

Glazba Ericha Zanna

Dakić, Vedran

Master's thesis / Diplomski rad

2020

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:251:260285>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-04-19**



Repository / Repozitorij:

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



SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU
ODSJEK ZA KAZALIŠNU UMJETNOST
SVEUČILIŠNI DIPLOMSKI STUDIJ
GLUMA I LUTKARSTVO

VEDRAN DAKIĆ

GLAZBA ERICHA ZANNA

DIPLOMSKI RAD

MENTOR: izv. prof. dr. art. Maja Lučić Vuković

Osijek, 2020.

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

kojom ja _____ potvrđujem da je moj _____ rad
diplomski/završni
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 ustanovi.

U Osijeku, _____

Potpis

SADRŽAJ

1. UVOD.....	4
2. O AUTORU	5
3. O DJELU	7
4. REDATELJSKI KONCEPT.....	8
5. ISTRAŽIVANJE MATERIJALA I ANIMACIJA	11
6. ATMOSFERA.....	15
6.1. SVJETLO I PROSTOR.....	16
6.2. GLAZBA	18
7. GLUMAČKA IGRA.....	20
8. KOSTIMI.....	24
9. ZAKLJUČAK	25
LITERATURA	26
INTERNETSKI IZVORI	26
SLIKE.....	26
SAŽETAK / SUMMARY	27
ŽIVOTOPIS.....	28

1. UVOD

Budući da se na Akademiji za umjetnost i kulturu u Osijeku otvorio studij lutkarske režije, nama kao studentima glume i lutkarstva ponuđeno je da surađujemo s novim studentima lutkarske režije te spojimo naše ispite tako da studenti režije, režiraju, a studenti glume i lutkarstva, glume i lutkare. Naravno da je bilo nespretnosti i nesnalaženja u tijekom toga procesa jer se na Akademiji iste godine poprilično promijenila struktura diplomskog studija, pri čemu je studentima omogućeno birati za koji predmet se žele opredijeliti (ako ne žele nastaviti studirati dvopredmetno kao na preddiplomskom studiju). Ali to je uobičajeno, posebice kada se nešto radi prvi put, prve godine, kada se potrebno snaći i vidjeti kako će sve funkcionirati. Ipak, pristali smo sudjelovati u eksperimentu, posebice jer je i nama kao lutkarima uvijek drago raditi sa što više redatelja, pa bili oni i redatelji u nastajanju. Bili smo svjesni da ćemo zajedno morati dati sve od sebe i pomoći si međusobno koliko možemo. Vjerujem da je ovaj način rada odlična ideja koja će iz godine u godinu samo rasti i donositi odlične ispite. Klasa je podijeljena u skupine i svaka je skupina dobila svog redatelja. Kolege s klase (kojima je ovo također bio diplomski ispit), Monika Lanščak i Luka Vondrak i ja, dobili smo priliku raditi sa studenticom lutkarske režije, Tončicom Knez, a u izvedbi nam je još tehnički pomogao student Nikola Radoš. U ovom diplomskom radu nastojat ću opisati proces i način rada na ispitu *Glazba Ericha Zanna*, kao i probleme s kojima smo se susretali te kako smo ih prevladali.

2. O AUTORU

Howard Phillips Lovecraft rođen je 20. 8. 1890. u Providenceu, glavnom gradu Rhode Islanda. Utjecaja na njegovo odrastanje najviše su imale majka i tete jer mu je otac hospitaliziran zbog mentalne bolesti kada su mu bile tek dvije i pol godine. Pet godina poslije u bolnici je i preminuo. Jedina muška figura koja je dulje bila prisutna u njegovu životu bio je djed s majčine strane, koji ga je često zabavljao fantastičnim pripovijetkama. Nažalost, preminuo je kada je Lovecraftu bilo pet godina. Sve to rezultiralo je dosta zaštićenim odrastanjem tijekom kojeg je mladi Lovecraft većinu vremena provodio zatvoren u svojoj sobi na katu jer je bio dosta boležljiv. Iako nije bilo idealno, Lovecraft u kasnijim osvrtima svoje djetinjstvo smatra najsretnijim razdobljem svog života.

Lovecraft je od malih nogu pokazivao interes za znanost (posebno astronomiju i kemiju) kao i za grčku mitologiju, što će poslije imati utjecaja na njegovo pisanje. Prema crkvenom nauku bio je poprilično skeptičan te se izjašnjavao kao poganin. Opisivao je kako je gradio oltare Panu, Apolonu i Ateni i često promatrao rub šume noću u nadi da će ugledati satire ili neko drugo mitološko stvorenje. Još u ranoj dobi počeo je pisati, inspiriran upravo grčkim epovima – napisao je skraćenu verziju Odiseje, prilagođenu njegovu uzrastu. Ipak, najveći utjecaj na Lovecraftovo pisanje imale su noćne more koje su ga redovito mučile. U njima je često susretao „night-gauntse“, demonska leteća stvorenja bez lica koja je poslije opisao u svojim pričama.

Iako je bio prilično bistar mladić, Lovecraft nikada nije stekao zanimanje niti zadržao stalan posao. Školovanje je zbog bolesti prekinuo prije završetka srednje škole. Ostatak života uzdržavao se novcem koji je naslijedio od djeda. Kako je Lovecraft pisanje smatrao više hobiem nego zanimanjem od kojeg bi mogao zarađivati, nikada nije dobio značajnu naknadu za svoje objavljene radove. Takvo shvaćanje pisanja kao „džentlmenške razonode“, s raznim drugim Lovecraftovim stavovima, produkt je njegove općinjenosti 18. stoljećem.

Lovecraftovo je prvo objavljeno djelo kratka priča *Dagon*, objavljena 1919. u *The Vagrantu* i 1923. u *Weird Tales*. Tijekom tog razdoblja započeo je razmjenjivati pisma sa širokim krugom kolega pisaca, između ostalih i s Robertom E. Howardom, autorom serijala o Conanu, Augustom Derlethom i Clarkom Ashtonom Smithom. Upravo je to razlog opstanka Lovecraftova nasljeđa – za života je stvorio stvaralački krug u kojem su on i kolege često razmjenjivali ideje, posuđivali likove, ubacivali jedni druge u svoje priče i slično.

Godinu dana poslije, 1924., Lovecraft se oženio i preselio u New York. Selidba iz „w.a.s.p.-ovskog“ Providencea u metropolu New York teško je pogodila Lovecrafta, pogotovo jer nije nikako uspio naći posao, za što je krivio useljenike. Odbojnost koju je New York izazvao u njemu može se iščitati u pričama *He* i *The Horror at Red Hook*. Nekoliko godina poslije Lovecraft se razvodi od Sonie Greene i vraća u Providence gdje će živjeti ostatak života.

Posljednje desetljeće Lovecraftova života bilo je i najplodnije. Za to vrijeme napisao je svoja najpoznatija djela koja su tada objavljivana primarno u šund-magazinu *Weird Tales*. No kako zarade nije imao, a novac koji je naslijedio od djeda polako se topio, Lovecraft je bio prisiljen živjeti u sve skromnijim uvjetima. Umro je 15. 3. 1937. u Providenceu, od posljedica loše ishrane (prehrana mu se uglavnom sastojala od krafni i kave) i raka debelog crijeva.

Iako za života nije bio poznat, već se nakon 1940-ih počinje stvarati krug sljedbenika Lovecraftova djela koji se do danas znatno proširio. Lovecraft je imao utjecaja na pisce poput Stephena Kinga, koji ga smatra najvažnijim piscem horora 20. stoljeća. Također, tu su i drugi poput Clivea Barkera, Alana Moorea, Neila Gaimana, redatelja Johna Carpentera i Guillerma del Toroa te umjetnika Junjija Itoa i H. R. Giger. Lovecraft je utjecao i na mnoge glazbene grupe, neke su od kojih: H.P. Lovecraft, Metallica, Black Sabbath, Nile, The Darkest of the Hillside Thickets...

3. O DJELU

Glazba Ericha Zanna kratka je priča koju je Lovecraft napisao u prosincu 1921. godine te izdao u časopisu *National Amateur*. Priča započinje kada sveučilišni student biva prisiljen, zbog nedostatka sredstava, uzeti jedini smještaj koji si može priuštiti. U čudnom dijelu grada koji prije nije vidio, u ulici nazvanoj „Rue d'Auseil“, pronalazi stan u gotovo praznoj zgradi. Jedan je od rijetkih stanara starac Nijemac po imenu Erich Zann. Starac je nijemi violončelist koji živi na posljednjem katu i kad je sam noću, svira neobične melodije koje student prije nije imao prilike čuti. Jedne večeri student odlazi kod Zanna iz velike radoznalosti, ali njihov susret prođe vrlo napeto jer se Zann činio nepovjerljiv, gotovo uplašen. S vremenom student stječe Zannovo povjerenje i na kraju saznaje za njegovu tajnu – starac je otkrio melodije i ritmove zvuka gotovo onostrane naravi. Zann te zvukove pušta kako bi zadržao nepoznata i neviđena bića sa svoga prozora, za koji se kaže da gleda u crni ponor, najvjerojatnije druge dimenzije. Iz dana u dan studentu se čini kao da je nijemi violončelist u sve gore stanju, što može čuti i u njegovoj glazbi koja je bivala sve jača. Jedne noći Zannova glazba dosegne vrhunac, a student, zureći kroz prozor u nadi da će vani vidjeti normalan svijet, umjesto toga zagleda se u beskrajni ponor. Prozor se rasprsne, a prostorijom proleti neprirodni vjetar, koji odnese sve Zannove glazbene note u tamu, unatoč pokušajima studenta da ih uhvati. Bježeći iz kuće nakon što nađe Zanna naizgled mrtvog unatoč tome što njegovo tijelo još uvijek svira violončelo, student pobjegne ne samo iz kuće već i iz susjedstva. Godinama poslije zapisuje svoje račune i govori da nikada više nije uspio pronaći Rue d'Auseil, jer se ona ne pojavljuje ni na jednoj karti, a čini se da nitko drugi za nju nije čuo.

4. REDATELJSKI KONCEPT

Prije ovog ispita nisam se susreo s tekstom H. P. Lovecrafta koji ćemo interpretirati, ali sam svakako bio vrlo uzbuđen, znajući da je renomirani pisac horor-žanra. Našavši se prvi put, pročitali smo tekst i razgovarali o konceptu koji je Tončica zamislila. Neću lagati, prvi puta kada je krenula objašnjavati, bio sam zbunjen. To naravno ima uvelike veze s tim da nisam toliko upoznat sa psihologijom niti sam ju pohađao u ikakvoj formi kroz školovanje. Zašto psihologija? Tončica je pronašla zanimljiv način kako ovoj kratkoj horor-priči dodati još jedan sloj, odnosno preneseno značenje. Dakle, osnovni koncept temeljio se na Freudovoj strukturi ličnosti. Mjesto radnje, koje je u priči Rue d' Auseil zapravo je predstavljalo Protagonistovu (studentovu) podsvijest, a budući da Erich Zann živi u tom mjestu, nalazi se u njegovoj podsvijesti. Protagonist predstavlja ego. *Ego predstavlja svjesni dio ličnosti. Ovaj sloj ličnosti upoznaje vanjski fizički i socijalni svijet na temelju racionalnih podataka koje prikuplja putem opažanja, pamćenja i mišljenja. Za razliku od ida, ego se u ponašanju rukovodi principom realnosti. Instinkti se ne mogu zadovoljavati samo radi postizanja zadovoljstva. Postoje norme i pravila, kako, kada, i s kim treba zadovoljavati određeni instinkt. Ego odgađa zadovoljenje, bira prihvatljive situacije i prilagođava instinkte realnim uvjetima vanjske sredine.*¹ Erich Zann predstavlja id. *On kontrolira oko 2/3 psihičkih procesa, stanja i ponašanja. U njemu su smješteni instinkti života: nagon života – eros, nagon smrti – tanatos i seksualni nagon – libido . Cjelokupna aktivnost je usmjerena ka zadovoljenju nagona, u prvom redu seksualnog. Psihički procesi pomoću kojih se ostvaruje zadovoljenje ID-a su refleksi ili nesvjesni procesi. Osnovni princip kojim se id rukovodi u ponašanju jeste princip zadovoljstva. Ovaj dio ličnosti se ne obazire na ograničenja, moralne norme, propise; bitno je postići zadovoljstvo. Id sadrži cjelokupnu psihičku energiju – libido.*² Dakle, uzmemo li u obzir da je mjesto radnje protagonistova podsvijest, možemo zaključiti kako je Erich Zann zapravo sam Protagonist. Ono gdje stvari postaju zanimljive upravo je dodavanju još jednog lika – majke. Tončica je ovdje povukla paralelu s Lovecraftovim stvarnim životom u kojem je imao majku koja je bila posesivna i gotovo cijeli život ga uvjeravala da je bolestan, iz njoj poznatih razloga. Ona je u ovoj priči predstavljala superego. *Superego sačinjavaju moralni principi, norme, moralni propisi. To je onaj sloj ličnosti koji je proizvod življenja u određenoj društvenoj sredini, ali i proizvod odgoja. Između ova tri sloja ličnosti postoje hijerarhijski uređeni odnosi u kojima superego ima glavnu, usmjeravajući ulogu, on kontrolira ego u izvršavanju svojih zadataka u*

¹ <https://magazinplus.eu/sigmund-freud-psihodinamska-teorija-licnosti/> (10.11.2020.)

² <https://magazinplus.eu/sigmund-freud-psihodinamska-teorija-licnosti/> (10.11.2020.)

odnosu na id. Ego usmjerava aktivnost ida tako da on mora voditi računa o okolnostima u kojima se mogu zadovoljavati instinkti. Ali, nevolja je u tome što je izvor energije id i od njega ovisi aktivnost i ega i superega. Međutim, kada se id izmakne ispod kontrole ega, pa se zadovolji neki instinkt po principu zadovoljstva, onda superego kažnjava ego. Javlja se ono osjećanje koje je poznato kao grižnja savjesti. U normalnim uvjetima vlada relativan red i harmonija između ova tri sloja ličnosti. Međutim, u određenim situacijama dolazi do sukoba. Rezultat tih sukoba je pojava neugodnog osjećaja tjeskobe. Ličnost je doživljava kao neprijatnost i nastoji se na neki način osloboditi. Pri tome su moguća dva rješenja: korištenje obrambenih mehanizama ili bijeg u bolest – neurozu.³ Dakle, ono što možemo iz toga zaključiti je da su sva tri lika zapravo ista osoba, ili dijelovi osobe, jer se nalaze u njegovoj podsvijesti. No, da ne bih nevješto objašnjavao Freudov princip ličnosti i kako se prenosi na koncept koji je Tončica imala, bolje citirati upravo nju: *Erich Zann je unutrašnjost protagonista, njegova svijest, a Zann je njegova surova stvarnost, dok je protagonist zapravo on sam kakav se prezentira izvana. Erich Zann je zapušteni dio protagonista, istraumatizirani dio njega koji je posljedica svega što mu je majka učinila. Isto tako, Erich Zann je nametnuti dio protagonistove ličnosti te protagonist želi doći do sebe, suočiti se sa svojom traumom i prestati živjeti tim životom. On je zapušteni, istraumatizirani dio protagonista, koji je posljedica svega što mu je majka učinila. Protagonist Zanna smatra genijalnim glazbenikom, to je on sam nakon svih trauma koje su mu nanesene. Erich Zann je istina, posljedica. U zaključku: Protagonist je i Protagonist i Erich Zann i majka. Protagonist je on kakav je izvana, kakav se prezentira svijetu, bez traume, dok je Erich Zann upravo onakav kakav je on duboko unutra, skriven na malenom zapuštenom tavanu, u strahu, bolistan. Isto tako, tu je i majka, koja ne želi da Zann svira, smatra ga bezvrijednim, lošim, nedovoljnim. Nakon prvog susreta s konceptom priznajem da mi je trebalo nekoliko trenutaka da sve dokučim, uzevši u obzir moje nedovoljno poznavanje psihologije kao prirodne i društvene znanosti. U razgovoru smo se dotaknuli mnogih tema, no ono što nas je najviše zanimalo jest kako je redateljica to zamislila. Jedinu su rekviziti (koji su ujedno i scenografija) papir i violončelo. Zvučalo je jako zanimljivo, pa smo zaključili da ćemo vrlo rano morati uspostaviti nekakav kôd igre jer je riječ o nekoj vrsti metaprostora i činjenici da smo svi troje zapravo jedna osoba. Naravno, tijekom procesa pomalo smo se odmaknuli od originalnog koncepta, što se vrlo često događa i uobičajena je pojava u procesu kreiranja predstave (u ovom slučaju ispita) i vrlo brzo smo shvatili da publika ne može (i ne mora!) iščitati tko je ego, tko superego, a tko id. Važan je konflikt i njihovi odnosi koji donose priču i stvaraju odnose publike*

³ <https://magazinplus.eu/sigmund-freud-psihodinamska-teorija-licnosti/> (10.11.2020.)

do likova, u konačnici pružajući poruku koju želimo poslati na znatno pitkiji način. Zanimljivo je da smo od početka dijelili isto mišljenje oko toga da ne idemo za horor-žanrom u kojem je Lovecraft napisao kratku priču. Nije nam namjera plašiti ljude ili izazivati nekakve strahove, već prikazati utjecaj traume na Zannovu egzistenciju. Međutim, svi smo znali što je prvo na redu: baciti se u papir (doslovno) i početi se igrati materijalom.

5. ISTRAŽIVANJE MATERIJALA I ANIMACIJA

*Kao što čovjek suosjeća s mačkom zgaženom na cesti, kao što suosjeća s pticom koja ugiba na zemlji. Kao što suosjeća s biljkom koja vene, tako i suosjeća i s kamenom koji tone, s tkaninom koja se para, s papirom koji gori. Kao što suosjeća sa živim bićima, tako i suosjeća i s predmetima.*⁴

Za početak smo nabavili ogromnu količinu papira i krenuli istraživati. Prve probe u kojima se samo istražuje materijal uvijek su posebne na svoj način. Gotovo uvijek se dogodi jedan trenutak kada se svi maksimalno zanesu i usredotoče na materijal kojim rade, u kojem kao da se pretvore u djecu. I to su trenutci proba koje ćemo vjerojatno najdulje pamtiti i sjetiti ih se s osmijehom na licu. Radili smo razne vježbe u svrhu pronalaska načina animacije, zvukova, oblika, kretnji koje možemo dobiti od papira. Papir je prilično zahvalan predmet za upotrebu u animaciji i lutkarstvu, ali problem koji smo rano otkrili jest sljedeći: ako je papir i u funkciji scenografije (koja se također animira) i rekvizita, a nas je troje, postoji ograničen broj rješenja do kojih možemo doći u našim mogućnostima. To nam nikako nije bio obeshrabrujući čimbenik, već je više bila smjernica, jer smo znali na koji se dio animacije fokusirati.

*Preobrazbe predmeta tvore igru, a pravila igre tvori čovjek. Predmeti postaju stvari njegova »ja«, a takvo njegovo ja postaje svijet njegova teatra. Kad se svijet čovjekova »ja« projecira, ograniči, usmjeri, opredmeti na sceni, onda stvari postaju javno moguće, onda predmeti na osobit način »žive«. Predmet na sceni je nešto poput riječi u stihu. On izaziva, traži suglasja sa svojom okolinom, s prostorom i s čovjekom u prostoru. Predmet na sceni je uvijek povod, često i razlog djelovanja, ponekad i »predmet djelovanja«. Čovjek dolazi u doticaj s predmetima na sceni ne kao njihov vlasnik, već kao njihov tvorac.*⁵

U jednom smo razdoblju radili improvizacije kojih je zbilja bilo na pretek, i moram reći, bilo je odličnih rješenja koja će nam moći svakako poslužiti jednom u budućnosti, a koja nisu dospjela u finalni produkt ispita. Već nam je od početka upečatljivo i simbolično izgledao papir kao mali otok na kojemu Zann obitava. Ono što je također bilo iznimno zabavno, ali i izazovno, jest animacija papira u zraku s pomoću ventilatora. Satima smo usmjeravali ventilatore iz oba smjera kako bismo postigli to da papir leti u mjestu, bez da padne. (I nekoliko smo puta uspjeli!

⁴ Borislav Mrkšić, *Drveni osmijesi, eseji iz povijesti i teorije lutkarstva*, Centar za vanškolski odgoj Saveza društva Naša djeca, SR Hrvatske, Zagreb, 1975., str. 247.

⁵ Borislav Mrkšić, *Drveni osmijesi, eseji iz povijesti i teorije lutkarstva*, Centar za vanškolski odgoj Saveza društva Naša djeca, SR Hrvatske, Zagreb, 1975., str. 248.

Ali samo na nekoliko sekundi.) Tražili smo emocije. Pokušali smo pokazati uz pomoć papira sreću, tugu, bijes, nemir, smiraj, očaj... Tražili smo radnje: gušenje, kidanje, utapanje, oslobađanje, zatrpavanje... U jednom trenutku animirali smo papir, u drugom smo ga upotrebljavali kao rekvizit, u trećem smo kombinirali tehnike ovisno gdje nas improvizacija ili zadatak odvede. Skupljali smo što više materijala koji možemo upotrebljavati.

*Već sam oblik predmeta izaziva određene emocije. Npr. oštri kutovi izazivaju nemir, tjeskobu i strah. Okrugline obično smiruju, premda opetovane okrugline vode u krugove bez izlaza, u vrtoglavicu, u ludost, u paničnu igru i melodične linije skončanja i smrti. Predmeti kao i ljudi imaju svoje »karaktere«.*⁶

Tako smo i mi pronašli karakter papira. U prvoj sceni koja priliči snu Zann gotovo u potpunosti zatrpan papirima pridiže svoju umornu glavu dok mu se papiri (koje dva sakrivena animatora animiraju) od nogu polako približavaju glavi. Ti papiri polako ga zatrpavaju i gmižu preko njega zbilja odajući dojam da će ga proždrijeti, dok u konačnici to i ne naprave povlačeći ga u svoju utrobu. Motiv sreće uspjeli smo dobiti iz odnosa koji smo postupno gradili. Od dvije osobe koje su u strahu jedna od druge u samom početku, pa do trenutka kada se oslobode i bacaju papire u zrak zbilja odajući dojam slobode uz ventilatore koji su lagano pušući zadržavali papire u zraku dovoljno dugo da im se priušti lagano, gotovo čarobno slijetanje. Bijes smo dobili također iz odnosa. Majka je, parajući papire sporo i s ledenim izrazom lica, gledajući u Zanna pojačavala cjelokupnu atmosferu. Ventilatore smo pojačali do kraja te su oko majke u tom trenutku papiri krenuli nekontrolirano vijoriti, letjeti i savijati se odajući dojam da njezin bijes izmiče kontroli i da je otišla predaleko. Prekrasno je što se sve može postići u lutkarstvu uporabom materijala, ako se dovoljno istražuje naravno. U ovom slučaju papir je bio tuga, proždiranje, oluja, bijes, sreća, sloboda.... Pustit ću da gospodin Luko Paljetak upotpuni moju misao.

Postojanje lutke je magično: život njezin je magičan, a sve je drugo – vještina, umijeće koje tu magiju odijeva raznolikom garderobom nazivlja. Lutka se u suvremenom kazalištu, poput kakva Dantea, kreće u šumi bezbrojnih termina, noseći u sebi, svejedno, svoje pučko tvrdoglavo porijeklo. Svedena ponekad samo na objekt umjetnosti, na element, rekvizit, lik, znak, ona, odvajajući se sve češće od glumca koji joj »život znači«, postaje scensko biće, entitet, obuhvaća rastom čak i cijelu scenu, prelazi njene okvire, postaje ogromna rodница-utočište u kojoj i sam

⁶ Borislav Mrkšić, *Drveni osmijesi, eseji iz povijesti i teorije lutkarstva*, Centar za vanškolski odgoj Saveza društva Naša djeca, SR Hrvatske, Zagreb, 1975., str. 249.

glumac, kojemu sad ona »život znači«, doživljava svoju magičnu metamorfozu u dosluhu sa samom tajnom stvaralaštva, stvaranja, sudjelujući poput presudnog kromosoma, u samoj biti rađanja magičnog. Današnja je lutka sve više demistificirana, kao i svijet (u kojem je moguća).⁷



Slika 1: Motiv očaja



Slika 2: Motiv slobode

⁷ Luko Paljetak, *Lutke za kazalište i dušu*, MCUK, Zagreb, 2007., str. 14.



Slika 3: Motiv slobode



Slika 4: Motiv sreće

6. ATMOSFERA

Kako stvoriti atmosferu izmučene i usamljene podsvijesti u kojoj više nema nade za pozivom u pomoć? Pa, zaključili smo da je najbolje početi upravo onim malim papirnatim otokom koji smo stvorili na prijašnjim probama. Usmjerivši dva velika ventilatora prema tom malom otoku na kojem Zann (Luka Vondrak) leži, svima se nešto dogodilo. Scena kao da je disala, živjela, ali jako tiho i pusto. Odmah je ostavilo dojam na nas, svi smo nešto osjetili kada smo to vidjeli. Izgledalo mi je kao da leži na svom posljednjem, beskrajnom izdahu koji je dovoljno slab da ga se uspije primijetiti, ali nedovoljno jak da odaje ikakve nade za životom. Papir je bio izgužvan, zastario i ofucan. Davalo nam je točnu sliku i put kojim ćemo dalje stvarati. Posebne stvari dogodile su se i kada smo tražili sreću i oslobođanje. Fascinantno je da smo i za bijes i sreću istraživali na sličan način. Za bijes smo isprobavali kako napraviti oluju od papira, dok smo za sreću pokušavali učiniti da papiri na neki način lete. Gotovo jednak način za dvije suprotne emocije, ali nevjerojatno kolika je razlika kada se mijenja kvaliteta animacije i kretanje papira. Pronašli smo točan smjer i jačinu zraka kojom animirati papir da postane oluja (ili prikaz bijesa), a onda smo ga samo smanjili i uhvatili kut kojim se promjeni smjer leta papira te zbilja postignuli nekakvu veselu notu, gotovo sreće. Budući da je taj prostor njegova podsvijest, bilo je ključno pronaći kako se ona ponaša u različitim situacijama koje se dogode kroz priču. Uzevši u obzir da je u našem ispitu veliki dio atmosfere bio vezan i uz svjetlo i glazbu, o njoj ću pisati u nastavku.



Slika 5: Potpuni izgled scene

6.1. SVJETLO I PROSTOR

Prostor i svjetlo pripadaju elementima stvaranja atmosfere. Zašto? Evo jednog malog, konkretnog primjera na istom onom malom papirnatom otočiću na kojem se našao naš Erich Zann. Prvi put kada smo si omogućili reflektore na probi i odlučili se poigrati sa svjetlom, znali smo da moramo ograditi taj otočić velikim spotom, dok bi sve ostalo trebalo biti u mraku. Tako smo i napravili postavivši profilac u kontri iznad Luke i dva standardna reflektora, smanjena na 40%, s toplim svjetlom ispred njega. Odjednom, scena je izgledala kao scena iz postapokaliptičnog filma. Kao da na svijetu ništa drugo ne postoji osim njega zakopanog u svojoj traumi iz koje se više ni ne pokušava odtrpati jer je prošlo zbilja previše vremena otkad je posljednji put pokušao. Kao da smo izolirali to mjesto i taj trenutak, sve ostalo kao da se isključilo oko nas i sada gledamo jedva preživjelu osobu u vlastitoj podsvijesti. Scena je izgledala apstraktno, ali spokojno u tom trenutku. Gledajući u nju, mogao sam povjerovati da je to otočić koji se uzdigao na sredini oceana u mrklom mraku i oko njega nema nikoga i ničega osim crne i duboke tmine, a može biti i sredina jedne mračne sobe kojoj nedostaju prozori jer se svi papiri na kojima leži blago vijore i odaju nekakav ledeni osjećaj pod kožom. To je ono

što smo tražili i to nam daje mogućnosti graditi na atmosferi i ići dalje. Na probama smo uspjeli postići apsolutni mrak izvan granice svjetla, čime smo dobili i granice same scene. Svjetlom smo uhvatili oko metar, metar i pol prostora oko papira gdje su igrali većinom Protagonist i Majka. Time smo uspostavili kôd da Majka i Protagonist, kada ulaze u Zannovu sobu, zapravo kao da se samo stvore u njoj (što smo postigli naglim rezanjem svjetla i ponovnim paljenjem u trenutcima koji su odgovarali situaciji). Na našu žalost, promijenivši prostorije u Avenue Mallu, završili smo u dvorani koja u pozadini ima veliko sivo platno koje je upijalo svjetlost, pa je sav kompletni mrak koji smo uspjeli postići neposredno oko scene sada postao gotovo-mrak. Ali to nije bila stvar oko koje smo razbijali glavu jer ne možemo utjecati na to, stoga smo se prilagodili što smo bolje mogli. Monika i ja više se nismo pojavljivali bočno iz mraka kao do sada, nego smo se skrili u jedan mali prostor iza scene iz kojeg smo iskakali kada je bilo vrijeme za to. No to nije bila jedina prilagodba. Sada su se vidjeli i ventilatori te animatori koji su animirali papire na silku pokraj scene, ali vrlo slabo. Crnom tehnikom i oštrije odrezanim svjetlom uspjeli smo minimalizirati njihovu vidljivost. Lee Strasberg u svojoj knjizi „San o strasti“ citirao je Gordona Craiga:

Sve u pozorištu – svetlo, dekor, glumac – za njega (Gordon Craiga) postaje deo šire celine koja se iskazuje kao umetnost teatra. „Pozorišni dizajn“ za njega je značio „oblikovanje scene“ – prostora ispred koga će, na kome će i unutar koga će se odvijati glumačka igra. „Scenski dizajn“ ne znači samo definisanje pozadine scenskog događanja i likovnu naznaku perioda u kome se radnja događa. Daleko više od toga, on mora da odgovara potrebama scenskog zbivanja i doprinijeti motivisanom i logičnom delovanju lika.⁸

Iako je knjiga pisana isključivo o glumačkom umijeću, ovo ne isključuje umjetnost lutkarske predstave. Štoviše, u slučaju našeg ispita ta je misao itekako točna. Uzevši u obzir da se radnja događa u „njegovoj sobi“, ali zapravo u apstraktnom prostoru njegove podsvijesti, „scenski dizajn“ ne može biti samo naznaka vremena u kojem se komad događa, „scenski dizajn“ našeg ispita u ovom je slučaju apstraktan, živ, transformirajući. Scenografija, odnosno sami prostor jest emocija, pa naposljetku, rekao bih, na neki način čak i lik.

⁸ Lee Strasberg, *METOD glumačke igre*, izdavač Fakultet dramskih umetnosti Beograd, Beograd 2004., str. 49.



Slika 6: Majka izlazi iz mraka

6.2. GLAZBA

Glazbom u ispitu bavila se isključivo redateljica, a koncept vezan uz glazbu također se mijenjao u procesu. Budući da sam naslov komada glasi *Glazba Ericha Zanna*, tako je i naš Luka Zann trebao svirati violu prema inicijalnoj ideji. Međutim, Luka ne svira violu i to nije jednostavno za naučiti svirati u tako kratkom razdoblju. Nakon toga smo pokušali raditi tako da se glazba pušta na zvučnik, a Luka fingira da svira, što također nije držalo vodu. Tek kada smo već prošli polovicu probi i kako se ispit bližio, izbacili smo violu u potpunost, što je bio odličan potez, jer ako ne možemo s njom napraviti nešto impresivno i opravdati joj ulogu na sceni, bolje da je ni nemamo. Glazba koju je Tončica izabrala u jednom je trenutku predstavljala Majku i njezinu nazočnost, a u drugom je naglašavala promjenu i podebljavala atmosferu sreće ili slobode. Kada bi se majka pojavila, krenula bi glazba u izvedbi Grahama Plowmana: *The Music of Erich Zann: H. P. Lovecraft Orchestra's Horror Music*, koja bi se u početku postupno pojačavala, ispunjavajući prostor nekom vrstom jeze i hladnoće, a kada se intenzitet majčina bijesa pojača, ista skladba pustila bi se jedna preko druge, preklapajući se u različitom ritmu i intervalima dovodeći do neartikuliranog, gotovo manijakalnog zvuka nastalog od zapravo jedne impresivne skladbe. Kao suprotnost tome, u trenutku kada Zann prihvati Protagonista po prvi

put i kada zajedno bacaju papire u zrak, stvarajući dojam slobode i sreće, u pozadini se može čuti *Pachelbel Canon*. Također, za veselije, blaže trenutke redateljica je izabrala glazbu *Stringspace orchestra* te violinski solo Michaela Shinga Crawforda *Secret garden*. Glazba je itekako doprinijela atmosferi i doživljaju unutarnjeg stanja samog Ericha Zanna.

7. GLUMAČKA IGRA

U velikom dijelu ispita naglasak je bio na glumačkoj igri. Kao što sam rekao, nakon prvog izlaganja koncepta bio sam zbunjen i jedino pitanje kojeg sam se sjetio postaviti bilo je: „U redu, što trebam igrati?“ Vjerujem da psihologiji nije mjesto u kazalištu, u smislu rada i produktivnosti, ali ako je tematika usko vezana uz područje psihologije, i dalje vjerujem da se itekako može odgovorima na jednostavna pitanja vezana uz odnose i radnju doći do rješenja. Kada smo krenuli u glumačke probe, nakon razdoblja istraživanja i pokusa, slagati ispit i scene, počeli smo nailaziti na probleme i znali smo zapeti neko vrijeme na određenim scenama. Što je zanimljivo, jer Luka, Monika i ja već smo pet godina zajedno na klasi i nema što nismo glumački zajedno radili, od žanrovske igre, vježbi, improvizacija do izvedbi. Međutim, problem na koji smo naišli bio je većinom redateljske prirode. Neiskustvo Tončice (za koje ju se nikako ne može kriviti, jer je tu da nauči te je griješila koliko i mi u izvedbi) pokazalo se u trenucima kada je trebala voditi glumačke probe. Mi smo kao glumci naviknuli prepustiti se i reagirati jedni na druge, a kada naiđemo na problem, pokušat ćemo nešto drugo ponovno i ponovno, dok više ne ide ili dok redatelj ne detektira problem te zada točnu uputu kojom (ako glumac razumije što redatelj traži) dođe do rješenja problema i razrješenja situacije. *Glumac, međutim, ne može biti pasivni izvršilac naloga redatelja, već mora da kreativno surađuje sa njim. Redatelj uzima u obzir pitanje umetnosti kao resurs vrednosti i simbola zahtevajući njihovo ovaploćenje u predstavu. U tu svrhu, treba da bude u mogućnosti da koristi svoju kreativnu energiju, udruženu sa kreativnom energijom glumaca – izvođača i drugih realizatora predstave. Saradnja sa glumcem – lutkarom je važan tok rada u lutkarskoj režiji.*⁹ Ovdje je u početku bilo malo drukčije. Mi smo u improvizacijama pokušavali dok više jednostavno nije išlo, a kada bismo najviše trebali uputu, bila bi vrlo općenita. Budući da nismo znali što trebamo postići, vrtjeli bismo se u krug. Srećom, Tončicina mentorica, doc. art. Tamara Kučinović redovno je nazočila probama te ju je nastojala voditi i učiti koliko je moguće. Jedna uputa i mi bismo se pomaknuli s mjesta na kojem smo stajali posljednje tri probe. Dakako da je tome razlog činjenica da smo radili s profesoricom Kučinović posljednje dvije godine i ona sama po sebi ima godine iskustva s lutkarskom i kazališnom režijom te radu s glumcima i lutkarima. Sve se svodilo na odnos. Odnos Zanna i njegove majke, Zanna i Protagonista, Protagonista i Majke, odnos Zanna, Protagonista i Majke do papira. U tom moru psihologije (uz profesoričinu pomoć) shvatili smo da je sva mudrost upravo ispred nas na sceni i da tu nema ničeg apstraktnog i začudnog.

⁹ Vjeslav Hejno, *Umetnost lutkarske režije, Praksa. Razmatranja*, Otvoreni univerzitet, Subotica, Međunarodni festival pozorišta za decu, Subotica, Pozorišni muzej Vovjvodine, Novi Sad, Novi Sad, 2012., str. 34.

Situacije su vrlo jednostavne i konkretne, a ako im upravo tako i pristupimo i tako ih odigramo, publika će shvatiti ono što treba i ono što želimo. Meni je lik Protagonista bio jasan za igrati jer je uputa zapravo bila najkonkretnija. Ja sam jedini igrao „realno“. Kao da sam zbilja pokucao na vrata sobe jednog glazbenika, a idući trenutak samo nastao u njegovoj mračnoj sobi, gdje nijemi čovjek leži zatrpan hrpom papira. Ne moram mnogo razmišljati o svojoj igri jer sve okolnosti koje sam upravo naveo čine to za mene. Trebao sam reagirati. Protagonist koji predstavlja ego jedini je nesvjestan (sve do samog kraja) da se nalazi u podsvijesti, stoga je i način igre jasan. Moram priznati da smo dobar dio proba uživali improvizirajući. Luka Vondrak me, igrajući Ericha Zanna, vrlo pozitivno iznenadio. U takvom habitusu još ga nismo imali prilike vidjeti i bio je izvrstan. Uvjerljiv, impulzivan na trenutke, a opet bespomoćan i blag u svome očaju. Nas smo dvojica to iz šale nazvali „autistična zvijer“. On je upravo to i bio. Usudio bih se reći da je ukupno vrijeme isključivo naših improvizacija prešlo nekoliko sati. Reagirali smo jedan na drugog u kakvu god poziciju se doveli ili gdje god nas redateljska uputa odvela. U mnogim navratima ja sam uspio odigrati trenutke kako treba, isključivo zbog Lukine reakcije i njegova glumačkog angažmana. Monika je u igri Majke morala svesti svoje ekspresije i gestikulaciju, što je i učinila. Umjesto histeriziranja i vanjskog bijesa, otišla je u suprotnost. Smirila se i ledenim pogledom i odriješiti pokretom dala dojam dominantne sile koja vlada jadnom dušom zatočenom u tom mjestu. Još jedna stvar kojoj smo morali pridati pozornost tijekom rada na scenama bio je tempo-ritam, kako ga je Konstantin Sergejevič Stanislavski nazvao. Posebice u sceni koju smo nazvali „pripitomljavanje“, odnosno prvi susret Zanna i Protagonista. U početku smo to radili bez teksta, što očitito nije funkcioniralo, jer je zbilja izgledalo kao dva lika koji iz nekog razloga „igraju u mutavo“. No onda sam dobio uputu da govorim. Imao sam slobodu improvizirati tekst (u liku naravno) jer u samoj priči gotovo pa nema dijaloga. Od te probe svaki sam put sve više počeo razvijati način i kvalitetu teksta i govora, a samim time i lik. Do izvedbe je to bio jedan vrlo brbljavi student metafizike, koji ne podnosi tišinu, ali u krajnjem cilju, želja mu je pružiti pomoć i osloboditi Ericha Zanna. To je bio jedan dobrodošao kontrast koji je donio nekakvu komiku sceni koja nije narušila koncept. U sceni kada Zann zaspi, a Protagonist ga „ušuškava“ u njegove papire, tempo govora mi je bio brz, dok su pokreti bili mirni, nježni i sigurni. Jedan od glavnih komentara komisije koji smo dobili na kraju ispita je bio taj da ga nismo dovršili. I s time se slažem. Ako Erich Zann prihvati svoju traumu i nauči živjeti s njom (jer se traume ne može riješiti), mora se dogoditi nešto više od onoga što se dogodilo na sceni, da publiku uvjeri da je došlo do razrješenja. Završili smo tako što su se i Zann i Protagonist približili Majci prihvativši ju, nudeći joj da i ona prihvati

promjenu, preko papira. Kada ga Majka uzme u ruku, tu se sve završava. Tako da, da, nismo uspjeli zaokružiti cjelinu, ali vjerujem da smo bez obzira na to napravili odličan posao.



Slika 7: Upoznavanje Zanna i Protagonista



Slika 8: Majčin bijes



Slika 9: Trenutak vlastite spoznaje

8. KOSTIMI

Prvo što smo planirali u vezi s kostimima bilo je nešto apstraktno jer su likovi i prostor takvi, pa bi imalo smisla te bi u takvoj atmosferi bilo sasvim opravdano. No s vremenom smo se udaljili od te ideje kako se proces nastavljao i mijenjao. Također, jedna od ideja bila je da Zann bude u potpunosti ogoljen, majka u odijelu i fraku (zbog početne ideje majke kao dirigenta koja Zanna upravlja mučeći ga) te Protagonist u jednostavnoj, skromnoj odjeći. No na posljetku je zbilja najviše smisla imalo staviti Zanna u crne hlače i bijelu košulju, bosog, budući da se nikada prije nije pomaknuo sa svog mjesta ili pokušao oduprijeti majci. Majka je bila u crnim cipelama i hlačama s bijelom košuljom. Kod nje pretežito prevladava crna boja, kao tamni dio podsvijesti, dok je Protagonist ono između. Crne hlače, bijela košulja te sivi prsluk i kravata. On je kao prijelaz između njih dvoje koji donosi neku vrstu ravnoteže cijeloj slici. Nismo tražili vremenski, već simbolički točne kostime i ja vjerujem da smo u tome uspjeli. Jednostavno, ali opet konkretno.



Slika 10: Kostimi

9. ZAKLJUČAK

U zaključku bih volio istaknuti da je ovo bilo jedno veliko poučno iskustvo, ali i lijep kazališni produkt, odnosno ispit. Vjerujem da je Tončica u zajedničkom radu naučila ponešto, a i mi smo od nje. *Glazba Ericha Zanna* iz jedne književne horor-priče prerasla je u dirljiv kazališni prikaz u kojem se napaćena duša nosi sa svojom prošlošću i traumama te u konačnici ih, uz pomoć prijatelja, prihvaća u nadi za sretnijim nastavkom života. Tako je publika mogla vidjeti ovaj komad, a tako ga i ja volim vidjeti. Kao metaforičan i poetičan prikaz spasa jedne duše. Možda se koncept temelji na mnogo zamršenijim idejama i psihologiji, ali u kazalištu se sve svodi na ono što publika na kraju vidi, a to je jedna afirmativna poruka u koju smo dali svoje srce i dušu.

Lutka na pozornici predstavlja ljude, životinje, stvari, fantome, vanzemaljska bića ili bilo šta drugo. Mora to da čini na odgovarajući način, u skladu sa logikom, koja se u fazi scenskog projektovanja ispostavi kao istina. Ponašanje lutke treba da je u „skladu misli i stvari“ (adaequatio rei et intellectus), postupak predstavljen u logici događaja.¹⁰

¹⁰ Vjeslav Hejno, *Umetnost lutkarske režije, Praksa. Razmatranja*, Otvoreni univerzitet, Subotica, Međunarodni festival pozorišta za decu, Subotica, Pozorišni muzej Vojvodine, Novi Sad, 2012. str. 31.

LITERATURA

- Borislav Mrkšić, *Drveni osmijesi, eseji iz povijesti i teorije lutkarstva*, Centar za vanškolski odgoj Saveza društva *Naša djeca*, SR Hrvatske, Zagreb, 1975.
- Lee Strasberg, *METOD glumačke igre*, izdavač Fakultet dramskih umetnosti Beograd, Beograd 2004.
- Luko Paljetak, *Lutke za kazalište i dušu*, MCUK, Zagreb, 2007.
- Vjeslav Hejno, *Umetnost lutkarske režije, Praksa. Razmatranja*, Otvoreni univerzitet, Subotica, Međunarodni festival pozorišta za decu, Subotica, Pozorišni muzej Vovjvodine, Novi Sad, Novi Sad, 2012.

INTERNETSKI IZVORI

- <http://www.fantasy-hr.com/knjievnost/knjige/clanci-1013/2116-ivot-i-djelo-hp-lovecraft>
- [https://lovecraft.fandom.com/wiki/The_Music_of_Erich_Zannhttps://sh.wikipedia.org/wiki/H. P. Lovecraft](https://lovecraft.fandom.com/wiki/The_Music_of_Erich_Zannhttps://sh.wikipedia.org/wiki/H._P._Lovecraft)
- <https://magazinplus.eu/sigmund-freud-psihodinamska-teorija-licnosti/>

SLIKE

- <https://photos.google.com/share/AF1QipNYj-2e8h-HMJ32g6r2qQHNysYCGenwPf8mU9UFL-O3gnZscnsm2ZD4-54ETNBbHg?key=MnQ3YzNQLXNhNWFLb0Mxa3F6QUdCcTRxUWRuWFVB>

Fotografirao: Kristijan Cimer

SAŽETAK / SUMMARY

Glazba Ericha Zanna diplomatska je predstava iz lutkarstva studenta Vedrana Dakića. Predstava je ujedno i ispit iz lutkarske režije studentice Tončice Knez te ispit iz lutkarstva studentima Luki Vondraku i Moniki Lanščak. Mentorstvo potpisuje izv. prof. dr. art. Maja Lučić Vuković. U ovom pisanom radu student opisuje proces rada na predstavi i redateljskom konceptu te analizira sebe kao izvođača. Student zaključuje da je ponosan na rad koji su uspjeli postići, uzevši u obzir da predstava, koja je nastala po uzoru na tekst, od samog teksta odskače, ne samo drugim žanrom već i afirmativnom porukom koju nosi u sebi.

Ključne riječi: lutkarstvo, gluma, ispit, papir, atmosfera

The music of Erich Zann is a graduation play from puppetry by student Vedran Dakić. The play is also an exam in puppet directing for student Tončica Knez, and also an exam in puppetry for students Luka Vondrak and Monika Lanščak. The mentorship is signed by associate professor ArtD. Maja Lučić Vuković. In this written paper, the student describes the process of working on a play and the director's concept, analyzing himself as a performer. The student concludes that he is proud of the work they managed to achieve, considering that the play that was based on the text, differentiates from that text, not only by another genre, but also by the affirmative message it carries within itself.

Keywords: puppetry, acting, exam, paper, atmosphere

ŽIVOTOPIS

Vedran Dakić rođen je 20. 12. 1992. u Vinkovcima. Osnovnu školu i Ekonomsku i trgovačku školu Ivana Domca završio je u Vinkovcima. Na Akademiji za umjetnost i kulturu u Osijeku završava Preddiplomski sveučilišni studij glume i lutkarstva te dobiva godišnju Dekaničinu nagradu Akademije za umjetnost i kulturu za postignute uspjehe na području kazališne umjetnosti.

Gofinr 2018. upisuje Diplomski sveučilišni studij glume i lutkarstva. Tijekom studija sudjeluje u više predstava i projekata: „Bijela kuga“ Dubravko Habek, režija Robert Raponja, „Pregršt istine“, Svečano otvaranje 53. Vinkovačkih jeseni.

Godine 2019. igra u predstavi Hrvatskog narodnog kazališta u Osijeku „Donjodravska obala“, Drago Hedl, režija Zlatko Sviben. Te godine sudjeluje u otvaranju 54. Vinkovačkih jeseni pod nazivom „Tri nam drage riječi“ te se pojavljuje u seriji u produkciji Nove TV „Drugo ime ljubavi“.

Godine 2020. ponovno sudjeluje u Svečanom otvaranju 55. Vinkovačkih jeseni pod nazivom „Curo draga iz sokaka moga“. Te godine sudjeluje u tri predstave: „Štajga“, Ivana Šojat, režija Jasmin Novljaković u Gradskom kazalištu Joze Ivakića u Vinkovcima, „Igra ljubavi i slučaja“ Pierre Carlett de Marrivau, režija Jasmin Novljaković u Gradskom kazalištu Požega, te „Boeing Boeing“, Marc Camoletti u režiji Nine Kleflin, Gradsko kazalište Joza Ivakić u Vinkovcima.