnuti svoju zadanu točku. Nakon što su ruke zajedno s tijelom odradile svoj dio posla, noge mogu početi odrađivati svoj dio. Tijelo se počinje uspravljati zajedno s nogama, koje se uzdižu sa stolca. Ruke se vraćaju u prirodni položaj uz tijelo, glava je ispravna, a noge završavaju svoj pokret čvrstim oslanjanjem o pod. Cijela je matematika potrebna za jedan sitni pokret. Naravno da se to s vremenom ne mora usmeno dogovarati. Bitno je da se svi znamo pratiti i da točno znamo iz kojeg dijela tijela počinje impuls kako ne bismo pogrešno odradili zadani pokret.

Jednostavno rečeno, animacija kao majstorstvo primenjuje se na lutkarskoj sceni, filmu ili televiziji. Takvi primenjeni oblici još nisu umetnost. Ali, umetnost animacije se javlja u prevazilaženju veštine animatora u procesima stvaranja idejno-estetske osnove scenske, filmske, televizijske umetničke predstave koja misli i oseća celinu sveta i života.⁶

Velika je razlika između čiste i prljave animacije. Tijekom svojega skromnog umjetničkog života pogledao sam lutkarskih predstava u kojima nitko ne zna *tko pije, a tko plaća*. Žalosti me činjenica da su ljudi naviknuli gledati lošu animaciju te da su animatori prihvatili lošu animaciju kao zadovoljavajući oblik u kazalištu. Nije ni čudno što ljudi govore da je lutkarstvo za djecu, kada se animatori ponašaju kao djeca koja nemaju obzira i želja za stvaranjem iskonske umjetnosti u lutkarstvu. Iz tog sam razloga ponosan što smo izabrali lutkarski realizam jer se upravo u njemu može vidjeti umijeće čiste lutkarske animacije.

4.4. KARAKTER

Budući da je moja funkcija bila funkcija *glavnog* animatora, morao sam točno znati kakav je Zvonimirov karakter. U većini se slučajeva karakter može iščitati iz teksta. Budući da nismo imali tekst, morao sam ga sam stvoriti. Prednost autorskih projekata je ta da se za vrijeme procesa stvaraju likovi i njihovi životi, a glumci-animatori daju svoju notu u stvaranju istoimenog lika. Zvonimir Fištrović glavni je lik cijele predstave. Trebao sam otkriti tko je on zapravo. U procesu sam tražio i istraživao kako mogu doći do konačnog karaktera. On je lik koji obožava čitati i želi napisati knjigu, no to mu ne ide od ruke. Lik Zvoneta je puno više od toga, no da to zaključim, morao sam provesti mnogo sati na lutki. Tko osmišlja karakter lutke? Mnogi smatraju da karakter lutke u animaciji u troje određuje samo animator na glavi, no varaju se. U izgradnji smo karaktera morali svi zajedno sudjelovati. Budući da smo karakter gradili u različitim segmentima kretanja, govora, osjećanja i namjera, za izradu su karaktera zaslužni bili svi animatori na lutki. Blagodat lutkarskog realizma jest ta da se karakter lutke mogao razotkriti u najsitnijim detaljima u animaciji. Kako bismo prikazali osjećaj nesigurnosti i Zvonetovo nepouzdanje u samog sebe, svaki je dio lutke morao poprimiti određeni osjećaj. Noge su to učinile svojim nesigurnim te pomalo

⁶ Lazić, Radoslav, Svetsko lutkarstvo, Historija, teorija, istraživanja, Foto Futura i Radoslav Lazić, Beograd, 2004., 13. str.

nervoznim hodom, a ruke su tražile trenutak kako bi mogle prikazati osjećaj nesigurnosti popravljajanjem naočala na glavi, tapkanjem po stolu, mršenjem kose i ostalim fizičkim radnjama, koje su zajedno s glavom, koja je nesigurnim tonom i neočekivanim ispadima bijesa i promjena raspoloženja, gradile Zvonetovu osobnost. Imao sam trenutaka kada sam se toliko mučio iznijeti određenu emociju, a glavni je problem bio taj da nisam bio u situaciji. Veliki mi je problem bio taj što nisam imao partnera na sceni - neku drugu lutku ili glumca s kojim bih mogao ostvariti partnerski odnos. Prevario sam se. Partner ne mora nužno biti živa osoba. U predstavi „ASDFDFGGGGGGG“ svi Zvonetovi partneri bili su predmeti koji su se nalazili u stanu.

Kada sam shvatio da mi u svakom trenutku stol, stolac, knjiga, šalica i ostali predmeti mogu poslužiti kao partner, život mi je postao lakši. Počeo sam se igrati i uživati u bivanju na sceni zajedno s lutkom. Od tog sam trenutka samo gledao kako bih mogao iskoristiti bilo koji predmet na sceni da mi pomogne u određenoj namjeri.

4.5. VAŽNOST ETIKE U LUTKARSKOM REALIZMU

Svaki trenutak bivanja na sceni treba iskoristi. Vrijeme koje smo imali za probe nije bilo velik. Iz tog je razloga valjalo svaku sekundu dobro iskoristiti. Jasno mi je da svatko od nas ima druge projekte ili planove, ali tome nije mjesto na probi. Ako nismo svi zajedno mentalno i fizički prisutni na probi, teško ćemo uspjeti nešto ostvariti. Smatram da je bitno poštovati tuđe vrijeme, bez obzira ne to koliko je netko zaposlen ili nije. Trošiti tuđe vrijeme jer se nekome trenutno ne radi ili je u mislima na nekom drugom mjestu izaziva velike frustracije ostalih članova projekta. Mladi smo, tek ulazimo u svijet posla i smatram da trebamo dobro naučiti kako organizirati svoje vrijeme. Tijekom procesa imali smo proba kada smo radili bez jednog animatora. U tom smo trenutku postali svjesni da ćemo morati raditi dvostruki posao jer ćemo na sljedećoj probi morati objasniti što smo napravili i koja je njegova funkcija u napravljenom materijalu. Takve su probe znale biti iscrpljujuće jer smo zbog njih gubili vrijeme, kojega je ionako bilo premalo. U svaki projekt treba ući sa sviješću da se u tom projektu nalaze i drugi ljudi te da barem zbog njih treba imati poštovanja. Dobra organizacija vlastitog vremena ključna je stvar u napretku svakog projekta.



4.6. O NEPREDVIDLJIVIM STVARIMA

Budući da smo izabrali lutkarski realizam, cijela je scenografija također izrađena realno te smo bili svjesni da ponekad nećemo moći napraviti određenu radnju. Odjenuti čarapu na nogu lutke čini se kao vrlo lak zadatak, ali, ako se to želi napraviti lijepo i čistom animacijom, često zna doći do situacija na koje ne možemo utjecati. Znala nam je ispasti čarapa na pod. U tom trenutku svi animatori moraju biti svjesni da moraju odreagirati na to, iskomentirati i nastaviti dalje, kao da je sve to bilo planirano. Bilo je mnogo situacija koje se nisu trebale dogoditi, ali su se ipak dogodile. Zahvalan sam cijeloj ekipi jer smo uvijek znali kako izvući situaciju, bez da se išta unaprijed dogovorimo. To znači biti u situaciji. Uopće se ne bojim nepredvidljivih situacija koje se mogu dogoditi dok smo na sceni jer znam da ćemo uspješno odreagirati na njih. Za to je vrlo važno znati hijerarhiju. Budući da sam ja animator koji je animirao glavu i leđa, odgovoran sam djelovati, kako bojom glasa tako i intencijom na nepredvidljivu situaciju. Bitno je da se u takvim situacijama posluša glavnog animatora jer, na primjer, animator na nogama možda nije vidio što se dogodilo na sceni jer se vrlo često nalazi u nepovoljnom položaju koji mu ne pruža vidik nad cijelom scenom. Bitno je imati povjerenja u svakoga.

4.7. SVE NA SVOJEMU MJESTU

Jedan je od dražih dijelova stvaranja predstave taj kada se dođe do kraja i kada treba krenuti u prvi progon sa svjetlima, glazbom i potpunom koncentracijom, kao da je došao trenutak prve izvedbe. U tom sam progonu shvatio koliko je vrijeme relativan pojam u kazalištu. Znali smo tijekom proba provoditi sate uvježbavajući scenu koja možda traje tek nekoliko minuta, ali kada dođe vrijeme za progone, sve postaje drugačije. Nisam se ni okrenuo, a sve je već bilo gotovo. Osjetiti zadovoljstvo i ponos napravljenim velika je stvar. Odjedanput cijela predstava meni kao animatoru prođe za nekoliko trenutaka. Pojam se vremena izgubi. Možda je činjenica ta da sam toliko duboko u situaciji da se u tijekom trajanja predstave izgubi pojam stvarnog svijeta. U tih trideset i šest minuta postajem Zvone, koji živi svoj život, ima probleme, voli, želi, sanja i postoji. Neopisiv je taj osjećaj i teško ga je shvatiti ako netko nikad nije bio u takvoj situaciji. Osjećaj sreće, zadovoljstva i ponosa pohita cijelim tijelom.



4.8. PUBLIKA

Mogu reći da je proces bio gotov tek kada sam odigrao prvu izvedbu pred publikom, koja mi je potvrdila i dala odgovore na pitanja koje sam imao u glavi. Budući da sam na sceni sam, a

tamo nemam živog partnera i želim postići mnogo komičnih elemenata, potvrdu nisam mogao dobiti sve dok nije došla publika, koja je prvenstveno bila očarana sjajnom animacijom i nije joj bilo potrebno da se tijekom scene pale dim-mašine, stroboskopi i ostali vizualni efekti kako bi ih se očaralo. Publici je bila dovoljna čista animacija jer su se mogli pronaći u Zvonetu. Zvone je postao njima sličan. Smijali su se i reagirali na situacije za koje nismo nikada mislili da će na njih reagirati. Jednostavno nitko u cijelom ansamblu ne može znati što će na kraju publici biti upečatljivo. Mogu reći da sam bio izuzetno ponosan i zadovoljan što se većina oduševila jednostavnošću priče i istovremeno toliko točnom animacijskom preciznošću, koja ih je uvela u čarobni svijet lutkarskog realizma.

Budući da nemam točno određeni tekst, u svakoj izvedbi mogu istraživati i otkrivati zajedno s publikom i ostalim animatorima nove neistražene situacije, koje do sada nisu bile iskušane. Naravno da je uvijek bitno držati se dogovorenog, ali ovakav komad dopušta glumačku slobodu te mogućnost iskušavanja nečega novog u svakoj novoj izvedbi. Publika se mijenja, no Zvone ostaje tu - jednostavan, a ipak toliko složen karakter, koji nosi životnu priču koja teško da ne dopre do svakoga gledatelja.

5. ZAKLJUČAK

Predstava „ASDFDFGGGGGG“ kraj je jednog poglavlja, ali početak drugog. Pet sam godina učio, istraživao i rastao na Akademiji za umjetnost i kulturu u Osijeku. O lutkarstvu sam znao vrlo malo, ali nakon pet godina mogu reći da sam spreman širiti ljubav i znanje o lutkarstvu drugima. Tijekom pet godina naučio sam kako bih trebao postaviti lutkarsku etidu, koja sve tehnike u lutkarstvu postoje te kako bih dramaturški trebao postaviti cjelinu priče i režijski je utjeloviti. Mnogo se toga od nas tražilo i nije se popuštalo, na čemu sam i zahvalan jer upravo zbog lutkarstva mogu reći da imam veliku potrebu širenja svojeg znanja drugima. Lutkarstvo je nepoznat pojam mnogima. Mnogi ga smatraju nebitnim dijelom umjetnosti. Mnogi misle da lutkarstvo treba biti i jest namijenjeno samo djeci, no varaju se. Moj je cilj potaknuti druge da upoznaju pravu čar lutkarstva zajedno sa svim njegovim tajnama. Svoje znanje na Akademiji želim i hoću unapređivati jer smatram da glumac/lutkar mora raditi na sebi cijelog života.

LITERATURA

Jurkowski, Henryk, Povijest europskoga lutkarstva, drugi dio dvadeseto stoljeće, MČUK, Zagreb, 2007.

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

Lazić, Radoslav, Svetsko lutkarstvo, Historija, teorija, istraživanja, Foto Futura i Radoslav Lazić, Beograd, 2004.

Mrkšić, Borislav, Drveni osmijesi, Eseji iz povijesti i teorije lutkarstva, MČUK, Zagreb, 2006.

SAŽETAK

Predstava „ASDFDFGGGGGG“ naslov je diplomske predstave studenta Grgura Grgića pod mentorstvom izv. prof. art. Tamare Kučinović na Akademiji za umjetnosti i kulturu u Osijeku, na Odsjeku za kazališnu umjetnost, smjer gluma i lutkarstvo. U diplomskoj predstavi sudjeluju studenti Lorenzo Tolić, Dominik Karaula i Davor Tarbuk. U ovom pisanom radu student opisuje proces rada na predstavi, izučava, analizira i opisuje sve postupke koji su bili potrebni kako bi nastala predstava „ASDFDFGGGGGG“ te zašto su baš ti postupci bili nužni za lutkarski realizam. Donosi zaključak kako je rad na predstavi „ASDFDFGGGGGG“ pomogao u glumačko-lutkarskom sazrijevanju. Režiju potpisuje Ivana Vukićević pod mentorstvom Tamare Kučinović.

Ključne riječi: predstava, lutkarski realizam, lutkarstvo

SUMMARY

The performance "ASDFDFGGGGGGG" is the title of the graduate play by student Grgur Grgić, mentored by Associate Professor Tamara Kučinović, at the Academy of Arts and Culture in Osijek, at the Department of Theatre Arts, specializing in Acting and Puppetry. The graduate play involves students Lorenzo Tolić, Dominik Karaula, and Davor Tarbuk. In this written work, the student describes the process of creating the play, examines, analyzes, and outlines all the procedures that were necessary for the emergence of the "ASDFDFGGGGGGG" performance, and explains why these procedures were essential for puppetry realism. The conclusion highlights how working on the "ASDFDFGGGGGGG" performance contributed to the actor's puppetry maturation. The direction is credited to Ivana Vukićević under the mentorship of Tamara Kučinović.

Keywords: performance, puppetry realism, puppetry

ŽIVOTOPIS

Grgur Grgić rođen je 8. kolovoza 1999. godine u Osijeku, gdje je završio Osnovnu školu Jagode Truhelke, nakon koje upisuje II. gimnaziju u Osijeku. Godine 2018. upisuje preddiplomski studij glume i lutkarske animacije na Akademiji za umjetnost i kulturu u Osijeku, a nakon preddiplomskog studija upisuje diplomski studij, smjer gluma i lutkarska animacija na Akademiji za umjetnost i kulturu u Osijeku. Scensko iskustvo ostvario je raznim ispitnim produkcijama i predstavama, a neke su od njih: „Zbrdazdolija“, „Čudnovata zgoda dječaka i broda“, „Majkemi“, „Rockandroll bajka“, „Čik“, „Tko ti je kriv“, „Slučaj maturanta Wagnera“. Iskustvo pred kamerom ostvario je u filmovima „Most na kraju svijeta“, „Frka“ te u reklamama za „PSK casino“ i „Dobro“.