Rad na predstavi Vanzemaljci

Gvozdić, Vanja

Master's thesis / Diplomski rad

2016

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, The Academy of Arts Osijek / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Umjetnička akademija u Osijeku**

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:134:935651

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-03-29**

Repository / Repozitorij:

Repository of the Academy of Arts in Osijek

zir.nsk.hr

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

dabar

DIGITALNI AKADEMSKI ARHIVI I REPOZITORIJI

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

UMJETNIČKA AKADEMIJA U OSIJEKU

ODSJEK ZA KAZALIŠNU UMJETNOST

STUDIJ KAZALIŠNE UMJETNOSTI

SMJER: GLUMA I LUTKARSTVO

VANJA GVOZDIĆ

RAD NA PREDSTAVI *VANZEMALJCI*

DIPLOMSKI RAD

Mentor:

dr. art. Hrvoje Seršić

Osijek, 2016.

SADRŽAJ:

1. UVOD 3
2. POVIJEST MOJEG LUTKARSTVA 5
3. OD IDEJE DO INSCENACIJE 9
3.1. POVIJEST GRADSKOG KAZALIŠTA ZORIN DOM KARLOVAC 9
3.2. KARLOVAČKO KAZALIŠTE DANAS 10
3.3. IDEJA 11
3.4. INSPIRACIJA 12
4. RAD NA PREDSTAVI 13
4.1. SADRŽAJ 13
4.2. IZRADA LUTAKA 14
4.2.1. LUTO 14
4.2.2. ĐANGA 15
4.2.3. ŠEF 16
4.2.4. ABABUMA 17
4.2.5. GALEBOVI 18
4.2.6. ŠTAKOR 18
4.3. SCENOGRAFIJA U SLUŽBI LUTKARSTVA 18
4.4. GLAZBA 20
4.5. PARAJEZIK 22
4.6. ANIMACIJA, ETIDE I ZADACI U PREDSTAVI 23
4.7. EFEKTI 27
4.8. PORUKE I SKRIVENE PORUKE 28
5. ZAKLJUČAK 29
6. LITERATURA 30

1. UVOD

Svatko od nas u sebi nosi posebnu vrstu umjetnosti koju je nemoguće osporiti. Nije bitno u koju vrstu ta umjetnost spada, ali svatko je poseban na svoj način i svatko koristi izričaj koji mu najbolje odgovara.

> Lutkarstvo sa svojim beskrajnim mogućnostima zvanim „gluma“, „reč“, „lutka“, „maska“, „zvuk“, i „boja“, i čudesnim moćima preobražaja pojava i bića, najidealnije je ogledalo sveta. Lutkarstvo je apsolutno pozorište.
>
> Da, zaista, lutkarstvo je više od pozorišta. Lutkarski teatar je delo Animatora, kao što je Svet delo Bogova.[1]

Neki će reći da su ove rečenice, koje je izgovorio dramski pjesnik Stevan Pešić, pretjerane i neutemeljene, ali ja se s tim rečenicama u potpunosti slažem. Prije gotovo šest godina lutkarstvo i animacija bili su potpuno nepoznati pojmovi za moj svijet te su gore navedene rečnice i za mene bile pomalo smiješne sve dok nisam upisao Umjetničku akademiju u Osijeku. Prvi susret sa lutkarstvom imao sam na prijemnom ispitu koji je bio prava noćna mora od šest dana. Izašao sam pred komisiju i izvukao svoje lutke: bananu, poriluk, naranču i kutiju prve pomoći. Komisija šuti, a ja prestravljen. Moj prvi scenski nastup u životu u mojoj glavi nije mogao gore proći, komisija se smijala, a ja sam bio uvjeren da sve radim krivo. Očito je moje razmišljanje bilo krivo jer evo me šest godina kasnije gdje pišem diplomski rad iz Animacije.

Od samog početka studija zainteresirao sam se za lutkarstvo i rodila se posebna ljubav između nas. Kroz različite tehnike moje znanje se razvijalo i raslo iz dana u dan, a i dalje raste te ne vjerujem da ću ikada prestati učiti. Lutkarstvo nudi beskrajne mogućnosti, otvara puno pitanja, potiče čovjeka na razmišljanje, daje toliko različitih transformacija i potiče igru u animatoru koju nisam osjetio od djetinjstva. Oživiti lutku i dati joj dušu jedan je od najzahtjevnijih zadataka koji animator mora točno i sa preciznošću napraviti u lutkarstvu. Tu nema mogućnosti da se to odradi površno i na brzinu. Ono zahtjeva potpunu koncentraciju, disciplinu, tehniku i puno, puno vježbanja.

> Za čestitog čoveka se kaže da je bela duša - anima candida. To je pošten, istinit, autentičan čovek. U animaciji nema laži. Animacija nužno mora biti istinita,

[1] Lazić, R. (2007), *U potrazi za estetikom lutkarstva* u *Umetnost lutkarstva*, Beograd, Foto Futura i autor, str. 15

> matematički tačna, precizna u oživljavanju, isto tako i u mirovanju. S pravom je Đordano Bruno ustvrdio da: Duša je čitava u celini i u svakom delu celine. Anima toto in toto et quolibet totius paret.[2]

Redatelj, estetičar i dramski pedagog Radoslav Lazić napisao je što je sve potrebno da se animacija ostvari, a ja ću u ovom diplomskom radu opisati što sam sve prošao, naučio, shvatio, probao i napravio da ostvarim animaciju.

[2] Lazić, R. (2007), *U potrazi za estetikom lutkarstva* u *Umetnost lutkarstva*, Beograd, Foto Futura i autor, str. 14

2. POVIJEST MOJEG LUTKARSTVA

Nakon položenog prijemnog ispita i upisane Umjetničke akademije u Osijeku krenulo je moje životno putovanje i učenje u lutkarstvu i animaciji, a teklo je otprilike ovako.

Započeti od nule vrlo je zahtjevno, ali meni to nije predstavljalo problem, štoviše bilo mi je puno lakše što ništa ne znam jer sam se osjećao kao spužva spremna za upijanje. Nikakvih predznanja, nikakvih predrasuda, samo prazna ploča spremna da se na nju nešto napiše. Semestar po semestar učio sam o različitim tehnikama animacije od dijelova tijela i predmeta, ručnih i mimičkih lutaka, stolnih, štapnih lutaka, lutaka na koncu, animacije u dvoje, teatra sjena, crnog teatra i manekena. Pod vodstvom raznih profesora kao što su: prof. Petar Pašov i Ženi Pašova, pred. Theodora Popova - Lazarova, pred. Dubravko Torjanac, pred. Ljudmila Fedorova, doc. Tamara Stavinskaja, doc. art. Maja Lučić Vuković, doc. art. Hrvoje Seršić, doc. art. Ria Trdin, doc. dr. sc. Livija Kroflin, asistenti Nenad Pavlović, Katarina Arbanas, Tamara Kučinović i Morana Dolenc, moje se lutkarstvo razvijalo iz dana u dan. Od osnova kao što su: što sve lutka može biti, kako lutka hoda, kuda gleda, kako diše, pronaći točan glas lutke, gdje kreće impuls, osnove biomehanike, povijesti lutkarstva, izrade lutaka i njihova tehnologija, do profesionalnih lutkarskih predstava. Ispuniti formu i razviti tehniku jedna je od normi koju sam morao zadovoljiti, ali pronaći vlastiti izričaj i umjetnost nešto je što razvijam od samoga početka studija i razvijat ću do kraja svoga postojanja.

> To je idealno pozorište u kome se sve može dogoditi. Pred našim očima događaju se čuda, probražaji; od cveta postaje leptir, od leptira kamen, od kamena čovek. A šta tu tek čovek može biti! On je zemlja, ptica, duga, Mesec. Poezija je jedini zakon koga se pisac pridržava.
>
> Stevan Pešić[3]

U samom startu, kada sam uzeo prvi predmet u ruke da ga animiram, nisam znao apsolutno ništa, ali malo po malo taj bi predmet oživio. Dobio bi pogled, disao, kretao se prostorom i sve više živio. Zatim bi oživjela neka ruka ili noga, brada, potkoljenica ili trbuh, štogod uzmem u ruke postalo bi živo. Jednostavno, granice su nestale i sve je postalo moguće. Ti mrtvi objekti, beznačajni, u jednom trenutku dobili bi značenje, svrhu, nudili bi beskrajne mogućnosti i budili kreativnost u meni. Otvoriti mogućnosti da vrećica može biti riba,

[3] Lazić R. (2007), *Mišljenja o lutkarstvu* u *Magija lutkarstva*, Beograd, Foto Futura i Autorska izdanja, str.14.

kišobran može biti meduza, a klompa doktor, stvarno mi je bilo nezamislivo dok nisam došao na Akademiju.

Savladavanje tehnika animacije nije mi predstavljalo problem, to je bila stvar vježbe, upornosti, preciznosti i volje, a čim sam shvatio kako jedna lutka funkcionira i upoznao se sa osnovama biomehanike, sve se to prenosilo i na ostale tehnike animacije.

Najveći dojam tijekom učenja na mene su ostavile marionete. Moram napomenuti da je ovaj semestar bio moj najdraži semestar animacije i na njemu sam pronašao svoju omiljenu tehniku lutaka, a to sve zahvaljujući pred. Dubravku Torjancu i doc. art. Hrvoju Seršiću.

Marioneta ili lutka na koncu smatra se kraljicom među lutkama. Zbog svoje posebnosti izrade i kompleksnosti animacije smatra se najzahtjevnijom i najsloženijom lutkarskom tehnikom. Ne znam zašto, ali ima nešto posebno u marioneti. Ona ima tako predivne, elegantne, spore i fino definirane pokrete kojima treba posvetiti ogromnu količinu pažnje, koncentracije, puno vremena i jako mirnu ruku. I najmanji trzaj na marioneti može dati ogromno značenje. Po mojem mišljenju, ona diše nekom posebnom vrstom poetike koju sadrži u svojoj samoj srži. Razlog moje povezanosti sa ovom tehnikom vjerojatno proizlazi iz procesa učenja i istraživanja jer je ovo bio prvi semestar animacije u kojemu smo se dublje posvetili povijesti i razvoju ove tehnike, bavili smo se biomehanikom, gledali smo jako puno video materijala, čitali stručnu literaturu koja je meni puno pomogla u shvaćanju ove tehnike.

> Igra, predstavljanje, proživljavanje, biomehanika, animacija, transformacija, metamorfoza, asimilacija, samoponištavanje, (est)etika u teatru/filmu animacije osnova su istorije, teorije i nauke o lutkarstvu.[4]

Kako je Henrick von Kleist rekao u svojem zapisu *O marionetskom kazalištu*: animator pleše preko prstiju sa svojom lutkom i treba što jednostavnije, ekonomizirano prenijeti sebe u težište lutke. Ovdje bih naveo primjer što mi se dogodilo tijekom izvođenja etide pod nazivom *Put u raj*.

Kada se ugasi svjetlo i glazba krene, a ja se postavim na početnu poziciju, sve ostalo kao da prestane postojati oko mene. Tu smo samo lutka i ja, i sa jednim dubokim udahom sve ono što sam ja, u tom se trenutku preko tih „magičnih“ konaca spušta u lutku i ona živi, ona

[4] Lazić R. (2007), *Umetnost lutkarstva* u *Umetnost lutkarskog teatra*, Beograd, Foto Futura i autor, str. 11.

diše i to je predivan osjećaj. Nakon toga trenutka kao da ju više ne vodim ja, nego lutka ide sama, ona se trudi, ona želi naprijed, bori se do posljednjeg daha, a ja sam tu iznad nje da ju pratim u njezinom posljednjem putovanju. Kada ostane bez snage i izusti svoj posljednji dah, kreće njena nova epizoda putovanja prema raju. Ona se ne boji ničega, nego se neustrašivo prepušta i uživa u svemu što je vodi dalje, od ruku koje je nose, krila anđela koja ju vode, valova od tkanine u kojima se valja, promatraju je oči nečeg uzvišenog što je pozivaju da im pridruži u vječnom zagrobnom životu koji nikada neće prestati. I tako uspinjući se putem prema svojoj posljednjoj destinaciji, ona ni za čim ne žali, nego hrabro korača dalje prema budućnosti i nestaje.

> Lutka zahteva umetnika koji je ovladao posebnom scenskom tehnikom. I nasuprot Brehtovom V-efektu u epskom pozorištu, faktoru otuđenja glumca od uloge – pozorište lutaka zahteva od glumca psihološku, bolje reći intelektualnu, imaginativnu i tehničku identifikaciju sa predmetom – lutkom. Ova identifikacija daje sasvim osobno značenje scenskoj funkciji lutke.
>
> Jovan Putnik[5]

Nakon izvođenja etide osjećam se pročišćeno, zadovoljno i kao da mi se pao kamen sa srca. Sa smiješkom sve ovo pišem jer i samo prisjećanje na taj događaj me jako veseli. Definitivno najbolji semestar animacije tijekom moga studija koji neću nikada zaboraviti i ostat će mi duboko u srcu.

Svi profesori na mene su ostavili traga, neki više, neki manje, ali svatko od nas uzima ono što mu odgovara od svakog profesora i stvara svoju vlastitu umjetnost. Isto tako je duboki trag na mene, ostavila i pred. Ljudmila Fedorova na četvrtom semestru štapnih lutaka. Posebno mi ostaje u sjećanju njena uputa na obrazloženju ocjena, a glasila je otprilike ovako: „Vanja, sve super, sve zadatke si super obavio, tehniku si uspješno savladao, a ja te molim zbog tebe i zbog tvojeg razvoja da nikada ne prestaneš slušati glazbu i tražiti inspiraciju iz iste. Slušaj što više soundtrack, klasične glazbe i razne instrumentale.“ I to je istina. Glazba u mom razvoju ima ogromnu ulogu, svaka pjesma koju čujem ima svoju posebnu priču i nosi određenu energiju iz koje crpim inspiraciju dok radim. Kazalište je skup različitih umjetnosti, a glazba kao i svaka druga umjetnost je neizostavni dio istoga.

[5] Lazić R. (2007), *Mišljenja o lutkarstvu* u *Magija lutkarstva*, Beograd, Foto Futura i Autorska izdanja, str. 11.

Još jedan bitan segment moga razvoja u lutkarstvu je demonstratura kod pred. Fedorove na marionetama. Već drugu godinu sam demonstrator na ovom kolegiju i jako puno sam naučio zbog toga. Samim promatranjem, radom sa studentima, komentarima njihovih etida, uspio sam verbalizirati svoja znanja i prenijeti ih mlađim kolegama, a ni sam nisam bio svjestan istih, dok se nisam našao u situaciji da ih koristim. Radom sa studentima trudio sam se prenijeti svaki komadić znanja koji sam usvojio do tada, a sam njihov rad, njihove greške i uspjesi dovodili su me do novih zaključaka, spoznaja i razvoja mojeg znanja na još viši nivo.

Svaki profesor i svaki semestar animacije pružio mi je maksimalne mogućnosti razvoja i učenja tijekom studija. Svakog semestra širio sam svoj lutkarski način razmišljanja, što lutka može, a glumac ne može, kako riješiti problem iz luke, kako iznenaditi gledatelja, radio sam na tehnici animacije lutke i kako povezati lutku sa glasom, pokretom, govorom i glazbom te spojiti ih u jedno. Svaki put kada krećem u novi projekt uvijek se vraćam temeljima koje su me moji profesori naučili. To je polazna točka svega i vjerojatno će ostati kroz cijeli moj život, a kada su temelji dobro postavljeni, na njih se može nadograditi bilo što i samo nebo je granica. Umjetnička akademija u Osijeku sa svojim odlično razvijenim programom lutkarstva i profesorima, odličan je sistem za učenje i razvijanje mladih ljudi i novih generacija lutkara. Kroz različite tehnike, svaki od nas dobije znanje o raznim poljima lutkarstva i uzima ono što ga najviše zanima te se razvija dalje u tom smjeru. Jedina škola u ovom dijelu Europe koja pruža toliku raznolikost i mogućnosti da se s njom ne može pogriješiti.

3. OD IDEJE DO INSCENACIJE

Budući da sam rođeni Karlovčanin i većinu svoga života sam proveo u Karlovcu te sam prve profesionalne scenske izvedbe sam imao u GK *Zorin dom* Karlovac, sada mi se ukazala prilika da svoju diplomsku predstavu izvodim u produkciji ovoga kazališta.

3.1. POVIJEST GRADSKOG KAZALIŠTA ZORIN DOM KARLOVAC

U 19. stoljeću sjeverna Hrvatska ima ulogu hrvatskog glumišnog središta, samo središte je u Zagrebu, ali struja se počinje širiti i na nešto manje gradove i kazališne zajednice. Napokon, došlo je vrijeme kada glumište u Hrvatskoj više neće biti skup improviziranih scenskih pokušaja i pojedinačnih akcija. Sve se zbiva u okrilju preporodne i nacionalno-romantičke struje, koji u punom jeku tek slijedi. Novo građanstvo, koje se okuplja oko ilirskog programa, ne gleda na kazalište kao na moralno-popravni zavod i upravo ta nova građanska klasa postaje temelj za sveukupna preporodna stremljenja. Prve zabilježene predstave u Karlovcu održane su još u 17. stoljeću. Sve kreće od uprizorenja misionarske postaje zagrebačkih isusovaca, zatim slijede gostovanja njemačke putujuće družine, javljaju se neka stremljenja, vođena Andrijom Ludovikom Adamićem, za izgradnju kazališne zgrade, koja nisu rezultirala izvršenim projektom, a od 1860. godine počinje i amaterska glumačka djelatnost u samom Karlovcu. Kazališne su se predstave u početku održavale u improviziranim dvoranama (gostionice, kavane, svratišta, kućne pozornice), a 1892. godine Karlovac dobiva dobro opremljenu i prikladnu dvoranu – *Zorin dom*. Tada Karlovac postaje grad s "najjačim i umjetnički vrlo izraženim amaterskim, ali i poluprofesionalnim kazalištem"[6]. Amaterska djelatnost nastavila je svoj uspješan put i u 20. stoljeću, pod vodstvom gimnazijskog profesora Huga Sedlačeka, zatim, poslije Prvog svjetskog rata, Branko Tepavac osniva gradsko amatersko Omladinsko kazalište, Hinko Tomašić osniva i poluprofesionalno kazalište u razdoblju između dva svjetska rata, a posebnu ulogu u razvitku kazališnog života u Karlovcu ima Stjepan Mihalić, koji je uvelike pomogao u renomeu i kvaliteti kazališta, pa se tako na karlovačkoj sceni izvodi niz hrvatskih dramskih djela, koja su ugledala i zagrebačku pozornicu, gdje su Karlovčani gostovali.

> „Pod vodstvom Lea Tomašića, od 1945. godine, počinje postupna profesionalizacija ansambla i od 1948. godine kazalište djeluje kao profesionalno – Karlovačko kazalište

[6] Nikola Batušić (1978), *Povijest hrvatskog kazališta*, Zagreb, Školska knjiga, str. 325.

ili Narodno gradsko kazalište Karlovac. Kazalište je bilo djelomice i putujuće te je pokrivalo područja Gorskog kotara, Banije, Korduna i Like. Nakon niza uspješnih predstava i izvanrednog vođenja kazališta Stjepana Mihalića, kazalište se polako počinje suočavati sa novčanim problemima, odlaskom istaknutih glumaca te se 31.8.1963. donosi odluka o prestanku djelovanja karlovačkog kazališta. Nakon toga glavnu ulogu u kulturnom životu grada Karlovca preuzima Dramski studio, osnovan 1952. godine.“[7]

Dramski studio je od svojih početaka pa do danas, kada je njegova uloga još uvijek izuzetno važna u kulturi grada, postavio 201 premijeru i odigrao 3000 predstava, u rad je bilo uključeno i više od 640 učenika karlovačkih škola. Bez obzira na sjajne rezultate rada samog kazališta, ali i Dramskog studija, danas ne možemo niti govoriti o sjaju onih slavnih dana, koji se nisu događali tako davno. Pa ipak, Karlovčanima se može učiniti da je od zlatnih godina prošlo previše vremena, a mnogi od njih se u tome ne bi prevarili.

3.2. KARLOVAČKO KAZALIŠTE DANAS

Karlovačko kazalište nakon obnove zgrade 2001. godine postaje jedno od tehnički najbolje opremljenih kazališta u Hrvatskoj. Nakon nekoliko godina poprilične stagnacije u razvoju programske djelatnosti, od 2012. godine vidljiv je pomak u dinamici rada cijelog kazališta. Dolaskom novog ravnatelja Srećka Šestana 2012. godine *Zorin dom* se nakon duge stagnacije napokon budi i kreće se u profesionalizaciju kazališta. Jedna od prvih ravnateljevih odluka bila je zapošljavanje mladih profesionalnih glumaca - lutkara i osnivanje ansambla. Tu u priču ulaze Karlovčanin Peđa Gvozdić i budući Karlovčanin Giulio Settimo, koji postaju prvi zaposleni profesionalni glumci u Zorin domu nakon 1963. godine. Dolaskom ovog dvojca, Zorin dom kreće sa profesionalnom produkcijom i nizom profesionalnih glumačkih i lutkarskih predstava koje polagano vraćaju kulturu i publiku u karlovačko kazalište.

Programska djelatnost koja se dosad bazirala na visoko kvalitetnoj amaterskoj djelatnosti, osnažena je profesionalnim ansamblom i *Karlovačkim pelivanima*, studentima Umjetničke akademije u Osijeku koji program obogaćuju profesionalnim dramskim i lutkarskim predstavama i uličnim programima. Upravo u suradnji sa spomenutom skupinom umjetnika nazire se prilika za proširenjem vlastite ponude kulturnih sadržaja na lokacijama unutar grada. Kao što je spomenuto, postojanje *Karlovačkih pelivana* pruža mogućnost za

[7] Ur. Ivan Ott (2008), *Monografija PHPD Zora*, Karlovac, Zorin dom, str.24

daljnji razvoj programa, ali čini i sadašnji temelj profesionalne produkcije unutar kazališta, pa se tako u posljednje četiri godine nižu uspješne i često izvođene predstave na repertoaru Gradskog kazališta *Zorin dom* Karlovac.

3.3. IDEJA

> Lutkarska dramaturgija jeste relativno nova disciplina i umetnost. Mlađa od televizije. Mlađa od crtanog filma. Ona je, mislim, još u fazi definisanja. Otuda tolika razmimoilaženja u koncepcijama, načinu iskazivanja i stilovima. (…) Pisati za lutke, u pravom smislu, znači odreći se pisanja. Jer, pravi i sublimni lutka-teatar ne trpi mnogo teksta, jer ima druge i snažnije moći iskazivanja ideja i misli.
>
> Radoslav Pavelkić[8]

Oko godinu dana sazrijevala je ideja o zajedničkoj profesionalnoj lutkarskoj predstavi na kojoj bi radili Peđa Gvozdić, Giulio Settimo i ja i napokon nam se pružila prilika. Tema predstave: ekologija. Osviješteni stanjem u svijetu u kojem živimo, željeli smo makar malo osvijestiti i potaknuti mnoge druge o alarmantnoj situaciji da naš dragi planet propada, te da ga sve više uništavamo raznim ogromnim količinama smeća koje proizvodimo. Naravno, tekstova sa takvom tematikom već ima, pa se u kontaktu sa romanom Hrvoja Hitreca *Eko, Eko* rodila ideja da napravimo svoj tekst sa ekološkom temom. Kako bi osvijestili sebi i drugima situaciju u kojoj se nalazimo trebalo nam je vanjsko oko. Budući da sami živimo na ovom planetu i ne možemo sagledati cijelu situaciju izvana, u priču smo uveli izvanzemaljce koji će nam ukazati na naše greške, pa njihovim uvođenjem dobivamo puno mogućnosti za igru s raznim lutkarskim elementima. Žanr predstave: akcijska znanstveno-fantastična komedija za djecu. Ponukani time da živimo u svijetu tehnologije i da se današnja djeca ne igraju toliko vani u prirodi, nego u virtualnom svijetu, da na televiziji i u kinima ima toliko filmova prepunih efekata, akcije, dinamike i zabave, odlučili smo isto to prenijeti u kazalište i time sebi omogućiti nevjerojatne igre s različitim tehnikama lutkarstva, tehnologije i efekata. Ova predstava predstavljala je izazov i nama i svima uključenim u projekt.

[8] Lazić R. (2007), *Mišljenja o lutkarstvu* u *Magija lutkarstva*, Beograd, Foto Futura i Autorska izdanja, str.14.

3.4. INSPIRACIJA

Inspiracije za ovu predstavu bile su mnogobrojne, a jedna od glavnih inspiracija bila je pjesma hrvatske hip-hop grupe *Elemental* pod nazivom *Neustrašivi*. Prvi put kada smo čuli pjesmu, istog trena nam se uvukla u uho i odredila put kojim ćemo ići dalje. Pjesma sadrži spoj funka, hip-hopa, rocka i teksta koji služi kao motivacija ili himna. Drugi izvor inspiracije bio nam je film *Istjerivači duhova* u režiji Ivana Reitmana iz 1984. godine te njihova glazbena tema. Film je akcijska znanstveno-fantastična komedija koji je postao jedan od kultnih filmova našega vremena, prepun je raznih specijalnih efekata, sa apokaliptičnim scenarijem, sretnim krajem i puno dobre komedije. Za mnoge je ovo bila nespojiva kombinacija, ali kako se pokazalo sa godinama, ovaj film je postao apsolutna uspješnica diljem svijeta. Uz taj film, kao inspiracija su poslužili i mnogi drugi filmovi toga doba, kao što su serijali *Povratak u budućnost*, *Zvjezdani ratovi*, *Bubimir* i mnogi drugi znanstveno-fantastični filmovi 1980-ih.

4. RAD NA PREDSTAVI

Napraviti glumačko-lutkarsku predstavu prepunu efekata, lutkarskih elemenata, pjesme, plesa i zabave ali s poantom, predstavljalo nam je, naravno, veliki izazov. Zbog tematike koju smo izabrali i situacije u koju smo ju postavili, cijeli projekt je postao vrlo zabavan i svaki problem rješavao se puno lakše. Prvo što je trebalo jest napisati tekst. Sva trojica smo sjeli za stol i nakon nekoliko neprospavanih noći dobili smo prvu verziju teksta koja je imala smisla. Naravno, finalna verzija nije ni blizu onoj prvotnoj, ali od nečega se moralo krenuti. Ime predstave *Vanzemaljci*.

4.1. SADRŽAJ

> Po mome mišljenju lutkarska umetnost je bliža filmu, naročito crtanom filmu, nego pozorištu. Ona, kao i film, ne trpi duge dijaloge i monologe, traži akciju, radnju.
>
> Marija Kulundžić[9]

Izvanzemaljci se spuštaju na Zemlju u potrazi za svemirskim crvom Ababumom, koji živi u smeću i uništava prirodna bogatstva. Dva lovca na izvanzemaljce dolaze na smetlište istražiti dojavu koju su primili. Kroz humoristično traženje i istraživanje nailaze na izvanzemaljce. Tijekom raznih lovica, gegova, strka i zbrka, lovci i izvanzemaljci postaju prijatelji te zajedničkim snagama uništavaju Ababumu i spašavaju planet.

Ovako kratko formulirano, ova priča zvuči dosta jednostavno, što u globalu i jest, ali žanr predstave koji smo izabrali zatražio je od nas pravu matematiku, puno kombiniranja i probavanja da dobijemo savršenu kombinaciju. Predstava je napravljena kao filmska montaža. Pratimo dvije priče koje se polagano spajaju u jednu. Malo scene izvanzemaljaca, malo scene lovaca, dok se oni međusobno ne sretnu i tek tada kreće prava zbrka. Željeli smo napraviti pravu pomutnju publici, kako do samoga kraja ne bi znali o čemu se radi. Skoro devedeset posto predstave bavi se svim drugim stvarima osim glavnom poantom, a tek na kraju, sa vrlo jednostavnim rješenjem, otkriva se prava poanta predstave, prema stilu filmova iz 1980-ih.

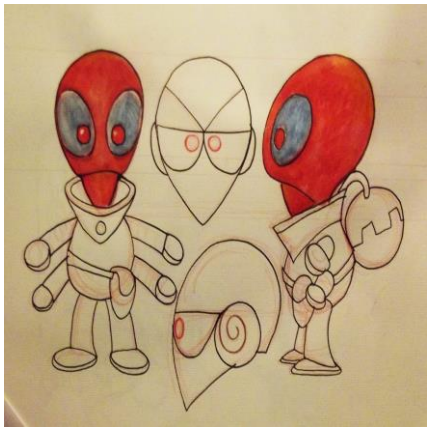
[9] Lazić R. (2007), *Mišljenja o lutkarstvu* u *Magija lutkarstva*, Beograd, Foto Futura i Autorska izdanja, str.12.

4.2. IZRADA LUTAKA

Izrada lutaka jako je bitan proces kod rada na predstavi i obično ga rade lutkarski tehnolozi, ali budući da smo na Akademiji naučili sve procese rada u kazalištu, tako smo naučili i ovaj proces kod doc. art. Rie Trdin. Po mojem dosadašnjem iskustvu, najbolje je da svaki animator izradi sam svoju lutku, jer tijekom izrade on upoznaje svaki detalj lutke, svaki mehanizam i shvaća kako se lutka pokreće, što će mu pomoći u daljnjoj animaciji. Sve lutke u predstavi izradili smo Giulio Settimo, Peđa Gvozdić i ja. Ovaj put smo imali priliku malo više istraživati i poigrali smo se sa nekim nama novim materijalima, sa kojima nismo imali priliku prije raditi. U samoj predstavi koristi se sveukupno dvanaest lutaka za koje su korišteni razni materijali (drvo, spužva, metali, lateks, tkanine), a na sljedećim stranicama opisat ću proces izrade svake. Za vizualnost lutaka bio je zadužen Andrea Tich, a lutke je oslikala karlovačka umjetnica Lidija Maček – Stanić. Kostimi glumaca i lutaka su futuristička radna odijela i u skladu su sa funkcijom kojom obavljaju, a za izradu je bila zadužena Morana Petrović. Cijeli ovaj tim ljudi već je surađivao u prijašnjim produkcijama Zorin doma, tako da je ekipa bila već dobro uvježbana.

4.2.1. LUTO

Luto je ručna lutka, točnije rečeno, kombinacija ginjola (ručna lutka) i zijevalice (mimička lutka). Navlači se na ruku kao ginjol, ali umjesto da kažiprst ide u glavu, on se stavlja u donju čeljust i njime se otvaraju usta tako da lutka priča. Glava i ruke su napravljene od stiropora, a zatim kaširane. Iz potiljka izlazi debela žica cijelom dužinom leđa lutke koja služi kao kralježnica i stabilizator glave da se glava ne pomiče dok se otvaraju usta. Ovaj mehanizam je korišten i u predstavi *Još si zelen* (produkcija GK *Zorin dom* Karlovac, 2012.) kod lutke Zelenka (glavni protagonist). Napravljene su sveukupno četiri duplikata lutke *Luta*, dvije su ginjoli/zijevalice (jedan za desnu ruku, a drugi za lijevu), a dvije su štapne lutke i nemaju mogućnost otvaranja usta. Bile su nam potrebne četiri lutke (duplikati) za scenu gdje smo trebali dobiti efekt da se *Luto* se kreće nevjerojatnom brzinom preko cijele scene.



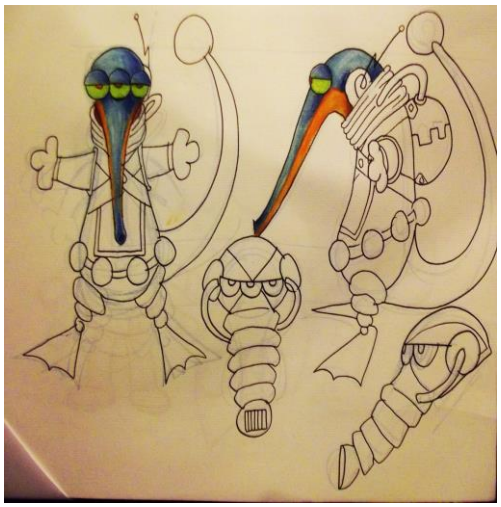
Slika 1. Skica Luto



Slika 2. Luto

4.2.2. ĐANGA

Đanga je također ginjol (ručna lutka). Glava i ruke su napravljene od stiropora, a nos je izrađen od spužve i lateksa. Kalup nosa je prvo izrađen od gline, zatim premazan sa osam slojeva lateksova mlijeka te na kraju ispunjen spužvom i kaširan za ostatak glave. Cijela glava je kruta, dok je nos dosta fleksibilan te se može micati. Fleksibilan nos bio je potreban jer kada *Đanga* barata sa raznim rekvizitima, nos bi mu smetao, a ovako je olakšana sveukupna animacija.



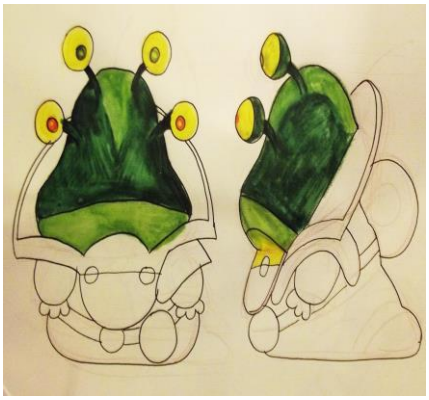
Slika 3. Skica Đange



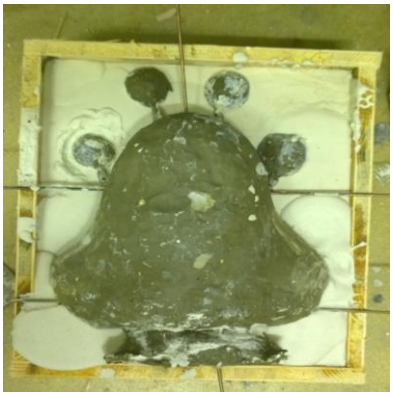
Slika 4. Đanga

4.2.3. ŠEF

Šef je kombinacija mimičke lutke i javajke. Jedna ruka animatora prolazi kroz cijelo tijelo lutke i animira usta i glavu, a sa drugom rukom se animiraju ruke lutke pomoću štapova. S ovom lutkom smo krenuli istraživati nove materijale tj. lateks mlijeko i hladnu pjenu. Prvo je napravljen model iz gline od kojeg je izliven kalup u dva dijela. Kalup je nakon toga obložen sa osam slojeva lateks mlijeka i gaze za armaturu. U procesu izrade lutaka shvatili smo da lateks zna popucati ako nema dovoljno jaku armaturu koja će zadržati zadanu formu lutke.



Slika 5. Skica Šefa



Slika 6. Izrada kalupa

Zatim se u kalup ulije mješavina poliuretanskog sistema (2 komponente u određenom omjeru za određenu gustoću), koji povećava svoj volumen 20 puta i kada se stvrdne dobijemo mekanu spužvu za ispunu glave. U „vrat“ očiju je stavljena žica za stabilnost, a oči su napravljene od loptica za stolni tenis. Ruke su napravljene od stiropora te kaširane i u svakoj se nalazi štap za animaciju kao kod javajke.



Slika 7. Istraživanje sa lateks mlijekom



Slika 8. Šef

4.2.4. ABABUMA

Ababuma je ime lika velikog svemirskog crva – glavnog negativca u predstavi. Nakon dugog istraživanja i traženja odgovarajućeg materijala napokon smo pronašli ventilacijsku cijev promjera 60 cm i dužine 10 metara koja je obojana u crno-žuto. Prerezana je napola kako bi se mogla cijela dužina iskoristiti u animaciji. Animira se putem teleskopskog štapa koji je utaknut u valjak za bojanje (ovo zvuči nestandardno, ali je zapravo odličan mehanizam za animaciju. Valjak se može okretati pa tako i crv može micati glavu lijevo-desno, a ujedno je i dovoljno mekan da ne potrga cijev od aluminijske folije koja je jako krhka.). Na glavu su još zalijepljene oči od spužve i gornji dio lutke bio je gotov. Donji dio se sastoji od cijevi i jastuka u obliku polovice lopte koji predstavlja stražnjicu crva. Za početak stražnjeg dijela privezano je uže kroz koje se stavi noga animatora i animira se trzajem noge.



Slika 9. Ababuma u izradi



Slika 10. Pješčani crv iz filma „Bubimir“

Kao što se može vidjeti na slici br. 9., ovo nije mala lutka te je trebalo puno vremena, istraživanja, isprobavanja i kombiniranja da bi našli odgovarajući mehanizam za ovu lutku. Inspiracija za ovu lutku je potekla je iz filma *Bubimir* (1988.) redatelja Tima Burtona.

4.2.5. GALEBOVI

Galebovi su štapne zijevalice sa mehanizmom pištolja na kraju dugačkog štapa. Ima dva okidača, kada se povuče prvi, lutka otvara usta, a sa drugim se animiraju krila. Niti su provedene kroz štap do donje čeljusti i kada se povuče okidač, lutka otvara ili zatvara usta ovisno o potrebi. Na isti način funkcioniraju i krila. Niti su provedene kroz štap i kroz cijelu lutku te privezane za krila. Kada se povuče mehanizam krila se dižu, a kada se pusti ona se spuštaju.

4.2.6. ŠTAKOR

Štakor je ručna lutka tj. rukavica koja je oblikovana u štakora. Sa srednjim prstom se upravlja glava, palac i mali prst su za stražnje noge, a kažiprst i prstenjak za prednje noge.

4.3. SCENOGRAFIJA U SLUŽBI LUTKARSTVA

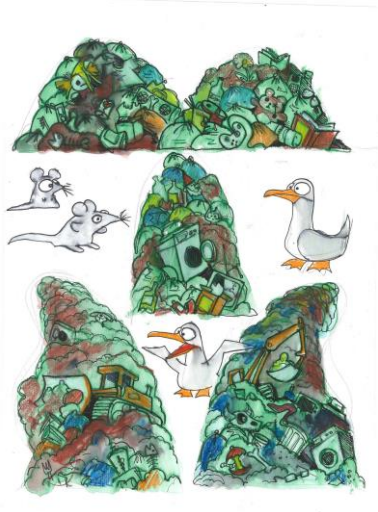
Skice scenografije nacrtao je Andrea Tich, konstrukcije je napravio Davor Trupac, a izradila i oslikala je Morana Petrović. Scenografija se sastoji od šest elemenata: dvije manje hrpe smeća, jedna veća centralna hrpa smeća, dvije ogromne hrpe smeća i kante za smeće. Razlog ove velike scenografije je da se pokaže velika količina smeća i da cijela pozornica bude zatrpana. Za smetlište su korištene zemljane boje kako bi što autentičnije dočarale pravo smetlište (slika 13.), a smeće je izrađeno od spužve.

Sa druge strane svake hrpe smeća nalazi se oslikani dio svemirskoga broda i sprave za kloniranje. Svi elementi osim kante nalaze se na kotačima zbog brze promjene u svemirski brod i natrag na smetlište. Konstrukcije scenografije su izrađene od metalnih profila, svemirski brod je napravljen od drvenih ploča koje su oslikane UV bojama kako bi izgledao futuristički i kao da nije sa našega planeta (slika 14.).

Funkcije scenografije su maksimalno iskorištene: prednja strana scenografije dočarava smetlište i služi kao paravan za lutke, daje nam veličinu i dubinu smetlišta te otvara prostor za igru, lako se pomiče i premješta u promjenama tako da se i scenografija animira i živi. Stražnja strana scenografije nas uvodi u unutrašnjost svemirskog broda, otvara kompletno

jedan novi svijet djeci te omogućava nama igru sa različitim efektima u crnom teatru. Na centralnom elementu u svemirskom brodu (spravi za kloniranje) nalazi se led rasvjeta u traci za osvjetljavanje onoga što se događa unutra, dvije male UV lampe koje osvjetljuju stražnje dijelove scenografije, i jedna crvena lampa za uzbunu. Promjena scenografije se ne skriva od publike nego se animira i lagano komad po komad slaže u svemirski brod. Promjena je tempirana i svaki element ima svoj glazbeni broj.

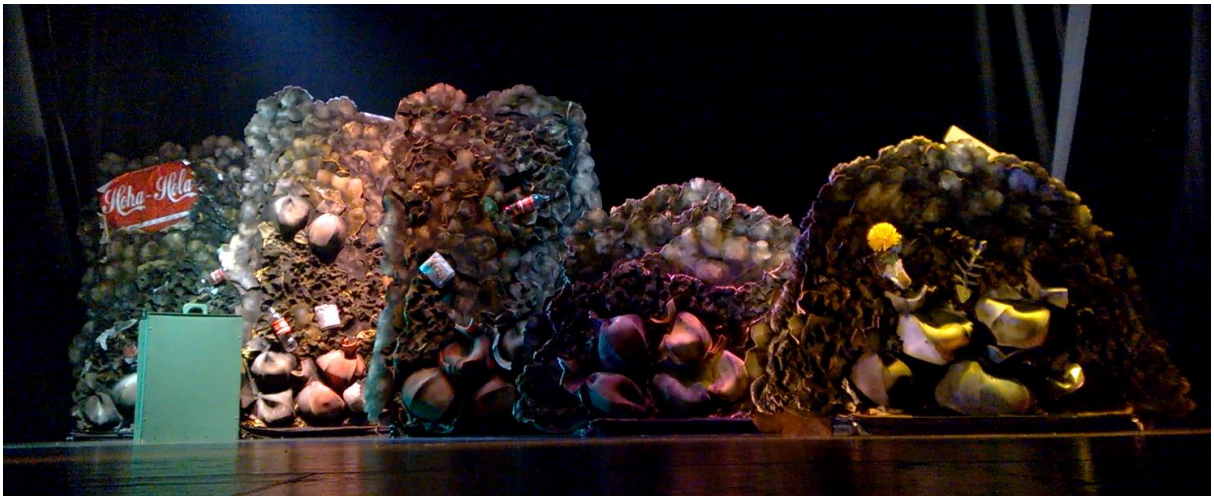
Jedna od bitnih stavki kod rada lutkarske predstave je njena mogućnost transporta. Ova scenografija se rastavlja u najmanji dio tako da sve stane u obični putnički kombi sa šest sjedala. Cijela scenografija, sve lutke, sva tehnika, tehničko osoblje i glumci stanu u jedan kombi i time štedimo troškove predstave.



Slika 11. Skica scenografije



Slika 12. Istraživanje sa prostorom i scenografijom



Slika 13. Gotova scenografija u prostoru

4.4. GLAZBA

> Zvuk i svetlost u pozorištu lutaka imaju izuzetnu funkciju. Zvuk, zavisno od karaktera i strukture dela, može zameniti čitave replike. U kontekstu sa „ćutanjem“ lutke i njenim pokretom zvuk je u stanju da veoma sažeto iskaže suštinu situacije, čak i ono što je tekstom neizrecivo. Može predstavljati i snažan impuls za daljni tok i kontinuitet igre.
>
> Branislav Kravljanac[10]

Jedan od najbitnijih elemenata predstave bila je glazba. Ona nam pomaže u stvaranje atmosfere predstave, određuje tempo i dinamiku pojedinih scena i naglašava određene momente u animaciji. Svaki akcijsko znanstveno-fantastični film prepun je motivirajućih epskih glazbenih brojeva bez kojih taj film ne bi bio ono što je. Tako je i nama ogromnu ulogu igrala glazba kojoj je autor Damir Šimunović. Sami početak i kraj započinju sa istom pjesmom, ali različitim tekstom. Prva pjesma svojevrsni je prolog i upoznaje nas sa likovima i pričom, a izvode ju lovci na izvanzemaljce:

Da li su žuti, crveni, zeleni, plavi
Ili sa četiri oka na glavi
Nama je svejedno, bitno je jedno
Loši vanzemaljci završit će bijedno

Kada dođem ja, biti će ja! -ca!
Nema bla, bla, bla, odmah lomim ja
Ne bojte se ništa, tu smo mi
Najbolji, najjači lovci

Na vanzemaljce oo
Na vanzemaljce eo
Na vanzemaljce

Sada gaće im se tresu, mijenjaju adresu

[10] Lazić R. (2007), *Magija lutkarstva*, Dio: *Mišljenja o lutkarstvu,* Beograd, Foto Futura i Autorska izdanja, str.12.

Bum, bum tres!!!! Bum, bum tras!!!!
Tako vanzemaljci letjet će na Mars
Kada me vide, vrište na sav glas
Na Jupiteru, Veneri, neće naći spas

Ne dirajte našu Zemlju planetu
Jer ćemo od vas napravit paštetu
Ne bojte se ništa, tu smo mi
Najbolji, najjači lovci

Na vanzemaljce oo
Na vanzemaljce eo
Na vanzemaljce

A kada padne noć, vi zovete upomoć
A kada padne mrak, oni tada hvataju zrak
Zeleni s mliječne staze,
Bolje im je da se paze
Kad ih moje noge zgaze
Plakat će ko mamine maze[11]

[11] Peđa Gvozdić/Giulio Settimo/Vanja Gvozdić (2014), Tekst predstave *„Vanzemaljci“*, Karlovac, GK *Zorin dom* Karlovac, str. 1-2

Završna pjesma je ista kao i prva osim malih promjena u tekstu na početku i ta pjesma služi kao svojevrstan epilog:

> Crni, žuti, dugački crvi
> Ubili smo jednog, bio nam je prvi
> Nama je svejedno, bitno je jedno
> Loši Ababume završit će bijedno
>
> Kada dođem ja, biti će ja! - cca!
> Nema bla, bla, bla, odmah metem ja
> Ne bojte se ništa, tu smo mi
> Najbolji, najjači lovci[12]

Osim tih pjesama, svaka akcija koja se događa popraćena je odgovarajućem glazbom, pa tako i scena u svemirskom brodu koja je puna različitih svemirskih zvukova, strojeva koji rade, otvaranja vrata, efekata struje i mnogih drugih. Sveukupno ima 40 glazbenih brojeva koji su u službi stvaranja atmosfere predstave i pomažu gledatelju dočarati iluziju.

4.5. PARAJEZIK

> Parajezik predstavlja sistem neverbalnih znakova ili gestova koji prate verbalno izražavanje, a služe interpretaciji riječi u toku govora. U parajezičke forme spadaju: uzvici, jezičke poštapalice, naglašavanje određenih riječi, jačina, brzina i ritam glasa. Paraligvistički znaci ukazuju na trenutno raspoloženje govornika, njegove emocije ili namjere.[13]

Na parajezik je utrošeno jako puno vremena. Trebalo je smisliti kompletan novi jezik koji će odgovarati likovima te koji će, naravno, sa točnim govornim radnjama reći ono što se treba čuti. Prvo smo raspisali sav tekst izvanzemaljaca na hrvatskome jeziku i onda smo dugo tražili odgovarajući „kod komunikacije“, koji će poslužiti svrsi. Jasnoća govora parajezika dobivala se točnim govornim radnjama i izmjenom tempa i dinamike.

---

[12] Peđa Gvozdić/Giulio Settimo/Vanja Gvozdić (2014), Tekst predstave *„Vanzemaljci“*, Karlovac, GK *Zorin dom* Karlovac, str. 11-12

[13] <https://sr.wikipedia.org/wiki/Me%C4%91usobna_komunikacija> (30. 09. 2016)

Nakon premijere pričao mi je jedan kolega da je tijekom predstave pored njega sjedio dječak sa svojim djedom te da je tijekom cijele predstave svome djedu prevodio što izvanzemaljci govore, što me je, moram priznati, neizmjerno oduševilo. Sada je li on prevodio točno? Nije ni bitno! Bitno je da smo kroz gestu animaciju uspjeli barem jednom djetetu potaknuti maštu da si on prevodi njihov govor.

4.6. ANIMACIJA, ETIDE I ZADACI U PREDSTAVI

U predstavi su korištene različite lutkarske tehnike i razni tipovi lutaka. Moj zadatak u ovoj predstavi primarno se bazirao na animaciji dok su kolege bili zaduženi za glumačke dijelove. Budući da su jedni od glavnih likova predstave izvanzemaljci, to je omogućilo ogromnu širinu igre s raznim lutkarskim elementima.

Otvara se zastor, uvodna glazba i nakon toga tišina. Ništa se ne događa, sve miruje, publika ispred sebe vidi samo ogromne hrpe smeća. U pozadini se lagano čuju zvukovi automobila, vjetra i atmosfere smetlišta. Nakon tridesetak sekundi ničega (vrijeme da publika upozna scenografiju), pojavljuje se lutka štakora (Giulio Settimo). Štakor njuši, kopa, skriva se svaki put kada čuje neki zvuk, zatim malo istražuje te nalazi polupojedenu jabuku, koju uzima i nestaje. Čim štakor nestane pojavljuje se lutka galeba (Peđa Gvozdić). On slijeće na „svoju“ hrpu smeća i nadgleda teritorij. U tom trenutku pojavljuje se druga lutka galeba (ja) i počinje glasanjem provocirati prvoga da se makne sa smeća, te se skriva. Prvi galeb se uznemiri i kreće tragati za uljezom. Nakon nekoliko ponovljenih provokacija, drugi galeb leti na najveću hrpu smeća koju je do tada okupirao prvi galeb i ponosno zauzima „tron“. Prvi galeb, isprovociran, vraća se do „trona“ te guranjem izbacuje drugoga sa smeća na pod. Drugi galeb, tužan i povrijeđen, odlijeće na manju hrpu smeća i tamo se smješta. Prvi galeb, ponosno ostaje na „tronu“ te se šepuri uokolo, sve dok ga nešto ne usiše u smeće, izleti hrpa njegovog perja i čuje se zvuk podriga.

Ova scena služila je za prikazivanje svakodnevice na smetlištu, te da se nešto opasno skriva u smeću.

Čim prvi galeb nestane, drugi shvaća da nešto nije u redu, te napušta smetlište. U tom trenutku, pojavljuje se svemirski brod (reflektor montiran na vrhu pet metarskog štapa što svijetli sa tridesetak rotirajućih snopova koji mijenjaju boju - animira Giulio) koji prelijeće smeće, izlazi na proscenij i nadlijeće publiku. Zatim se vraća natrag iznad smeća i sa svojim zrakama podiže lutku plišanog medvjedića (ja), skenira ga i vraća natrag na mjesto te slijeće iza centralne hrpe smeća (tijekom slijetanja ja preuzimam animaciju i slijetanje).

Nakon slijetanja pojavljuju se lovci na izvanzemaljce *Kobra* (Giulio) i *Zeko* (Peđa), te izvode prolog pjesmu koju sam spomenuo ranije. Tijekom njihovog izvođenja, moj zadatak je iznijeti svemirski brod van, unijeti reflektor za narednu scenu teatra sjena, te navući dva ginjola na ruke (izvanzemaljce *Đangu* i *Lutu*). Kada glumačka scena završi oni napuštaju scenu i kreće scena izlaska izvanzemaljaca iz svemirskog broda koja je napravljena u teatru sjena.

Sa zvukom otvaranja vrata otvaram klapnu na reflektoru potrebnom za scenu. Pojavljuju se siluete izvanzemaljaca koji koračaju prema van, u jednom trenutku počinju se svađati jer je *Luto* nespretno sletio sa svemirskim brodom te izbija tučnjava. Dolazi silueta *Šefa* koji ih zaustavlja te ih upućuje u njihov zadatak traženja *Ababume*. Oni prihvaćaju zadatak, te napuštaju svemirski brod i pojavljuju se na maloj hrpi smeća gdje se pozdravljaju i kreću u akciju, ali čuju nešto sa strane te se skrivaju.

Ulaze lovci po drugi put. Čim lovci izađu u daljnju potragu, izvanzemaljci se opet pojavljuju te nastavljaju svoju akciju traženja *Ababume*. Pretraže sve hrpe smeća, te nailaze na kantu za smeće, za koju sumnjaju da bi se unutra mogla skrivati njihova meta - crv *Ababuma*. *Luto* otvara kantu, a *Đanga* sa bocom čeka spreman da napadne *Ababumu*. Kanta se pokazuje kao lažna uzbuna jer se unutra samo skrivao štakor (animira Giulio) kojeg se *Luto* prestraši, te ga *Đanga* opali po glavi da se smiri. U tom trenu pojavljuju se lovci po treći put, a izvanzemaljci se opet skrivaju.

Sljedeća etida je kada lovci nastave svoju potragu i odlaze sa scene. *Luto* traga i dalje za *Ababumom* te nailazi na plišanog medvjedića sa početka. Odluči se malo poigrati sa *Đangom* te ga zove da je pronašao *Ababumu*. *Đanga* dolazi, a *Luto* uzima medvjedića i skriva se. *Đanga* traga za *Lutom*, *Luto* se pojavljuje ali je stavio medvjedića na sebe i animira ga ne bi li prestrašio *Đangu*. *Đanga* šokiran spodobom koju vidi ispred sebe opet uzima bocu te istuče medvjedića tj. *Lutu* koji se u tom trenutku otkriva. *Đanda* naređuje *Luti* da se prestane zezati te da se uhvati posla, *Luto* tužan pristaje sa igrom te se vraća svojoj misiji.

Sada dolazimo do spajanja scena, pojavljuju se lovci, ali i vanzemaljci. Kako lovci odu iza pojedine hrpe smeća, tako izvanzemaljci izvire i prate ih. Kod ove scene, cijela publika se uključi u predstavu i pokušavaju lovcima vikati gdje se skrivaju izvanzemaljci. Lovci i dalje šetaju u okolo te *Zeko* ostavlja svoju limenku *Hoha-Hole* koju je do tada pio. *Luto* uzima limenku, te zove *Đangu* da proba što je to. *Đanga* ispija *Hoha-Holu* te pada u nesvijest, jer mu *Hoha-Hola* nikako ne paše. *Luto* pokušava probuditi *Đangu*, ali neuspješno. U tom trenutku spaze ih lovci te kreće potjera. *Luto* skriva *Đangu* iza kante za smeće, te bježi po

svim hrpama smeća. Ovdje sve četiri lutke *Luta* ulaze u igru, ja animiram dvije (jednog ginjola i jednog na štapu), a Peđa i Giulio svaki put kada uđu iza hrpe smeća prikažu još jednoga. Točnom izmjenom tempa i dinamike dobijemo efekt da je *Luto* užasno brz, te se u milisekundi može prebacivati sa hrpe na hrpu (s lijeve strane scene na desnu stranu i obrnuto). Ta brzina uzrokuje kod lovca *Zeke* vrtoglavicu koji to više ne može pratiti te odlazi do kante za smeće da se tamo odmori. Tada se budi *Đanga* (ja) koji spazi *Zeku* te sa svojim oružjem (bocom), koje je već specijalizirao, nokautira *Zeku* te ga odvlači iza kante. Pojavljuje se lovac *Kobra* koji drži *Lutu* kao taoca i vidi kako *Đanga* odvlači njegovog partnera iza centralne hrpe smeća (predstavlja ulaz u svemirski brod). *Kobra* iskorištava novonastalu situaciju te u dogovoru sa *Lutom* (animira Giulio dok ga drži kao taoca) želi dogovoriti razmjenu *Luto* za *Zeku* na što *Đanga* pristaje.

Na sceni nastaje mrak i kreće promjena scenografije. Giulio iznosi kantu za smeće, a sa zvukom vrata ja okrećem prvu najmanju hrpu smeća, Peđa drugu hrpu, ja centralnu hrpu, Peđa jednu najveću i Giulio zadnju hrpu. Sve to traje osam sekundi, zatim sa glazbom svaki element scenografije prelazi na svoju poziciju i svi zajedno tvore unutrašnjost svemirskog broda.



Slika 14. Scena svemirskog broda

Kreće scena kloniranja. Vidimo *Zeku* zatočenog u centralnom elementu i *Đangu* koji povlači poluge. *Đanga* prvo *Zeku* greškom transformira u konja, zatim ga greškom smanji i na kraju ga klonira. Kod prve transformacije ja animiram *Đangu*, zatim *Giulio* preuzima, a ja

prelazim na animaciju ruku kod smanjene verzije *Zeke*. Zatim se pojavljujem kao *Klon* zajedno sa *Zekom* u centralnom elementu. Kada je kloniranje završeno, gasi se svjetlo i obavlja se ista promjena kao i prije ali sve obrnutim redoslijedom.

Vraćamo se na smetlište gdje kreće razmjena. *Kobra* pušta *Lutu* na slobodu, a iz svemirskog broda izlazi *Klon*. *Kobra* shvaća da je *Klon* klon te utrčava u svemirski brod da izbavi *Zeku* koji u istom trenu izlazi, ali na drugoj strani. Na sceni se nalaze *Zeko* i *Klon* koji rade sve pokrete identično kao u zrcalu. *Zeko* shvaća da nešto nije u redu te zatvara *Klona* u kantu za smeće i počinje plakati za *Kobrom* koji je nestao. U tom trenutku pojavljuje se *Kobra* koji objašnjava *Zeki* da su izvanzemaljci dobri te da traže golemog svemirskog crva *Ababumu* (informacija koju je saznao u svemirskom brodu).

Dok se to odvija na prosceniju, ja izlazim na stražnju stranu kante koja je skrivena od publike, uzimam drugog galeba sa početka i dolijećem do najveće hrpe smeća, čuje se zvuk usisavanja i hrpa proguta galeba te se ponovi podrig i izlijetanje perja iz smeća kao u prvoj sceni. Nakon toga uzimam rep crva i bacam ga od centralne hrpe smeća prema ulici te uglavim nogu u mehanizam kako bi mogao animirati rep. Paralelno s time uzimam gornji dio crva te ulazim kompletno u njega i pomoću teleskopskog štapa dižem ga do otprilike četiri metra visine kako bi crv zauzeo cijelu pozornicu. Budući da se nalazim u crvu i ništa ne vidim, na podu si prije svake predstave napravim markacije po kojima hodam da znam koja mi je putanja lutke. Za svaki pokret koji radim imam označen smjer na podu prema kojem se moram orijentirati jer jednom kad se uđe unutar te ogromne lutke, svi orijentiri nestaju. Ništa ne vidim i ništa ne čujem.

Ababuma sa svojim usisavanjem privlači *Kobru* i *Zeku* te ih proždire, zatim se skriva iza smeća, ali rep ostaje viriti. Zbog sve buke i gungule koja se dogodila, iz svemirskog broda izlaze *Đanga* i *Luto* te spaze rep *Ababume*. *Đanga* sa svojim novim iskustvom da *Hoha-Hola* šteti predlaže *Luti* da katapultiraju *Hoha-Holu* u *Ababumu* i na taj način ga unište. *Đanga* vadi improviziranu klackalicu te stavlja *Hoha-Holu* na jednu stranu. *Luto* ugrize *Ababumu* za rep da ga probudi i čim se *Ababuma* ustane *Đanga* skoči na klackalicu i lansira *Hoha-Holu* u *Ababumu* koji se otruje i eksplodira! Iz leša *Ababume* izlaze lovci koji se sprijateljuju sa izvanzemaljcima i tada iz svemirskog broda izlazi *Šef* (ja) izvanzemaljaca koji govori ljudskim jezikom. On zahvaljuje lovcima te im objašnjava da trebaju počistiti smeće da se *Ababume* ne bi skupljale više u smeću. Izvanzemaljci odlaze sa svemirskim brodom, ali prije lovcima daruju metle da počiste planet. Nakon što izletim sa svemirskim brodom sa scene,

brzo se vraćam u kantu za smeće te lupam po njoj kako bi me oslobodili. Na kraju *Kobra, Zeko* i *Klon* otpjevaju epilog i na taj način završe predstavu.

Sve u svemu, u ovoj predstavi ima puno animacije i ritam predstave je izuzetno dinamičan, što traži kod glumca-lutkara izuzetnu koncentraciju i visoki angažman tijekom predstave.

Što se tiče same animacije ginjola, svjestan sam da ovo nije bio moj najbolji rad i nije bilo savršeno te je moglo biti puno bolje, ali bilo je tako kako je bilo. To ne znači da se to neće i ne može promijeniti na bolje. Sveukupnim rezultatom sam dosta zadovoljan, uspjeli smo napraviti predstavu u svom stilu, koji već postaje reprezentativan diljem Hrvatske. Napravili smo nešto drugačije, otvorili smo djeci maštu i pokazali uvid u neki drugačiji svijet koji su do sada mogli vidjeti samo na televiziji. Dali smo maksimum od sebe, napravili smo što smo mogli u zadanim okvirima i u vremenskom roku.

Jako mi je drago što mogu reći da ova predstava svakom novom izvedbom raste sve više i više te svaki put dodajemo nešto novo. Razlika između premijere i diplomske izvedbe je dan i noć, a do kuda ćemo dogurati to ćemo tek vidjeti.

4.7. EFEKTI

Lutkarstvo je umetnost totalnog teatra.[14]

Činjenice su činjenice. Ova predstava je građena na efektima i to nitko od nas ne osporava. Svjesno smo to napravili, i s razlogom. Kao što sam napomenuo ranije, cilj nam je bio napraviti hollywoodsku akcijsko znanstveno-fantastičnu komediju za djecu, ali u kazalištu. Jedna od najbitnijih stavki da u tome uspijemo bili su efekti. Tako smo kupili poseban reflektor samo za svemirski brod, malo se poigrali s njim i sa puno dima on izgleda kao da skenira, traži i leti iznad publike. Crni teatar nismo iskoristili ni blizu koliko on nudi mogućnosti, ali za ono što je nama bilo potrebno, ispunio je svoju ulogu. Poslužio je da unutrašnjost svemirskog broda izgleda „svemirski“. Žarke fluorescentne boje koje svijetle u mraku za razliku od zagasitih zemljanih boja smetlišta ispunile su svoju funkciju. Scena kloniranja ostavlja djecu u šoku. Sve ih zanima kako smo to napravili, a uz malo dima i pravilne led rasvjete svaka transformacija izgleda odlično. Opravdanje za napravit konja od Zeke i smanjiti ga objasnit ću na preostalim stranicama, a kloniranje je danas već postala naša

[14] Lazić R. (2007), *Misli o lutkarstvu* u *Magija lutkarstva,* Beograd, Foto Futura i Autorska izdanja, str. 7

stvarnost. U svijetu se takvi eksperimenti već godinama provode i čovjek se sve više počinje igrati Boga.

4.8. PORUKE I SKRIVENE PORUKE

Filmovi, crtići i svi drugi mediji koje gledamo, čitamo i slušamo prepuni su sublimnih poruka koje malo po malo utječu na naš život, a da mi uopće ne primjećujemo.

U predstavu smo ugurali tri poruke: globalna poruka posve jasno kazuje da trebamo očistiti i čuvati naš planet. Druga poruka koju smo ubacili je da *Hoha-Hola* šteti, i to je jedna od činjenica. Većina stanovnika našeg planeta je pretilo jer unose ogromne, nezdrave količine šećera u sebe koji nije zdrav u tolikoj mjeri. Jedan od glavnih razloga tome su razna pića. Ovom malom izmjenom imena svima je bilo jasno o čemu je riječ kada govorimo da *Hoha-Hola* šteti, pa smo na taj način htjeli iznijeti tu poruku.

Treća poruka koja je skrivena unutar predstave, nalazi se u sceni kloniranja. To je simbol nacrtan na centralnom elementu (slika 14.), a sastoji se od trinaest sfera. Trinaest sfera toga dijagrama predstavljaju užasno važan i moćan sveti geometrijski uzorak poznat kao *Fruit of life*. Ovaj uzorak smatra se svetim nad svetim u svetoj geometriji, jer se nalazi skriven unutar starinskog i vrlo poznatog uzorka *Flover of life* koji se može pronaći diljem svijeta. Za *Flover of life* kaže se da je pravi nacrt svemira, koji sadrži osnovni dizajn svakog atoma, molekularne strukture, životnog oblika i svega što postoji. Moderna znanost i kvantna fizika potvrđuju kozmičko značenje ovih starinskih geometrijskih oblika koji predstavljaju građevinske blokove našeg fizičkog svemira. Poanta korištenja ovoga simbola je da je cijeli svemir, sva živa bića i svi objekti, sastavljen od istih temelja, te koliko god različiti bili, u samoj našoj srži, svi smo identični, pa kada *Đanga* u sceni kloniranja greškom mijenja *Zeku* u razne oblike, on se zapravo igra Boga koji mijenja strukturu ali zadržava isti sastav. Jesmo li uspjeli kome usaditi neku od sublimnih poruka ne znamo, ali slijedeći put kada netko vidi ovaj simbol već će mu biti malo poznatiji, pa će možda krenuti malo istraživati i otkriti neke stvari koje do sada nije znao. Ili kada netko dođe i naruči neko gazirano piće, možda će se sjetiti da ono šteti, pa će bolje razmisliti.

5. ZAKLJUČAK

> Dete je najbolji lutkarski gledalac koje želi dinamičnu igru. Njemu je potrebna živa razumljiva predstava u kojoj će moći brzo da se opredeli za koga će na sceni strepiti ili protiv koga će se boriti. Taj mladi gledalac izlazi iz teatra nezadovoljan ako mu na pozornici nije bilo sve jasno i precizno rečeno.
>
> Živomir Joković[15]

Citat Živomira Jokovića govori nam kakve bi predstave trebali raditi za naše najmlađe. Što trebamo napraviti da bismo probudili interes u našim gledateljima i da im pružimo predstavu koja će ispuniti njihova očekivanja. Kada se sve zbroji i sagleda u globalu, mi smo svoj cilj s ovom predstavom ispunili. Napravili smo dinamičnu, zanimljivu akcijsko znanstveno-fantastičnu komediju za djecu, koja niti jedno dijete ne ostavlja ravnodušnim. Nakon većine predstava imamo kratak razgovor s publikom i kada ih pitamo ono najbitnije pitanje: „Što ste naučili iz ove predstave?“, njih 100, 200 ili koliko ih već bude tamo, jednoglasno viknu: „Moramo očistiti planet!“. U tome trenutku mi smo presretni jer znamo da smo makar na trenutak osvijestili te mlade mozgove za jednu takvu, za svijet, bitnu činjenicu jer na mladima svijet ostaje.

Prije šest godina moji svjetonazori su bili potpuno drugačiji, lutkarstvo nije ni postojalo u mojem vokabularu, ali upisivanjem Umjetničke akademije u Osijeku, to se promijenilo i napokon sam pronašao zanimanje koje me ispunjava i veseli. Udahnuti život lutki, podariti joj taj magični udah, pružiti joj priliku da još jednom zaživi pred publikom, za mene predstavlja najsavršeniju scensku umjetnost, koja sinergijom svih drugih umjetnosti, nudi neograničenu lutkarsku igru na koju malo tko može ostati ravnodušan.

S ovim radom završava ova faza moga školovanja, ali prestati učiti, kroz lutkarstvo, neću nikada.

[15] Lazić R. (2007), *Mišljenja o lutkarstvu* u *Magija lutkarstva*, Beograd, Foto Futura i Autorska izdanja, str.13.

6. LITERATURA

1. Radoslav Lazić (2007), Umetnost lutkarstva, Beograd, Foto Futura i autor

2. Nikola Batušić (1978), Povijest hrvatskoga kazališta, Zagreb, Školska knjiga

3. Skripta Dubravka Torjanca – Heinrich von Kleist, "O marionetskom kazalištu" zapisi i anegdote

- Naslov izvornika: Heinrich von Kleist, "*Uber das Marionettentheater. Aufsatze und Anekdoten"* Insel Verlag, Frankfurt am Main 1980.

4. Ur. Ivan Ott (2008), Monografija PHPD Zora, Karlovac, GK *Zorin dom* Karlovac

5. Dušan Lopašić (1892), „Zora" I. hrvatsko pjevačko društvo u Karlovcu, Povijesne crtice 1858. - 1892., Karlovac, Naklada i tisak Dragutina Hauptfelda

6. Peđa Gvozdić/Giulio Settimo/Vanja Gvozdić (2014), Tekst predstave *„Vanzemaljci"*, Karlovac, GK *Zorin dom* Karlovac

8. Radoslav Lazić (2007), Magija lutkarstva, Beograd, Foto Futura i Autorska izdanja

9. Internet stranice:

- Istjerivači duhova <www.imdb.com/title/tt0087332/> (05.08.2015)

- Bubimir <www.imdb.com/title/tt0094721/> (05.08.2015)

- Fruit of Life, Sacred Geometry<www.youtube.com/watch?v=uN7OpiKtfQ0> (05.08.2015)

- Fruit of Life<www.sacred-geometry.es/?q=en/content/fruit-life> (05.08.2015)

- Međusobna komunikacija <https://sr.wikipedia.org/wiki/Me%C4%91usobna_komunikacija> (30.09.2016)