

MARIONETA KAO SREDSTVO IZRAŽAVANJA

Zmazek, Ines

Master's thesis / Diplomski rad

2018

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://um.nsk.hr/um:nbn:hr:134:307876>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-04-17**



Repository / Repozitorij:

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



SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
UMJETNIČKA AKADEMIJA U OSIJEKU

ODSJEK ZA KAZALIŠNU UMJETNOST

STUDIJ KAZALIŠNE UMJETNOSTI

SMJER: GLUMA I LUTKARSTVO

INES ZMAZEK

MARIONETA KAO SREDSTVO IZRAŽAVANJA

DIPLOMSKI RAD

Mentor:

doc. dr. art. Hrvoje Seršić

Sumentor:

ass. Nenad Pavlović

Osijek, 2018.

SADRŽAJ

1.UVOD.....	3
2.LUTKARI KOJE ĆEMO UPOZNATI.....	4
2.1 MILAN KLEMENČIČ.....	4
2.2 VITTORIO PODRECCA.....	6
2.3 HERMENEGILDO LANZ.....	7
3. PRVI ZADACI U STVARANJU PREDSTAVE <i>FRAGILE</i>	9
4. MARIONETA KAO SREDSTVO IZRAŽAVANJA.....	13
5. <i>FRAGILE</i> – LUTKARSKA PREDSTAVA ZA ODRASLE S PORUKOM..	21
6. ZAKLJUČAK.....	22
7. SAŽETAK.....	23
8. SUMMARY.....	23
9. LITERATURA.....	24

1. UVOD

Diplomska predstava *Fragile* premijerno je izvedena 30. lipnja 2017. u Italiji u gradiću Cividale del Friuli. Redateljica predstave je Tamara Kučinović, za scenografiju se pobrinula Alena Pavlović, a sve se to odigralo pod mentorstvom doc. dr. art. Hrvoja Seršića. U predstavi sudjeluju i studenti Umjetničke akademije u Osijeku kojima je ovo ujedno i diplomatska predstava. To su Antonio Jakupčević, Krešimir Jelić, Anamarija Jurišić, Hana Kunić, Ivana Vukićević i Ines Zmazek.

Predstava *Fragile* dio je dvogodišnjeg europskog projekta pod nazivom *Zavirimo iza pozornice: pioniri europskog lutkarstva*. U projektu sudjeluju četiri partnera: gradska općina Cividale del Friuli, Lutkarsko kazalište Ljubljana, kazališna skupina Títeres Etcétera i Umjetnička akademija u Osijeku. Svrha i cilj projekta jest približiti široj publici povijest europskog lutkarstva u prvoj polovici 20. stoljeća kroz radionice, festivale i izložbe. Odabrani su i pojedinci koji su uvelike pridonijeli lutkarstvu kroz povijest 20. stoljeća, a to su Milan Klemenčič iz Slovenije, Vittorio Podrecca iz Italije, te Hermenegildo Lanz iz Španjolske. Ovim ćemo projektom imati priliku saznati više o njima, o njihovim početcima i ljubavi prema lutkarstvu. Kako Umjetnička akademija nosi velik dio odgovornosti u projektu, pozvali smo i profesore našeg odsjeka doc. dr. art. Maju Lučić Vuković, ass. Nenada Pavlovića i ass. Katarinu Arbanas da sudjeluju u projektu te da nam pomognu da zajedno dođemo do predstave koju imamo danas.

Ovim diplomskim radom prikazat ću detalje stvaranja predstave *Fragile*, ali prije svega želim istaknuti da je sam proces rada na predstavi bio kreativan. Htjela bih pohvaliti profesore koji su marljivo radili s nama i poticali nas na rad kada se možda nama i nije dalo. Jedan od problema bio je to što smo mala klasa (samo nas šest) te su nam profesori zbog toga bili tehnička ispomoć. U ovih pet godina klasa je naučila funkcionirati kao jedno. Naučili smo prihvaćati, uvažavati i saslušati jedni druge. Svatko od nas je individua i ima svoj način razmišljanja, svoje ideje za koje misli da bi se trebale uvažiti. Naravno da nismo mogli uvažiti ideje svakog od nas, već smo pomnim razmišljanjem uzimali one najbolje. Dugo smo se bavili i dramaturgijom, čitali, istraživali i gledali filmove na temu projekta. Mnogo smo puta i mijenjali već postavljeno. Tijekom procesa bili smo tužni, sretni, zadovoljni i nezadovoljni, ali nakon pet godina marljivog rada, stvaranja, učenja i istraživanja s ponosom smo stali na pozornicu da izvedemo diplomsku predstavu.

2. LUTKARI KOJE ĆEMO UPOZNATI

2.1 MILAN KLEMENČIČ

Milan Klemenčič smatra se utemeljiteljem slovenskog lutkarstva. Rođen je u malom gradiću Solkanu u Sloveniji 1875. godine. Bio je lutkar, scenograf, slikar i fotograf. Zanimljivo je i to da je bio autor prve sačuvane fotografije u boji u slovenskoj povijesti. Oduvijek je volio lutkarstvo te je zbog te ljubavi odlučio postaviti svoju prvu predstavu. U njihovu domu u Šturju zajedno sa svojom ženom postavio je 22. prosinca 1910. predstavu pod nazivom *Mrtvac u crvenom kaputu*. Scenu i lutke izradio je on sam. Predstava je bila minijatura i postavljena je u njegovu dnevnom boravku. Kako u to vrijeme nije bilo električne struje u Šturju, oko scene upalio je svijeće i tako dobio intimnu atmosferu. Gledatelji su bili oduševljeni, što mu je dalo dodatni poticaj za novo stvaranje. Njegovo malo marionetsko kazalište postalo je razlog društvenih okupljanja, a odigravalo se za svega tridesetak ljudi. Ta godina smatra se rođenjem slovenskog lutkarstva.

Klemenčič je nastavio stvarati nove predstave: *Začarani princ* (1911.), *Kralj Lavrin* (1911.), *Kraljević Karanfil i kraljevna Ljiljana* (1913.), *Gašperček slikar* (1913.) i *Trojica iz Damaska* (1913.). Ubrzo je nastupio rat, a Klemenčič je bio raspoređen u Graz. Rat ga nije obeshrabrio u njegovu kreativnom stvaranju i za to vrijeme nastale su dvije predstave: *Tajno ogledalo* (1917.) i *Čarobna violina* (1917.). Nakon rata Klemenčiču su se ispunile njegove želje. Postao je voditelj opreme svih scena slovenskog lutkarskog kazališta. Dao je sve od sebe, slikao je, skicirao i izrađivao sve što je bilo potrebno. U Gradskom domu 20. siječnja 1920. premijerno je izvedena *Čarobna violina*. Publika je bila oduševljena, ali, kako to biva, nitko nije davao financijsku pomoć. Zbog toga je kazalište vrata zatvorilo na svoj četvrti rodendan.

Vrhunac Klemenčićeve kreativnosti bila je predstava *Doktor Faust* (1938.). Priča se temelji na dobro poznatoj legendi o Faustu, čovjeku koji je prodao dušu Vragu, te propitkuje i postavlja ključna pitanja o čovjekovim moralnim vrijednostima. I ova njegova predstava postavljena je u dnevnom boravku i izvodila se samo za odabrano elitno društvo. Originalna verzija predstave trajala je dva i pol sata, a današnja u izvedbi Lutkarskog kazališta Ljubljana traje oko jedan sat. I sami smo imali priliku pogledati je u redateljskoj obnovi Jelene Sitar Cvetko. Predstava je smještena u mali starinski okvir. U njemu igraju male marionete koje su nas oduševile estetski i animacijski. Sitnih dimenzija, još su više plijenile pažnju i divljenje prema animatorima koji su ih vrlo točno animirali. Predstava me se jako dojmila i razumijem

zašto još uvijek živi punim plućima. Ono najzanimljivije ipak je bilo to da smo nakon predstave imali priliku opipati i animirati lutke te saznati da se iza malog zastora krije prava mala tvornica mehanizma.

Evo što Jelena Sitar Cvetko u intervjuu *Muzej na pozornici* kaže o obnavljanju predstave i njihovima likovima:

Beskonačna sreća je u profesionalno lutkarstvo krenuti s Klemenčićem. Ne samo zato što vas on odmah suoči s pravim pitanjima, već i zato što je i sam bio umjetnik. Imao je poseban stav. Lutkarstvo je za sve kasnije generacije odredio kao umjetnost. Mogli smo za prvu režiju dobiti bilo kakvu drugu lutkarsku predstavu, no dobili smo Klemenčićevog Fausta. Možda i zato jer nisu dobro znali što nam zapravo daju (smijeh). Učiti iz tih izvora beskrajna je sreća za svakog lutkara.¹

Kod Fausta je sve jako ozbiljno, kod Gašpara smiješno. To je načelo po kojem funkcioniraju sve komedije. Željeli smo naglasiti ovu suprotnost, a kako je podloga za to postojala u literarnoj, odnosno, kazališnoj povijesti smatrali smo da bi bio veliki grijeh Faustu dati više teksta nego Gašparu. Kada smo ujednačili odnose među glavnim junacima, pokazalo se da vražja moć nije ujednačena. Skupina vragova, s izuzetkom Mefista, kod Klemenčića nije imala naročito bitnu ulogu. Povremeno, kada kod Klemenčića nije bilo dovoljno ruku koje bi sve napravile, vragove su u danom trenutku postavili na posebno tehničko pomagalo – „dizalicu“ i zatim ih sve skupa automatski podizali gore dolje, „Perlicke – Perlocke!“. Ovdje smo se odlučili za promjenu i to takvu da ćemo svakim vragom posebno rukovati, voditi, čime smo postigli bolju dinamiku. Kod toga se nije radilo o tome da bismo se osjećali genijalniji od Klemenčića, već nam je na raspolaganju bio veći broj glumaca.²

Umro je u 81. godini 5. veljače 1957. u Ljubljani.

1 Bilten Bulletin 2/4, Nadja Ocepek, Tjaša Tomšić, *Muzej na pozornici*, Osijek, 2016., str. 26

2 Bilten Bulletin 2/4, Nadja Ocepek, Tjaša Tomšić, *Muzej na pozornici*, Osijek, 2016., str. 27

2.2 VITTORIO PODRECCA

Vittorio Podrecca rođen je 1. srpnja 1883. godine u mjestu Cividale del Friuli u Italiji. Imao je brata blizanca koji je umro na porodu. Diplomirao je pravo, ali se njime nikada nije bavio. Odmalena je volio lutkarstvo koje mu je sve više zaokupljalo misli te je odlučio otvoriti svoje lutkarsko kazalište. Lutkarsko kazalište *Teatro dei Piccoli* osnovano je u veljači 1914. godine. U realizaciji, i to ponajviše financijski, pomogao mu je njegov prijatelj i suosnivač Luigi Fornaciari. Specijalnost *Teatra dei Piccoli* bili su veliki spektakli. Radilo se tu o tisućama marioneta u kojima je uvelike uživao te se trudio da sve bude raskošno i pompozno. Zanimljivo je to da je radio marionete koje su predstavljale slavne ličnosti kao što su Greta Garbo, Charlie Chaplin, Betty Boop, a glazbu su uživo stvarali glazbenici na instrumentima. Najpoznatije predstave *Teatra dei Piccoli* bile su *Varietà*, *Rumba*, *Akrobati* i *Ples nojeva*. Za vrijeme rata Podrecca (koji je bio na frontu) nije mogao direktno upravljati kazalištem te ga je prepustio u ruke lutkarskoj skupini *Dell'Acqua*.

Teatro dei Piccoli uvijek je nudio nešto drukčije te su zbog toga svi htjeli surađivati s njima. Alfonso Cipolla u intervju *Alfonso Cipolla o Vittoriju Podrecci i „Teatru dei Piccoli“* kaže:

*Treba naglasiti da je lutkarsko kazalište „Teatro dei Piccoli“ tada bilo jedino kazalište koje je nudilo tehničku i umjetničku podršku za takvu novu vrstu eksperimenta kakav je bio futurizam.*³

Produkcije su bile velike, što je zahtijevalo više novca. Kako nisu uvijek uspijevali sami sebe financirati, Podrecca je odlučio da idu u inozemstvo. Sve je bilo pomno isplanirano, a od strane inozemne publike bili su odlično prihvaćeni. Snimili su i film *Ja sam Suzana* koji je režirao Rowland V. Lee 1933. godine. Radnja filma počinje kada se neuspješni lutkar Tony zaljubi u plesačicu Suzanne. Sve lutkarske etide u filmu igraju *Teatro dei Piccoli*. Za film su korištene lutke marionete, a u jednom kadru vidimo i lutku Charlieja Chaplina. Glavna lutka pomalo podsjeća na lutku Barbike, osim što je ova mobilnija jer ipak se radi o marioneti.

Alfonso Cipolla kaže: *Tridesetih godina prošlog stoljeća kazalište „Teatro dei Piccoli“ izvodilo je predstave u New York Cityju i sigurno je bilo dobro prihvaćeno.*

³ Bilten Bulletin 2/4, Ennio Guerrato, Fabio Parente, Barbara Della Polla, Alfonso Cipolla o Vittoriju Podrecci i „Teatru dei Piccoli“, Osijek, 2016, str.34

*Objavljivani su i novinski članci, a kritike su bile pozitivne.*⁴

Podrecca je umro 1959 u Ženevi, a nakon njegove smrti kazalište preuzima njegov posinak Carlo Farinelli.

2.3 HERMENEGILDO LANZ

Hermenegildo Lanz smatra se jednim od najvažnijih španjolskih lutkara. U mladim danima radio je u kazalištu *Dona Maria II*, gdje je oslikavao scene. Studirao je umjetnost u Madridu te je za vrijeme studija upoznao tajlandskog lutkarskog majstora. Zanimalo ga je kazalište, a počeo se i zaljubljuvati u lutkarstvo. Suradivao je s poznatim pjesnikom Federicom Garcíom Lorcom i skladateljem Manuelom de Fallom s kojima je napravio predstavu *Títeres de Cachiporra*. Za razliku od Podrecce i Klemenčića koji su koristili marionete, on je za svoju predstavu izabrao ručne lutke. Tekst za predstavu napisao je Federico García Lorca po staroj andaluzijskog priči *Djevojka koja zalijeva bosiljak i znatiželjni princ*. Veliki interes publike potaknuo ih je da nastave stvarati. Nekoliko mjeseci nakon predstave *Títeres de Cachiporra*, ovaj veliki trojac dobio je priliku da izvede predstavu ispred princa Edmonda de Polignaca. Sam princ naručio je operu *El retablo de maese Pedro* (*Lutkarska predstava majstora Pedra*) koju su trebali izvesti pred elitom tadašnjeg doba. Premijera je bila zakazana na Sveta tri kralja, a izvodila se u kući koju su posjedovali Federico García Rodríguez i Vicenta Lorca Romero u Granadi. Lanz je bio zadužen za scenografiju i lutke. Napravio je kulise od papira, a glave lutaka bile su od drva. Imao je iskustva u oslikavanju scena te je na sceni oslikao luk proscenija. Tu se nalazio i natpis: Kazalište za djecu.

Predstavu *El retablo de maese Pedro* činila su tri dijela. Prvi dio počeo je s *Los dos habladores*, interludijem posvećenim Miguelu de Cervantesu, a drugi dio činila je već viđena *Djevojka koja zalijeva bosiljak i znatiželjni princ*. Treći dio predstave, i onaj najbolji po Lorcinim riječima, bila su Sveta tri kralja. U fokusu *Títeres de Cachiporra*: isprava o osnivanju autorica Yanisbel V. Martínez kaže:

Predstava „Sveta tri kralja“ izvodila se prema načelima kazalište sjena s lutkama maketnog kazališta.

⁴ Bilten Bulletin 2/4, Nadja Ocepek, Zbirka *The Cook /Marks*, Osijek, 2016., str. 38

Ova vrsta zabave pojavila se u Engleskoj u 19. stoljeću i u Španjolskoj nakon 1865., zahvaljujući slikama „Paluzie Engraving“ i bila je nešto sasvim drugo od uobičajene kazališne prakse kakvu poznajemo danas. Korištenje načela maketnog kazališta, ali uvećanog jer se pretpostavlja da je zastor bio visok 90 cm i dugačak 120 cm, s likovima veličine 20-30 cm, bilo je nešto veoma inovativno. Činjenica da su ravne srednjovjekovne slike dobile kazališnu dimenziju, bile pokrenute i uljepšane glazbom i pjesmama, smatrala se revolucionarnim pothvatom u svijetu španjolskog lutkarskog kazališta.⁵

Uveo je avangardu u španjolsko lutkarstvo, mijenjao je i osmišljavao nove scenografije i mehanizme. Strast mu je bila osmišljavanje tehnički zahtjevnih lutaka i scenografija, a izmislio je i lutku u ljudskoj veličini s neobičnim polugama za animiranje, na koju je bio posebno ponosan. U fokusu *Títeres de Cachiporra: isprava o osnivanju* autorice Yanisbel V. Martínez Sam Lanz svoje vrijeme opisao je ovako:

Nismo gubili ni trenutka, oponašali smo inicijative jedni drugih i pokušavali predvoditi druge i sami sebe. Uzeli bismo od svakog nešto i napravili nešto novo...⁶

Ipak, ni on nije mogao odoljeti marionetama te je 1943. pod utjecajem talijanskih lutkara izradio klauna Totolina. Umro je 1949. godine u Granadi.

5 Bilten Bulletin 2/4, Yanisbel V. Martínez, *Títeres de Cachiporra: isprava o osnivanju*, Osijek, 2016., str. 47

6 Bilten Bulletin 2/4, Yanisbel V. Martínez, *Títeres de Cachiporra: isprava o osnivanju*, Osijek, 2016., str. 45

3. PRVI ZADATCI U STVARANJU PREDSTAVE *FRAGILE*

Tijekom prvog semestra počeli smo raditi na predstavi *Fragile* u sklopu kolegija Majstorska radionica lutkarstva: Od teksta do inscenacije i Osnove lutkarske režije, čiji su nositelji profesorica doc. dr. art. Maja Lučić Vuković i doc. art. Tamara Kučinović. Ova dva kolegija poslužila su nam da se teoretski pozabavimo našim idejama i ciljevima te da shvatimo što je režija te koja je uloga samog redatelja u postavljanju predstave. Kako je svatko od nas jednim dijelom bio redatelj predstave, trebali smo dokučiti kako ideju koja u našem umu funkcionira uprizoriti tako da nas publika razumije.

Osnovnih pet pitanja na koja si moramo odgovoriti kao redatelji jesu *Što ja postavljam?*, *Zašto ja to postavljam?*, *Za koga ja to postavljam?*, *Radi čega postavljam?*, *Kako postavljam?* Naučili smo što znači **redateljska analiza** - kako redatelj vidi svoju predstavu, **literaturna analiza** - proučavanje, istraživanje i izučavanje djela, odnosno svih činjenica koje bi mogle biti bitne za predstavu, te što je **dramaturška analiza** - odrediti glavni sukob.

Glavni cilj europskog projekta *Zavirimo iza pozornice: pioniri europskog lutkarstva* bio je upoznati publiku s lutkarima koju su ostavili velik trag u lutkarstvu. Kako nismo imali predložak ili djelo kojim smo se vodili, jedina literatura i inspiracija bile su nam njihove biografije. Pozabavili smo se povijesnim činjenicama te na temelju toga došli do prvog dojma. Dugo smo razgovarali, izmjenjivali ideje i kroz to pokušavali odrediti temu, ideju i nadcilj. U sklopu projekta izdavali su se i Bilteni čiji je cilj bio pisati o lutkarima, radionicama, festivalima i izložbama koje smo posjetili i iz kojih smo crpili inspiraciju.

Jedan od zadataka bio je da pročitamo *Hamleta*. Cilj ovog zadatka bio je da shvatimo što je to tema, ideja i nadcilj, a što fabula i siže. Velika je razlika između fabule i sižea. **Fabula** su suhe činjenice poredane kako je napisano u drami, odnosno događaji pisani točno onim redom kojim je napisano u komadu. **Siže** je priča ispričana kronološkim redom, ono što se zapravo dogodilo i s određenim odnosom prema tome. Nakon što smo odredili fabulu i siže, morali smo odrediti i definirati temu. Iščitavajući djelo, mogli smo zaključiti čime se autor bavi. Jesu li to problemi u društvu, politička pitanja ili Hamletova osveta. **Tema** bi dakle bila osnovni krug pitanja koja je autor postavio u svom djelu i na koja tim djelom odgovara - je li osveta moralan čin? **Ideja** bi bila odgovor na temu, odnosno na pitanje kojim se bavi tema. Na kraju dolazimo do nadcilja. **Nadcilj** se odnosi na publiku, odnosno što je

autoru bila ideja s kojom je htio da vi izađete. Je li to bilo da se vi propitkujete u vezi sudbine ili da promišljate jeste li dobar čovjek? Ono što je bilo bitno jest da mi kao redatelji možemo odrediti temu, ideju i nadcilj i što time želimo reći danas. Kada bih ja postavljala *Hamleta*, onda bi moja tema glasila: je li cijena osvete ljudski život?, a ideja bi bila: ništa nije vrijedno kao ljudski život, dok bi nadcilj bio: nitko nema pravo oduzeti nečiji život, čak i ako je u pitanju osveta i čast. Ovaj zadatak uvelike nam je pomogao da prilikom režiranja naših etida i stvaranja predstave *Fragile* shvatimo što je ono što želimo prikazati publici.

Sljedeći zadatak, i meni jedan od najzabavnijih, bio je da napravimo instalaciju, odnosno sliku kraja scene. Mogli smo koristiti bilo kakvu rekvizitu te je postaviti na scenu onako kako bi ona ostala kada bi se scena odigrala do kraja. Nakon što smo postavili rekvizitu, zadatak kolega s klase bio je da otkriju kako je došlo do takvog kraja. Svatko od nas preuzeo je režijsku palicu i odabrao neke od kolega da odigraju onako kako je on mislio da se to odigralo. Bilo mi je zanimljivo pogađati i razmjenjivati dojmove o sceni jer je svatko od nas imao svoju ideju. Kod svakoga su se budile drukčije asocijacije. Nakon što smo svi pokušali odgonetnuti ili bi nam ponestalo ideja, onaj koji je postavio kraj scene morao nam je pokazati kako je on zamislio i kako je uistinu došlo do kraja.

Ovaj zadatak pomogao nam je da shvatimo težinu redateljskog posla i koliko je bitna komunikacija između redatelja i glumca. Redatelj mora dobro znati koja je njegova ideja i nadcilj da bi onda to mogao prenijeti glumcu, kako bi ovaj to što bolje odigrao, shvaćajući zašto to redatelj traži od njega. Zadatak nam je pomogao i osvijestio spoznaju da se na sceni ništa ne podrazumijeva, već da sve treba biti odigrano da bi publika shvatila što želimo reći. Također, prilikom stvaranja predstave *Fragile* pomoglo nam je da gledamo širu sliku te da probamo gledati očima redatelja.

Stvoriti atmosferu bio je sljedeći zadatak. Trebali smo izabrati neke od atmosfera te ih predočiti na scenu. Kako od crne prostorije dočarati šumu ili staru zapuštenu kuću? Dugo smo promišljali i razgovarali te smo se odlučili predočiti stari zapušteni tavan. Krenuli smo istraživati po akademiji što bi nam moglo biti od koristi. Po prostorijama akademije bile su uglavnom stare stvari i namještaj koji studenti koriste za svoje scene, tako da su se odlično uklopile u naš zapušteni tavan. Htjeli smo našem tavanu dodati malo posebnosti te smo odlučili da je taj tavan pripadao jednom od naših starih lutkara. To nam je pomoglo jer smo sada mogli konkretizirati stvari. Pitali smo se što bi se nalazilo na tavanu starog lutkara. Prvo smo smanjili prostor kako bismo postigli osjećaj skučenosti. Donijeli smo puno marioneta

koje smo zapakirali u kofere te neke koje su visjele i čekale na red da ih stari lutkar popravi. Bile je tu još i starog alata, dijelova lutaka i raznih instrumenata. Koristili smo i prozor kroz koji smo animirali vjetar. Na podovima su bile novine koje su se pomicale kada je vjetar puhao. Također smo se igrali sa svjetlom pa se ono neprestano palilo i gasilo. Titrajuće svjetlo davalo je dojam zapuštenosti. Ono što svaki stari tavan ima jest prašina. Problem prašine smo riješili tako da smo uzeli zemlju, a prašina bi se rasprostranila po prostoru kada bi zapuhao vjetar. Za dodatnu atmosferu imitirali smo zvukove miševa te animirali novine koje su onda davale dojam kao da miševi hodaju po njima. Mirise starog tavana pokušali smo dočarati tako da smo uzeli staru odjeću koja je dugo stala u fundusu te je mirisala na vlagu. Strop koji je prokišnjavao otkrivao je da tu nitko već dugo vremena nije boravio niti brinuo o tom prostoru, što je davalo dojam zapuštenosti koju smo i htjeli dobiti.

Sljedeća atmosferu koju smo htjeli dočarati bio je šator smješten na fronti. Ideja nam je bila predočiti šator u koji su se vojnici dolazili odmoriti, popiti i pojesti i u kojem su se mogli osjećati opušteno. Drugi dio te atmosfere bilo je strijeljanje. Htjeli smo od bezbrižne atmosfere koju su mogli osjetiti u šatoru doći do straha koji osjete kada izađu iz šatora. Kako u crnoj prostoriji dobiti šator? Uzeli smo crne zastore koji su bili pričvršćeni za daščice i raširili ih. Jedan smo pričvrstili za zid, a drugi smo prebacili preko crnih paravana. Time smo dobili pravi oblik šatora. Postavili smo nekoliko stolova i stolica u tako malen prostor te odmah dobili dojam skučenosti. Napravili smo i improvizirani šank sklopljen od kubusa i ljestava. Zapalili smo duhan, svijeće i odlučili smo da ćemo skuhati crno vino. Crno vino s cimetom dalo nam je dodatne mirise, a narezali smo razne salame i otvorili nekoliko mesnih konzervi. Pjevalo se, lutkarilo i zabavljalo.

Drugi dio atmosfere - publika izlazi iz šatora, dočekaju ih vojnici i odmah im stavljaju povez na oči - bio je zastrašujući. Htjeli smo dočarati strah kod publike, što smo odmah i uspjeli. Bila je bitna dobra organizacija jer smo morali paziti na svakog sudionika s obzirom na to da im je na očima bio povez. Kada smo ušli u drugu prostoriju, poredali smo ih na zid. Bili smo raspoređeni tako da je uvijek bio jedan sudionik i jedan glumac. Tako smo najlakše mogli kontrolirati situaciju. Koristili smo metalnu cijev koju smo svakom od sudionika prislonili na čelo i tako su dobili dojam da im je pištolj uperen u glavu. Glumci koji su također bili prislonjeni uza zid, drhtali su, molili za život i plakali te smo tako dobili još više zastrašujuću atmosferu. Najveći šok bio je kada je jedan od glumaca pokušao pobjeći te smo u kantu bacili petardu i tako dobili pucanj. Nakon što smo skinuli povez sudionicima, uperili

smo u njih veliki reflektor te u jednom trenutku nisu mogli ništa vidjeti. Ovom atmosferom htjeli smo dobiti strah i iznenađenje, a smatram da smo to i uspjeli postići.

Atmosfera rata bila je inspirirana povijesnim činjenicama koje smo izvukli iz života naših lutkara. Naravno da smo prilagodili i izmijenili neke činjenice, ali htjeli smo pokazati kako lutkarima čak ni rat nije smetao da se bave svojom umjetnošću. Njihova upornost i predanost radu dovela ih je do toga da su danas to što jesu, jedni od najpriznatijih lutkara svijeta.

Zadnja atmosfera koju smo uprizorili bila je atmosfera broda. U ovoj etidi htjeli smo pomicanjem stvari na sceni dočarati valove. Inspiracija i za ovu etidu bili su nam naši lutkari. Htjeli smo pokazati da nikakvi vanjski utjecaji neće ubiti našu, odnosno njihovu volju za lutkarstvom. Trudili smo se očuvati kovčege u kojima su bile lutke te ih spasiti od uništenja. Neke elemente iz ove etide uvrstili smo u svoju predstavu *Fragile*.

Najviše problema imali smo s dramaturgijom. Možda zato što je nas jedanaest sudjelovalo u dramaturgiji. Prva ideja predstave *Fragile* bila je da pokažemo živote lutkara te na kakve su oni sve prepreke nailazili u lutkarskom svijetu. Dosta smo se gubili jer nismo nalazili način kako sve to spojiti u cjelinu. Nakon dugog promišljanja i razgovara zaključili smo da se svatko od nas mora pozabaviti temom koja ga zanima, a koja ima veze s povijesnim činjenicama i s lutkarima o kojima smo htjeli govoriti. To je moglo biti putovanje na kojem su se događale svakakve neprilike ili dočaravanje atmosfere prije predstave. Ono što je bilo najvažnije jest da se bavimo onime što nas zanima, da uživamo u tome što radimo.

Što se tiče scenografije, znali smo da želimo puno starih kovčega. Kovčezi su nam predstavljali putovanja i rastanke s kojima su se lutkari susretali. Željeli smo da kovčeg ne bude samo kovčeg, već da ima više funkcija. Ideja je bila da tvore stolove, stolice i ostale stvari koju se nam bile potrebne za predstavu.

Svi ovi zadaci i atmosfere pomogli su nam u kreiranju predstave *Fragile*. Svatko od nas imao je priliku iznijeti svoje ideje i razmišljanja. Za stvaranje dobre predstave bitna je kolektivna energija. Možda u nekim trenucima i nismo svi dovoljno „zagrizli“, ali poticali smo jedni druge i ohrabrivali se međusobno. Željeli smo istražiti neke stvari koje do sada nismo imali priliku istražiti. Zatrpati se sa što više ideja, iskušati što sve ide i ne ide zajedno da bismo na kraju mogli odbaciti suvišno i kreirati jednu cjelinu.

4. MARIONETA KAO SREDSTVO IZRAŽAVANJA

Zašto sam baš izabrala temu Marioneta kao sredstvo izražavanja? Koliko je lutka važna kao izražajno sredstvo? Treba li lutka oponašati čovjeka? Što sve lutka može pokazati, a glumac ne?

Lutka nije čovjek i loše izgleda kada ga u svemu oponaša, i loše prolazi. Lutki je čovjek potreban, ali ona ne želi biti on, ni oblikom ni manama: lutka ne pije, a i kada pije, nikada nije pijana; lutka ne puši; a i kada puši, njoj su pluća zdrava. I kada lutka plače, suze joj ne kvase lice (ona se kloni svake izravnosti), kvase ga lutkaru. Lutkin osmijeh, međutim, traje zauvijek, ne prestaje onda kada se lutkaru izgubi na usnama.⁷

Jedno od pitanja s kojim se susreću studenti lutkarstva jest: "Lutkarstvo se studira?". Da, lutkarstvo se studira i spada u umjetnost. Lutkarstvo zahtijeva puno odricanja, ljubavi i mašte. To nije tek beznačajno uzimanje lutke u ruku i pomicanje iste. Ono je nešto puno veće i dublje.

Tehnologija animacije lutke zna biti vrlo složena i zavisi od vrste lutke, njene veličine ili karaktera. Kažu, i varaju se, da se lutkom ne mogu odigrati nikakvi ozbiljni sadržaji, da nož zaboden u lutku-Polonija obavezno izaziva smijeh (...) Glumac koji igra sa lutkom mora razviti tijelo (iako se ne vidi) za složene zadatke koordinacije u animaciji, a onda glas i govor, kao i svoje razumijevanje modela i uslova za izbor i realizaciju radnje...⁸

Moje shvaćanje koliko je lutka ustvari moćna došlo je kada sam bila prva godina studija. Gledali smo završnu predstavu kolege Tvrтка Štajcera *Sadako hoće živjeti*. Osjećaj koji me obuzeo nakon odgledane predstave i danas pamtim. Nisam mogla vjerovati na što me sve potakla upravo lutka. Ono što me kod lutke privlači jest to da ona može sve što čovjek ne može, ona ne poznaje granice. Lutka vas može natjerati da promišljate i spoznate određene stvari, a u isto vrijeme može vas nasmijati i rasplakati. Iako sam se tada i ja tek upoznavała s lutkarstvom, odlučila sam da u budućnosti želim publici pokazati što je to za mene lutkarstvo, kako ga ja vidim.

⁷ Luko Paljetak, *Lutke za kazalište i dušu*. Biblioteka Velika lutkanija. MCUK- Međunarodni centar za usluge u kulturi, Zagreb, 2007., str. 32 – 33

⁸ Boro Stjepanović, *Gluma I – III, IVPE*, Cetinje, 2014, str. 383

Kada smo krenuli stvarati *Fragile*, shvatili smo da se želimo više fokusirati na tehniku marioneta. Razlog tome bio je to što su neki od naših lutkara koristili upravo te lutke, a i činilo nam se da su marionete u Hrvatskoj u zadnje vrijeme zanemarene. Izabrali smo neutralne marionete jer smo htjeli da u prvom planu nije vizualni identitet lutke, već emocija koju lutkar želi prenijeti svojom animacijom.

Marioneta je lutka na koncima. Sastavljena je od tijela lutke, konaca i marionetskog križa. Mehanizam lutke funkcionira tako da je lutka povezana na konce koji sežu sve do marionetskog križa te lutkar blagim pomicanjem konaca uz pomoć marionetskog križa pomiče željene dijelove lutke. Marioneta je mobilna te se smatra lutkom najsličnijom čovjeku. Njezina mobilnost ovisi o broju konaca koje ima. Broj konaca može biti od osam do devet za najjednostavnije marionete, pa sve do pedeset konaca, čime se dobiva potpuna iluzija da je lutka čovjek. Naravno da broj konaca ovisi i o potrebi lutkarske predstave. Konci se mogu svrstati u tri kategorije. Prvi konci se nazivaju glavnim koncima. Oni nose lutku i obično su privezani za ramena ili kralježnicu lutke, a najčešće su statični. U drugu skupinu spadaju konci koji kontroliraju pokrete ruku, zglobova, nogu, glave. Treća su skupina konci za specijalne efekte (npr. pokretanje kapaka na očima). Duljina konaca od lutke do marionetskog križa ovisi o tome pokreće li ju animator vodeći ju ispred sebe ili je animira s marionetskog mosta.⁹ Pomoću marionetskog križa oživljavamo lutku.

*Kontrolni mehanizam marionete ili marionetski križ jednostavan je mehanizam koji lutkar drži u ruci i pomoću njega pokreće lutku potežući konce.*¹⁰

Na prvi pogled animirati marionetu čini se komplicirano, ali kada se upoznate s njom, animiranje je jednostavno i postaje igra. Za animiranje marionete potrebno je veliko strpljenje i koncentracija jer se konci lutke vrlo lako zapetljaju, a samo otpetljavanje može trajati dugo. Da bismo izbjegli te situacije, prilikom prijevoza lutaka koristimo marionetski ključ.¹¹

Citrat ću našu profesoricu Ljudmilu Fedorovu: *Marioneta je poetična, simbolična i metaforična*. Mislim da upravo tom poetičnošću privlači lutkare. Marioneta trpi mirnoću te je upravo to kvaliteta ove lutke. Ona je stvorena za etide s poezijom, etide kojima želimo pokazati neki dublji smisao.

9 Most iznad okvira pozornice s kojeg animatori pokreću lutke

10 Marijana Županić Benić, O lutkama i lutkarstvu, Leykam International d.o.o., Zagreb, 2009. - str. 106

11 najčešće metalna naprava koja služi da se marionete ne bih zapetljale

Ono što svaki dobar animator mora imati jest strpljenje, maštovitost i koncentracija kako bi neživu stvar oživio. To je ljepota lutkarstva, kada neživoj stvari udahnemo život.

*U svakoj lutki skrivena je poezija koju jednostavno treba znati izmamiti. Nema nepoetične lutke, nema ružnih lutaka, postoje samo ljudi koji iz njih znaju izmamiti poeziju, ili ne. Oni koji to ne znaju, zarobe je u lutki i ona u njoj tada čeka bolju priliku. Oni koji to znaju, oni nam je velikodušno daruju, zajedno s lutkom.*¹²

PRVA SCENA

Predstava *Fragile* prikazana je iz perspektive lutke. Ona je ta koja priča priču o svom životu i njezinim lutkarima. Koji su to strahovi i premišljanja jedne marionete? Može li marioneta pobuditi emocije kod čovjeka? Kako se marioneta osjeća kada ima svoj prvi nastup ili kako je to marioneti putovati u brodu? Sve su to pitanja kojima smo se bavili i pokušavali naći odgovore.

Fragile započinje prvim nastupom lutke s njezinim lutkarima. Kroz monolog lutke koji se čuje u pozadini ona opisuje kako se osjećala prilikom prvog nastupa, dok lutkarska trupa na sceni odigrava istu situaciju. Na scenu smo postavili veliki kubus te na njega stavili mali kovčeg. Glumac ulazi na scenu te uz ritmove glazbe otvara kovčeg koji je na sceni, a iz njega iskače glumica. Time smo iznenadili publiku, jer nitko nije očekivao da se netko skriva u tako malom kovčegu. Dok oni naprijed izvide dio točke, jedan od glumaca iza miče stranicu kubusa (publika to ne vidi) i otkopčava stranicu kovčega koja je prilagođena za ovu scenu te tako dobivamo „rupu“ u kovčegu i kubusu kroz koju će izaći ostatak trupe. Željeli smo stvoriti iluziju u kojoj izgleda kao da trupa izlazi iz malog kovčega. Svatko od glumaca izašao je na svoj način. Htjeli smo iskoristiti elemente akrobatike te pokazati koliko smo vješti.

Nakon što izađu glumci, dolazi red na marionetu. Ona također izlazi iz kovčega uz pomoć dvoje animatora. Na početku smo koristili elemente akrobatike te smo željeli i da marioneta pokaže akrobatske elemente. Za prvi marionetin nastup odabrali smo marionetu trapezista. To je specifična marioneta koja je fiksirana za trapez, a taj trapez animator animira ljuljanjem. Konci su samo na stopalima, tako da možemo lakše prebacivati lutku kroz trapez uz pomoć ljuljanja. Kod animacije trapezista, bitna je usklađenost animatora. Trebaju se slušati i surađivati, inače dolazi do komplikacija i lutka se može zapetljati.

¹² Luko Paljetak, *Lutke za kazalište i dušu*. Biblioteka Velika lutkanija. MCUK- Međunarodni centar za usluge u kulturi, Zagreb, 2007., str. 84

U ovom dijelu predstave su najviše uživala djeca jer im je bio atraktivan i živ, dok je drugi dio predstave više bio poetičan i njima nerazumljiv. Ideja prve scene je bila da odmah u prvoj sceni „kupimo“ publiku spektakularnim ulaskom i vještom animacijom marionete.

DRUGA SCENA

Radnja druge scene zbiva se na brodu. Atmosfera broda, koju smo dočarali u prijašnjim zadacima, korištena je za ovu scenu. Ova scena podijeljena je u više manjih dijelova. Prvi dio započinje plesnom točkom glumaca. Gibajući se s jedne strane scene na drugu te laganim impulsom prebacivanja težine i gubljenja kontrole tijela, glumci su plesnim pokretima dočaravali gibanje valova i tako publici stvarali iluziju mora. U trenutku kada naiđe veći val, kovčezi u kojima su lutke počinju se nekontrolirano gibati po brodu, što izaziva zabrinutost glumaca. Pokušavajući ih uhvatiti, glumci se daju u borbu s „valovima“, želeći spasiti ono najvrjednije što imaju – lutku. U tom trenutku njihov je sva pažnja na kovčezima, jer ona je za njih izvor života.

Nakon tog kaosa trebalo je prilagoditi scenu za drugi dio etide. Kako prilagoditi scenu za nastavak etide, a da nije samo tehničko namještanje? Činilo nam se dosadno tehnički namještat scenu te smo se odlučili poigrati s prebacivanjima kovčega. Kovčezi su letjeli po sceni, lutkari su ih vješto hvatali, a sve to bio je dio predstave.

Kada se sve to odigralo, kreće opuštena atmosfera i vidimo kako se lutkari opuštaju uz šalicu kave. Međutim, nespretna konobarica, zbog vala koji je naišao, zalijeva vodom kovčeg u kojem se nalaze marionete. Otvara se kovčeg i vidimo dvije marionete kako sjede. Iluziju valova stvaramo tako da jedan od animatora pokreće isti taj kovčeg lijevo-desno. U kovčegu vidimo kako marionete reagiraju na situaciju, one se dostojanstveno i bez strke prepuštaju novonastaloj situaciji. Tanjuri padaju, voda počinje puniti kovčeg, a one tek minimalnim pokretima reagiraju na situaciju. Iako u ovoj etidi marionete „samo“ sjede, bilo je teško izraditi je. Najveći problem bio je što je impuls pomicanja kovčega uvelike utjecao na animaciju marioneta. Svaki put kada bi se kovčeg pomaknuo u jednu stranu, bilo je potrebno pričekati nekoliko sekundi da se marionete umire. Tada su one mogle reagirati, jer bi tek u tom slučaju njihova reakcija bila vidljiva i čista. U protivnome, zbog prevelikog pomicanja kovčega i samih marioneta koje reagiraju na isti impuls, reakcije su se gubile.

Rezanjem svijetla i panikom koju lutkari stvore, pažnja se prebacuje na lutkare. Nespretna konobarica, provjerava je li sve u redu te se u trenutku kada ona otvara kovčeg stvara napetost i pitanje jesu li lutke uništene. Kada shvate da su marionete sigurne, zbog

situacije koja se maločas dogodila, lutkari kreću okrivljavati jedni druge zbog nemarnosti prema lutkama. U žaru rasprave, dim privlači pažnju lutkarice i ona shvaća da jedan od kovčega počinje gorjeti.

Otvara se drugi kovčeg u kojem vidimo lutke ginjola te njihov način reagiranja na situaciju. Za razliku od marioneta koje su usporene i mirnije, ginjol je brz, okretan i energičan. On od nastale situacije radi igru i u njoj uživa.

Ponovnim rezanjem svjetla vraćamo se na lutkare i provjeru lutaka. Sve je u redu i u toj pomalo zbrkanoj situacije, lutkarica slučajno pomiče kovčeg i on počinje padati.

Zadnji kovčeg koji se otvara pripada lutki javajki. Uz ritam glazbe koju lutka prati, javajka se svim snagama bori za život. Ona ne odustaje i pokušava na razne načine spasiti situaciju. Naposljetku lutkari hvataju kovčeg te sve lutke bivaju spašene. Čujemo trubu broda koji najavljuje dolazak u luku.

Iako se čini nelogično to što smo u ovoj sceni ubacili različite vrste lutaka, ginjol, marionetu i javajku, imali smo opravdan razlog za to. Željeli smo prikazati kako svaka lutka reagira na istu situaciju. Detaljno smo pristupili određenom tipu lutke i kroz njen karakter odigrali situaciju. Pokazali smo srž te lutke, razrađujući pokret i odnose. Situacija koja se zbiva u kovčezima nije stvarnost. Mi ustvari gledamo ono što lutkari zamišljaju da se događa u kovčegu. Također, nismo htjeli zatrpavati scenografiju detaljima koji nam se sviđaju, a ne doprinose predstavi. Fokusirali smo se da sve bude u istom tonu, odnosno da je cijela scenografija od istog materijala i sličnih oblika.

TREĆA SCENA

Treća scena, meni najdraža, prikazuje rastanak lutke i animatora. Zvuk klavira koji čujemo u pozadini stvarao je poetičnu atmosferu koju smo i željeli dobiti. Etida je sastavljena od niza slika i situacija marionete koja na razne načine pokušava „zakrpati“ ljubav. Maknuti se od doslovnosti i proniknuti u svijet simbolike bio je naš cilj. Dugo smo promišljali i tražili simbolična rješenja. Istrošenu ljubav prikazali smo kao suhu zemlju, a nadu – novi početak, kao vodu. Nadajući se novoj prilici, marioneta zalijeva zemlju. Situacija u kojoj marioneta ostavlja otiske stopala na majici nama predstavlja uspomene u srcu. Kada puna tjestenine prikazuje sve što su oni prošli zajedno. Najemotivniji trenutak za mene je kada animator ispušta lutku iz ruke te ona umire na sceni.

Animirajući marionetu željela sam doprijeti do publike te sve svoje emocije prenijeti na nju. Trudila sam se da sve situacije budu čisto odigrane jer jedino tako je publika mogla suosjećati s marionetom. Animator marionetu ne animira direktno, već indirektno, stoga je moja animacija i igra morala djelovati uvjerljivo, dosljedno i konkretno kako bih onda putem konaca uspjela prenijeti emociju.

Kada smo počeli raditi predstavu, imala sam problem s animacijom marionete. U jednom trenutku nas troje animiralo je jednu lutku. To ne bi bio problem da na kolegiju Marioneta, isto to nisam radila sama. Nisam mogla prihvatiti da ne znam animirati marionetu, stoga sam svaki dan vježbala animaciju, polazeći od najosnovnijih koraka, naprijed – nazad, ustajanja, dizanja, trčanja i dr. Nakon određenog vremena, počela sam disati s lutkom te sam ponovno počela koordinirati pokrete. Ono što sam još jednom utvrdila jest to da jedino uz vježbu, strpljenje i volju možemo postići rezultate.

ČETVRTA SCENA

Za vrijeme procesa rada i istraživanja jednom prilikom uzeli smo krletku i u nju stavili marionetu bez konaca. Nismo mogli animirati lutku jer nije imala konaca, ali ta slika u nama je probudila razne asocijacije. Odлучili smo privezati konce kroz krletku tako da možemo animirati marionetu i istražiti što sve možemo s marionetom u krletci. Upravo iz tog istraživanja nastala je sljedeća scena.

U procesu istraživanja bilo je različitih verzija ove etide. Jedna od ideja bila je da je marioneta sama na sceni i pokušava krenuti, ali netko je sprječava. U tom trenutku ona shvaća da netko njome manipulira te gleda kavez koji se spušta na nju, a ona ne može pobjeći. Kroz

borbu ona shvaća da je bespomoćna i da će je taj kavez zarobiti te odustaje i miri se sa sudbinom.

Završna verzija ove scene jest ta da odmah vidimo marionetu na sceni zarobljenu u kavezu. Borba marionete u kojoj ona pokušava podignuti kavez za nas je predstavljala malog čovjeka koji se bori protiv sustava. Ljudi misle da su slobodni, ali uvijek je iznad nas netko tko manipulira nama i donosi odluke umjesto nas. Sloboda je privid i iako mislimo da smo slobodni, sistem je taj koji upravlja nama.

Animirati marionetu kojoj su konci ograničeni kavezom bilo je teško. Morali smo pronaći način da animacija funkcionira. Fokuserali smo se na to da marioneta više koristi ruke i kroz njih pokaže borbu protiv sistema. Imali smo problema s „lomljenjem“ marionete jer je zbog položaja bilo teško pronaći pravo uporište za lutku. Gradiranje borbe marionete i sam vrhunac, njeno odustajanje od borbe, jasno pokazuju ono što smo htjeli pokazati. Jedan čovjek ne može se sam boriti protiv sistema. Potrebno je da se više ljudi ujedini u borbi jer jedino tako možemo uspjeti.

PETA SCENA

Tijekom procesa rada i istraživanja stalno smo se pitali kako dočarati osjećaje lutke. Neprestanim istraživanjem tražili smo odgovore na ta pitanja. Pitali smo se kako se lutka osjeća kada je zarobljena u kovčegu za vrijeme putovanja. Doživljava li ona to kao zatvor ili kao sigurno mjesto do odredišta? Raspravljali smo i razmjenjivali mišljenja na tu temu. Možda je za lutku to bio skok u nepoznato ili let u slobodu? Nakon niza ideja ono što nas je najviše zainteresiralo bilo je kako pokazati da marioneta leti, odnosno da prkosi gravitaciji.

Jedan od prijedloga bio je da privežemo kovčeg na strop te da iz njega padne marioneta. Ideja koju smo htjeli pokazati zahtijevala je više od jednog ili dva animatora, te smo u ovoj animaciji svi trebali sudjelovati. Privezali smo konce marioneti, tako da smo ih držali vodoravno, a ne okomito kako je to slučaj kod marionete. Svatko od nas držao je jedan ili najviše dva konca koji su služili za animaciju određenog dijela lutke, npr. glave, jedne ruke, druge ruke, itd. Osim što je takav pristup animaciji bio nešto s čim se još nismo susreli i zbog toga nam je predstavljalo dodatni izazov, taj pristup bio je od velike važnosti jer se jedino tako marioneta mogla animirati onako kako smo zamislili. U protivnom, bilo bi previše zapetljanih konaca s kojima smo i ovako vodili bitku.

Na ovoj sceni smo vjerojatno najviše radili upravo zbog komplicirane animacije. Uskladiti osam animatora bio je poprilično zahtjevan zadatak. Prvo smo trebali otkriti kako funkcionira animacija. Svi smo zajedno lagano puštali lutku (konce) te u procesu spuštanja govorili koji je sljedeći korak. Moj zadatak bio je animacija glave. U početku sam imala problem s animacijom jer mi se događalo to da se često lomila glava lutke. Nekada sam prerano znala krenuti, a nekad prekasno. Odrediti točan trenutak kada se glava treba početi spuštati prema zemlji, a da se konci ne zapetljaju bio je za mene izazov. Pogledi lijevo i desno koji pritom znače kolegama da oni preuzimaju inicijativu bili su od velike važnosti.

Proces rada na ovoj sceni pokazao mi je ponovno koliko je povjerenje bitno u ansamblu. Svi smo trebali biti jedno, zajedno disati i osjećati lutku da bismo došli do rezultata. Mislim da smo u tome i uspjeli jer nam je publika poslije predstave rekla da je ovo najdojmljivija scena.

ŠESTA SCENA

Ova scena bila je od veoma važna (ipak je zadnja) pa smo dugo promišljali o njoj. Njome smo trebali pokazati svoju poruku i cilj cijele predstave. Bojali smo se da naša ideja i cilj neće doprijeti do publike, a to je bilo najbitnije.

Scena započinje tako što se lutkarica oprašta od marionete i prepušta je drugom lutkaru koji se onda također oprašta od nje, i tako redom s cijelom klasom. Da bismo i vizualno pokazali koliko je taj rastanak težak marioneti, koristili smo zrcalo koje smo podigli na dva mala kubusa te tako dobili kosinu po kojoj se marioneta kretala. Zbog te uzbrdice marioneta se teško kretala i tako odigrala borbu koja se u njoj događala. Željela je ostati sa svojim animatorom, ali u dubini sebe znala je da njihovo zajedničko vrijeme prošlo. Težina njenog hoda pokazivala je koliko se bori sama sa sobom i koliko zapravo ne želi rastanak. Na vrhu te uzbrdice nalazio se kovčeg u koji smo je plegli svi zajedno. Ni samim lutkarima rastanak nije bio lagan, ali htjeli smo da ima dostojan odlazak. Koristili smo svijeće, a sve je bilo ritualno i odisalo je svečanom atmosferom.

Otpratiti marionetu na vječni počinak ili pak prepustiti je drugom lutkaru bilo je pitanje s kojim smo se stalno susretali. Kada je vrijeme da marionetu prepustimo muzeju? Koliko predstava mora odigrati da bi otišla u mirovinu? Nismo htjeli pokazati da se lutkari mire s tim da marionete odlaze u zaborav. Ovom scenom željeli smo pokazati upravo suprotno. Marioneta živi i kao takva uvijek će postojati. Kao što su Klemenčič, Podrecca i

Lanz nama ostavili marionete, tako je i na nama zadatak da ih ostavimo sljedećim naraštajima lutkara.

5. *FRAGILE* - LUTKARSKA PREDSTAVA ZA ODRASLE S PORUKOM

U Hrvatskoj kazališta lutaka izvode predstave isključivo za djecu, a upravo iz tog razloga željeli smo napraviti lutkarsku predstavu za odrasle i pokazati da lutkarstvo nije samo za djecu. Naravno da postoje opravdani razlozi zašto neku predstavu definiramo kao predstavu za odrasle, a neku za djecu.

Lutka je djeci sastavni dio života, element njihove igre. Vrlo često živimo u zabludi da je najvažnije dijete nasmijati jeftinim trikovima, ali nekada je potrebno dijete i rastužiti. Najvažnije je da djetetu potaknemo emocije, da ga nešto naučimo ili da mu pak otklonimo strah od nečega.

Prošle godine radila sam na predstavi *Audicija za Djeda Mraza*. Predstava je namijenjena djeci najmlađe dobi. Predstavom smo htjeli ohrabriti djecu da se ne boje zubara i da redovito peru zube. Nakon odigrane predstave, u kojoj glumim zubaricu, došla mi je djevojčica i rekla kako će ona sutra ići zubaru jer je vidjela da to nije ništa strašno. U tom trenutku bila sam ponosna na kolege i sebe jer smo pomogli djevojčici da otkloni svoj strah.

Predstavom *Fragile* htjeli smo pokazati simboličnost lutke. Ona može biti smiješna, ali može biti i poetična. Razlog zašto je ovo predstava za odrasle, a ne za djecu jest taj što je u dosta trenutaka ona nerazumljiva djeci. Djeca ne mogu shvatiti što je to smrt ili borba protiv sistema. Ona još nemaju ta iskustva u svom malom životu. Dječje predstave ne trpe puno monologa zbog toga što djeca nisu u stanju biti dugo koncentrirana i samo slušati, ona to žele vidjeti. Čovjek ne mora imati odgovore, ali mora imati pitanja. Nameću nekakva pitanja na koja tražimo odgovore, preispitujemo sebe i svoje postupke.

Nizom scena koje tvore predstavu *Fragile* htjeli smo poslati jasnu poruku. Lutka je magična. Ona je sredstvo izražavanja i kao takva pruža nam niz mogućnosti.

*Postojanje lutke je magično: život njezin je magičan, a sve je drugo- vještina, umijeće koje tu magiju odijeva raznolikom garderobom nazivlja.*¹³

13 Luko Paljetak, *Lutke za kazalište i dušu*. Biblioteka Velika lutkanija. MCUK- Međunarodni centar za usluge u kulturi, Zagreb, 2007., str. 14

6. ZAKLJUČAK

Upornost, volja i rad doveli su nas do toga da nakon pet godina studiranja možemo odigrati diplomsku predstavu. Naravno da smo tijekom cijelog studiranja imali svoje uspone i padove, ali sve to utjecalo je na nas te nas oblikovalo i stvaralo, ne samo kao glumce i lutkare, već je utjecalo na nas kao osobe. Zajedništvo i kolektiv koji sam doživjela sa svojom klasom, na čemu sam im neizmjereno zahvalna te činjenica da smo postali mala obitelj učinila me boljim čovjekom.

Mislim da je naš velik problem od početka bila dramaturgija same predstave. Možda smo dramaturgiju odmah na početku trebali prepustiti jednoj osobi. Ovako smo dosta vremena, snage i energije potrošili upravo na dramaturgiju, a svejedno nismo našli idealno rješenje. Možda je upravo taj problem bio okidač u našem razmišljanju. Pomaknuli smo granice našeg lutkarskog razmišljanja i zavirili u neke dimenzije koje do sada nismo istraživali.

Proces rada na predstavi nije uvijek bio lagan, ali podupirali smo jedni druge. Nismo uvijek svi bili raspoloženi i u energiji koju smo trebali imati, ali ni to nije uspjelo narušiti zajedništvo koje smo kao klasa oduvijek osjećali. Iako smo se često razilazili u mišljenju i u načinu rada, zajedničkim snagama došli smo do cilja. Vrlo sam ponosna na svakog od nas jer smo svi imali jednak dio zadataka u kojima smo se mogli iskazati. Pokazali smo koliko je svatko od nas talentiran, uporan i predan.

Nadam se da ću ubuduće vidati više marionetskih predstava u kazalištima te da će hrvatska lutkarska scena doživjeti procvat lutkarstva. Najviše od svega nadam se da ćemo upravo mi biti te pozitivne promjene u kazalištima.

7. SAŽETAK

Predstava *Fragile* naslov je diplomske ispitne predstave studentice Ines Zmazek pod mentorstvom doc. art. Hrvoja Seršića na Umjetničkoj akademiji u Osijeku, na Odsjeku za kazališnu umjetnost, smjer gluma i lutkarstvo. Predstava je nastala u sklopu dvogodišnjeg projekta *Zavirimo iza pozornice: pioniri europskog lutkarstva*. U ovom diplomskom radu autorica opisuje proces rada na predstavi, iznosi činjenice o lutkarima i njihovim životima, te se bavi marionetom kao sredstvom izražavanja. Na kraju autorica zaključuje da joj je rad na predstavi *Fragile* uvelike pomogao da istraži stvari koje do sada nije imala priliku istražiti, te da se još više razvije kao lutkarica.

Ključne riječi: lutka, lutkarstvo, marioneta, atmosfera, proces.

8. SUMMARY

The play *Fragile* is the title of a graduate exam presentation by Ines Zmazek under mentorship of assistant professor of arts Hrvoje Seršić at the Academy of Art in Osijek, at the Department of Theater Art, acting and puppetry. The performance was born as part of the two-year project *All Strings Attached: The Pioneers of European Puppetry Behind the Scenes*. In this graduate thesis the author describes the process of work on the play, the facts about famous puppeteers and their lives, and deals with the marionette as a means of expression. In the end the author concludes that her work at the *Fragile* show greatly helped investigate things she has not yet been able to investigate and develop even more as a puppeteer.

Keywords: puppet, puppetry, marionette, atmosphere, process.

9. LITERATURA

1. Luko Paljetak, Lutke za kazalište i dušu. Biblioteka Velika lutkanija. MCUK- Međunarodni centar za usluge u kulturi, Zagreb, 2007.
2. Marijana Županić Benić, O lutkama i lutkarstvu, Leykam International d.o.o., Zagreb, 2009.
3. Henryk Jurkowski, Povijest europskoga lutkarstva 1.dio - Od začetaka do kraja 19.stoljeća, MCUK – Međunarodni centar za usluge u kulturi, Zagreb, 2005.
4. Bilten Bulletin 2/4, Osijek, 2016.
5. Boro Stjepanović, Gluma I – III, IVPE, Cetinje, 2014.