Rad na predstavi "Duga"

Eldan, Nikša

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:134:436621

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-03-28**



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

NIKŠA ELDAN

RAD NA PREDSTAVI *DUGA*

DIPLOMSKI RAD IZ LUTKARSTVA

doc. ArtD. MAJA LUČIĆ VUKOVIĆ

Osijek, 2016.

SADRŽAJ

1. UVOD…… 3

2. POČETAK RADA NA PREDSTAVI *Duga*……...4

3. MATERIJAL I ANIMACIJA……. 6

4. ATMOSFERE……..11

5. PROCES RADA NA PREDSTAVI……...…13

***5.1. LIKOVNO – UMJETNIČKO RJEŠENJE PREDSTAVE*……..……..…13**

***5.2. PODJELA ULOGA I RAD NA ULOZI SRNE*……...…….. 15**

***5.2.1.Odnos lutke I animatora*……...……..... 15**

***5.2.2. Animacija Srne (lutke)*…….……...……...…… 17**

***5.2.3.Vanjske I unutarnje crte*……...……..….... 20**

6. ZAKLJUČAK……...22

7. LITERATURA…….….23

1. UVOD

Predstava *Duga* Dinka Šimunovića nastala je kao diplomski ispit studenata diplomskog studija glume i lutkarstva na Umjetničkoj akademiji u Osijeku: Kristine Fančović, Filipa Eldana, Sare Lustig, Petre Šarac, Nine Pavlekovića, Luke Bjelice i mene pod mentorstvom doc. ArtD. Maje Lučić i u režiji Tamare Kučinović, više asistentice. Premijerno je izvedena 16. svibnja 2015.godine u osječkoj Barutani.

Govorit ću o radu na ovoj predstavi i o realizaciji ideje, najprije Šimunovićeve (one koja se nalazi u njegovom književnom djelu *Duga*), a onda i one redateljske i glumačke ideje (naše zajedničke ideje ove predstave, onoga što je vodilo ovu predstavu kao unutarnji poriv stvaranja i tako rezultiralo baš ovakvu scensku kreaciju). Naravno, ideja sama po sebi ništa ne znači, ništa ne garantira i sama po sebi nije dovoljna ako uz nju paralelno ne postoji vještina i poznavanje umjetnosti kojom se bavimo, stoga, ako se govori o radu na ovoj predstavi, ne može se izostaviti sva ona problematika koja se javlja uz poimanje kazališta, a u ovom slučaju to je lutkarsko kazalište kojem je, na sreću, animacija još uvijek glavna okosnica. Međutim, baš ovaj rad može dokazati koliko je lutkarstvo s druge strane otvoreno za istraživanje i po svojoj specifičnosti jedinstvena teatarska pojava te je kao takva i nama omogućila stvaranje neponovljivog svijeta lutkarstva u kojem su se našli likovi iz Šimunovićeve *Duge* i u svoj svijet uvukli gledatelje koji su se u njima mogli prepoznati i tako doživjeti neku vrstu katarze.

Lutkarsko kazalište je kazalište predmeta u kojima se prepoznajemo. Materijal je ovdje nepobitna činjenica. No, može li se lutkom smatrati običan kamen i je li on u stanju, kao aktivni činitelj priče, biti nositelj ideje, ideje slobode u okrutnom društvu koje ne poznaje strast za potpunim ljudskim ostvarenjem?

Na ovo ću pitanje pokušati dati odgovore i u tom kontekstu gledati i na sebe kao glumca i lutkara te se osvrnuti na ono što je u ovom radu bio moj zadatak i kako je on na kraju realiziran vođen zajedničkom idejom i stvaranjem.

POČETAK RADA NA PREDSTAVI *DUGA*

Rad na predstavi *Duga,* prema istoimenoj pripovijetki Dinka Šimunovića, počeo je u prvom semestru druge godine diplomskog studija glume i lutkarstva na kolegijima Majstorska radionica: Osnove lutkarske režije i Majstorska radionica lutkarstvo: Od teksta do inscenacije na kojima smo radili s doc. ArtD. Majom Lučić i višom asistenticom Tamarom Kučinović. Zadaci na tim kolegijima, te konačno i ispit, mogu se gledati kao svojevrsna priprema za kasniji rad na diplomskoj predstavi, koji je uslijedio u drugom semestru iste akademske godine. Budući da je riječ o dva kolegija, krenut ću najprije od Osnova lutkarske režije. Zadatak na tom kolegiju bio je napraviti detaljnu analizu tekstualnog predloška uoči inscenacije. Ta detaljna analiza počinje s pet osnovnih pitanja na koja redatelj (budući da se radi o kolegiju Osnove lutkarske režije) mora odgovoriti, a to su:

- Što postavljam?
- Zašto to postavljam?
- Za koga to postavljam?
- Radi čega postavljam?
- Kako postavljam?

Prva četiri pitanja tiču se literarno-dramaturške analize djela, dok se peto pitanje odnosi na samo postavljanje predstave.

Literarno-dramaturška analiza sastoji se od nekoliko koraka. Najprije treba osvijestiti *prvi dojam*, odnosno sve emocije, slike, asocijacije, pitanja, atmosfere, motive, teme, ono što se ističe od ostaloga, glazbu, tj. sve što se javlja kao snažan dojam nakon prvog čitanja djela. Nakon prvog dojma slijedi *istraživanje autora i epohe* kako bi se shvatile filozofske, društvene, političke, zakonske, psihološke, kulturološke odrednice doba u kojem je pisac stvarao.

Zatim se iščitava *fabula* i piše *siže* koji se odnose na autorovu dramaturgiju (autorovu narativnu dinamiku), a pomažu u određivanju događaja u komadu. I konačno, literaturno-dramaturška analiza završava temeljitim iščitavanjem autorove *teme, ideje i nadcilja* (tema kao osnovni krug pitanja koje je postavio umjetnik u svom djelu, ideja kao glavna misao umjetničkog djela, te nadcilj koji se odnosi na publiku odnosno konzumenta tog djela u smislu što je autor time htio postići kod čitatelja ili publike).

Peto pitanje provocira redateljski plan postavljanja predstave. Taj dio analize, za razliku od literaturno-dramaturške (koja se odnosi više-manje na autora, tj. pisca), tiče se redatelja kao umjetnika. Upravo zato, ovaj dio analize, koji nazivamo *plan postavljanja,* počinje redateljevim određivanjem *teme, ideje i nadcilja*. Kada je redatelj odredio temu, ideju, nadcilj, može odrediti i koji likovi djeluju za ideju, a koji protiv. Drugim riječima, određuje *glavni konflikt komada.*

Osim glavnog konflikta komada, određuje se i *pet događaja koji čine dramaturgiju* i *jasnu strukturu,* a to su: *polazni događaj* (onaj zbog kojeg je sve počelo), *osnovni događaj* (onaj oko kojeg se cijelo vrijeme „vrtimo"), *centralni događaj* (vrhunac u radnji gdje se razrušava glavni konflikt), *finalni događaj* (razrješavanje radnje) i *glavni događaj* (zadnja točka koju vidimo u predstavi, a odnosi se na ideju redatelja). I na kraju slijedi *likovno-umjetničko rješenje predstave* u koje pripada *obraz predstave* (forma, prikaz, image), *žanr i stil predstave*, *likovno rješenje predstave* i *glazbeno-zvučno rješenje predstave.*

Na drugom pak kolegiju, od teksta do inscenacije, zadatak je bio na temelju analize inscenirati četiri scene iz pripovijetke *Duga*: prvu scenu s početka komada, gdje upoznajemo radnju i centralni lik – Srnu, drugu scenu kao razvitak odnosa među likovima, treću scenu kao vrhunac te četvrtu gdje se cijela stvar razrješava.

Cijeli ovaj rad na ta dva kolegija ističem iz razloga što je on uvelike utjecao na budući proces rada na samoj predstavi i njezinu konačnu realizaciju. Taj rad, zbog svega toga, usuđujem se nazvati istraživačkim upravo iz razloga što smo mi kao grupa studenata, animatora, imali priliku ovu predstavu promisliti iz više kutova. Prvi je onaj redateljski (doduše, samo osnovno, u okvirima kolegija), a drugi je izvedbeni, animatorski, glumački. Ta je „priprema terena" uvelike utjecala na zajedničko promišljanje cijele grupe o materiji i stvari, iako je kasnije u konkretnom procesu na samoj predstavi jasno bila postavljena hijerarhija režiser – animator, glumac. Režijsko iskustvo s kolegija Osnove lutkarske režije u predprocesu uvelike je pomoglo u komunikaciji tijekom proba i međusobnom razumijevanju, kako režisera s glumcima animatorima, tako i glumcima međusobno.

MATERIJAL I ANIMACIJA

Još na kolegiju Od teksta do inscenacije došli smo do zaključka da za inscenaciju pripovijetke *Duga* Dinka Šimunovića nećemo koristiti izrađene lutke (u likovnom i tehnološkom smislu), već smo se odlučili da će lutke biti obično kamenje. U tom smislu cijelu predstavu smo idejno u scenografskom i tehnološkom smislu bazirali na prirodnim materijalima kao što su voda, kamenje, glina, pijesak itd. Svaki od tih materijala koristili smo kao metaforu, kao zamjenu za ono što smo u idejnom smislu željeli reći (ne samo mi kao studenti, već i redateljica Tamara Kučinović, pa i sam autor Dinko Šimunović, ili barem ono što smo mi spoznali da je on htio reći kada je napisao *Dugu*). Odabir prirodnih materijala proizašao je iz analize djela, a taj proces opisat ću kroz dvije točke:

1. *Prvi dojam* - nakon prvog čitanja djela, kada je stvar u samom začetku, kada se tek počinje raditi na materijalu, bilo mi je bitno stvoriti odnos, stav do teksta. Tada još nisam istraživao ni autora, ni epohu, niti kakvu drugu društvenu, socijalnu, umjetničku ili bilo kakvu odrednicu djela. Jednostavno sam se pustio, gotovo laički, doživljajima koji su nastajali za vrijeme i nakon prvog čitanja. Tematski me djelo zainteresiralo, pa i stil pisanja koji evocira brojne slike i zvukove. Brojni opisi krajolika zapravo su ekspresija unutarnjih konflikata likova u komadu. To mi se dopalo. Prepoznao sam Šimunovićevu vještinu uspostavljanja vanjskog svijeta s onim unutarnjim, ljudskim. Iščitao sam to na više razina: na odnosu pojedinca prema društvu, na odnosu ostvarivanja želja spram očekivanih normi ponašanja, na odnosu među generacijama. Suosjećao sam sa centralnim likom Srne na više razina. Prvo, riječ je o djevojčici željnoj slobode. Za nju je ta sloboda njezino okruženje, prekrasna priroda, rijeka Glibuša, planine, kotline, kamen i krš, ptice... Bolno je to što Srna ima slobodu nadohvat ruke, no ne može posegnuti za njom. Ona je spriječena u svakom pogledu da se ostvari kao ljudsko biće, da bude sretna. Bolnije je tim više što je spriječena iz najbolje namjere njenih roditelja da je zaštite od svijeta, od osude društva. Na kraju, potresla me sudbina mlade Srne, koja konačno završava tragično kada ona u zanosu i svojoj naivnosti pokušava protrčati ispod duge kako bi postala netko drugi. Ona odlazi u smrt, a spoznaja njenih roditelja da su „krivi“ otvara im smo jednu mogućnost: da odu za njom u smrt, upravo zbog nepodnošljivosti podnašanja takve strašne odgovornosti da su upravo oni direktno utjecali na to da Srna nesretno okonča. Moje prvo čitanje izazvalo je emociju tuge. Nekoliko puta tijekom čitanja sam plakao. Moj

odnos prema tom djelu postao je intiman. Ticao me se do te mjere da me poticao na kreativnost. Stvorio mi je potrebu kreativnog promišljanja kako ovu priču prenijeti na scenu, kako igrati te situacije, kako dočarati te atmosfere koje se provlače kroz djelo, kako drugima prenijeti ono što ja vidim i osjećam, kako s kolegama podijeliti mišljenja, ideje za inscenaciju i zajedno se „baciti“ u kreativan čin kazališne igre.

2. *Istraživanje autora i epohe* uvelike je odredilo rad na ovoj predstavi. Tim istraživanjem bilo je moguće shvatiti aktualnost teksta danas. Dinko Šimunović (1873. – 1933.) djetinjstvo je proveo u patrijarhalnoj sredini Dalmatinske zagore.

> Do njega je jedva dopirao val naših modernih strujanja pa je u osami idilične Cetinske krajine s ljubavlju promatrao jednostavne ljude i sunčane pejzaže. Čitavo je njegovo djelo prožeto poezijom jednostavnih ljudi i njihovih junaštava. (…) Prvi djetinjski dojmovi iz slikovitih Koljana, gdje mu je otac učiteljevao, predstavljat će bogatu riznicu za oblikovanje njegovih najljepših pripovjedaka. U njima susrećemo svježu, raspjevanu radost na osunčanim dočićima, djevojke što zdravljem i mladošću mirišu, momke kojima je junaštvo životni cilj. Kad se iz Koljana njegov otac preselio u sumorno Kijevo pod Dinarom, osjetio je Šimunović taj siromašni kraški kraj i njegove ljude, sputane religioznim predrasudama, kao tešku moru. (Nadinić, 1983:5)

U kontekstu pripovijetke *Duga* Nadinić u nastavku piše:

> Izašla je u „Savremeniku“ 1907. godine. U njoj se javlja motiv koji je karakterističan za sve Šimunovićeve pripovijetke: mržnja prema svemu što je neprirodno, ustajalo, izvještačeno, a ljubav prema radosnu, nesputanu životu. Lik djevojčice Srne dat je s velikom nježnosti i s bujnim lirizmom. Kao da i u ovoj desetogodišnjoj djevojčici živi tradicija o junaštvu, želja za smionim poduhvatima koja se dramatično sudara s malograđanskim uvjerenjem da je „bog ženskima dosudio da trpe zlo koje im se pošalje“. Srnina je nesreća opširno motivirana, i mi je osjećamo kao nužnu, neminovnu.
>
> Sva su lica u ovoj pripovijetki povezana s prirodom. Šimunovićeva sklonost lirskom opisivanju pejzaža toliko je jaka da ga katkada prikazuje ne samo kao uvjet čovjekova raspoloženja nego i kao posljedicu čovjekove radosti, tuge, nade ili očaja. (Nadinić, 1983:5,6)

Upravo je ta Šimunovićeva veza s prirodom uvelike utjecala na naš odabir kamena kao primarnog materijala. Od kamena smo izrađivali scenografiju, u kamenu smo tražili potencijalna lica komada, dakle lutke su obični kamen (naravno, pomno izabran kamen koji svojim oblikom, što ga je sačinila priroda, odgovara određenom liku iz Šimunovićeva djela). Osim toga, u prilog takvom odabiru prirodnih, neobrađenih materijala za lutkarsku inscenaciju ove pripovijetke ide i geografska pozicija Šimunovićeva stvaralaštva. Izuzetno je bitno mjesto radnje u pripovijetki *Duga* zato što je riječ o Dalmatinskoj zagori koja je po

svom kulturno-povijesnom, geografskom, folklornom i uopće socijalnom kontekstu po mnogočemu specifična. Tamo je tradicija vrlo važna. Stoljećima se društvo toga prostora gotovo ne mijenja, što zbog geografske izolacije, što zbog politike koja je vođena u odnosu na taj prostor u zadnjih sto godina. Šimunović je toga itekako bio toga svjestan stvarajući svoj opus, pa tako i *Dugu*. Doista, hrvatska moderna književnost razvijala se na prijelazu 19. u 20. stoljeće, bio je to vrtlog raznovrstnih struja i utjecaja na modernu, no Šimunović kao da se držao po strani.

> - Služim se osobitim stilom i jezikom – kaže Šimunović – za koji nastojim da bude što bliži narodnom izražavanju, a svojom muzikalnošću i ritmom dovodi čitatelja do nježnog čuvstvovanja, a ovo do mišljenja i udubljivanja. (Nadinić, 1983:5,7)

Isto tako, vođeni od strane profesorica Maje Lučić i Tamare Kučinović, mi smo kao grupa od pet studenata animatora na kolegiju Od teksta do inscenacije taj Šimunovićev ritam i muzikalnost pronalazili u animaciji kamenja, lišća, grančica, pijeska, vode i sličnih prirodnih materijala, pritom uvijek poštujući Šimunovićevu rečenicu, makar je izgovarali ili bez teksta prenosili na scenu (isprva u obliku kratkih etida, a kasnije u obliku scena za ispit). Poslije smo to iskustvo koristili u procesu rada na predstavi koji je uslijedio sljedeći semestar.

Osim istraživanja autora i onoga što je na njega utjecalo u vremenu kada je živio, istraživali smo i glazbu Dalmatinske zagore toga vremena, pa i danas. Otkrili smo specifičnost melodije i ritma čuvenih „gangi“ te razne lirske pjesme i uspavanke koje se i dan danas izvode. Koristili smo tu glazbu u etidama i scenama za ispit iz kolegija Od teksta do inscenacije, pa i za kasniji rad na samoj predstavi. Također, proučavali smo i naivno slikarstvo toga vremena, tehnološka dostignuća, političko-povijesni kontekst toga vremena, itd.

Materijal uvelike određuje način animacije. Postavlja se pitanje: kako ga oživiti? Jedno je materijal u idejnom smislu kao metafora (kamen sam po sebi asocira na krutost, tvrdoglavost, nemilosrdnost, što odgovara onome što je autor htio reći kada je govorio o traženju slobode jedne desetogodišnje djevojčice u okrutnom patrijarhalnom društvu Dalmatinske zagore), a drugo je animacija toga istog. Animirati na latinskom jeziku znači „oživljavati“, tj. „davati dušu“. Animiraju se lutke. No, što je lutka? Henryk Jurkowski tvrdi kako je lutka

> trodimenzionalna figura izrađena od različitih materijala poput drva, voska, papirmašea, platna ili metala. Namijenjena je kazališnoj izvedbi da prikaže čovjeka ili neko drugo biće, a oživljava je čovjek uz pomoć žica i štapova kojima manipulira izvana ili neposredno vlastitom rukom, ukoliko je na primjer, manipulirana iznutra. (…)

> Glavno svojstvo istinske lutke jest da je napravljena tako da bi prešla iz svog nepokretnog stanja i ušla u kategoriju bića koje pokreće čovjek. (Jurkowski, 2005:11)

U ovom slučaju obični, neobrađeni kamen također treba shvatiti kao lutku iz razloga što je namijenjen kazališnoj igri. Osim toga, on u kontekstu priče postaje figura, a namijenjen je da bi prikazao čovjeka i to na način da ga pokreće čovjek (animator). Razlikuje se od mišljenja Henryka Jurkowskog o tome što je lutka samo po tome što nije *napravljen* već *odabran* da bi „prešao iz svog nepokretnog stanja i ušao u kategoriju bića koje pokreće čovjek". Nadalje, Jurkowski o lutki piše:

> Iako lutke predstavljaju različita stvorenja, uključujući fantastična bića i životinje, glavno zanimanje lutkara još se uvijek sastoji od imitacije čovjeka. Lutke se zapravo mogu poistovjetiti s ljudskim simulakrumom. (…) Ljudska mašta može oživiti sve te simulakrume, sve te prikaze stvarajući istovremeno metafore koje izražavaju ljudsku ovisnost o bogovima (…): u magijskom pričama (…); i u književnosti(…). Drugi oblik animacije imao je fizičku dimenziju, i odnosi se na neposrednu (mehaničku) i posrednu (ljudsku) manipulaciju. Iako su mehaničke figure ponekad nazivane „lutke", lutka je u svojem čistom obliku figura kojom neposredno upravlja čovjek, to jest lutkar. (Jurkowski, 2005:11,12)

Stoga taj neobrađeni kamen treba shvatiti kao lutku „u svojem čistom obliku kojom neposredno upravlja čovjek, to jest lutkar", a upravo se o tome i radilo u procesu stvaranja, insceniranja pripovijetke *Duga*. Sve to ide u prilog mome shvaćanju ovog rada kao istraživačkog: prvo, u samom odabiru materijala s kojim se radi, i drugo, u animiranju tog istog. Jer nije isto koristiti vještinu animiranja neke tehnološki dotjerane lutke (marionete, javajke, ginjola itd.) i, s druge strane, pristupati neobrađenom materijalu. Tada uvijek na umu treba imati to da se takav materijal može shvatiti kao lutka tek kada se stavlja u neki kontekst. U ovom slučaju to je kontekst Šimunovićve pripovijetke *Duga* i njezinog uprizorenja. Kamen kao lutka sada postaje „znak, znakovni sistem, rezultat procesa značenja, predmet." (Valent,2007:88)[1] U ovom semantičkom promatranju lutke pronalazim ključno objašnjenje kako je ovaj rad proces stvaranja *lutkarske predstave*. Riječ je o istraživačkom postupku pronalaženja sustava znakova i prepoznavanja života kroz grube prirodne materijale koji u rukama anomatora postaju živi, ključni akteri, dvojnici onih koji ih pokreću, ravnopravni sudionici predstave, vršioci radnje.

U praksi je to izgledalo ovako: animira se jedan veći kamen kao tijelo (visine oko 10 cm, širine 5 – 7 cm i dubine oko 5 cm) u jednoj ruci, i manji kamen (3 do 5 cm visine, širine i dubine) kao glava u drugoj ruci. Vrlo brzo tijekom rada bilo je jasno da takva lutka ne trpi puno pokreta. Bitna je jedna gesta, jedan znak, jedna radnja. Često je ta gesta popraćena

[1]Prema: Lazić, Radoslav. (2007.), KULTURA LUTKARSTVA. Beograd: Medijskaknjižara KRUG

jednom rečenicom ili izgovorenom frazom. Ova lutka ne trpi puno izgovorenog teksta bez neke akcije. Ona prije trpi tekst bez da se uopće pokreće, nego puno teksta koji izgovara „na slogove“. Dakle, jedan impuls, velika gesta i jedna izgovorena fraza. Uz to, valjalo je „misliti kroz materijal“, kroz zvuk koji proizvodi kada se lupa kamen o kamen, kroz njegovu težinu, kroz njegovu brzinu/sporost itd. Nikada se nismo maknuli od toga da shvaćamo kako je ipak riječ o (ne)običnom kamenu. Tako smo njegovu materijalnu zadatost iskoristili za izgradnju karaktera u domeni animacije/glume, a u režijskoj domeni na vidjelo donijeli ideju kako je pojedinac u zatvorenoj, patrijarhalnoj sredini tvrd i kao kamen ograničen u svom postojanju.

Osim lutaka-kamenja koji su sastavljeni od dva kamena (jednog većeg koji predstavlja tijelo i jednog manjeg koji predstavlja glavu), tu je i manje okruglo kamenje koje predstavlja dječake: one male čardačane koji, za razliku od djevojčica, smiju glasno pjevati, kupati se u rijeci, jednostavno: mogu biti slobodni. U pogledu njihove animacije, došli smo opet do jedne zanimljive spoznaje kako se oni tek ne mogu animirati „na slogove“ ili potpuno „iz ljudske logike“ iz razloga što su vrlo zadani u svojoj formi kamena i na prvi pogled neanimabilni. No, ako se iskoristi upravo njihova materijalna zadanost oni itekako mogu postati zanimljive lutke (rezultat „procesa značenja“) ako se njima postupa u skladu s pričom i idejom. Jer kada se takav okrugli kamen umoči u vodu ili kotrlja po klisuri iznad rijeke ili pak formira u razne oblike poput konja (kada puno malih kamenčića izgradi neku novu kreaciju), onda je jasno kako baš taj materijal ima bezbroj mogućnosti u stvaranju priče i gradnji karaktera (kao aktivnog činitelja priče). Može se činiti kako je ovdje riječ prije o manipulaciji nego o animaciji, međutim, takva tvrdnja bi držala vodu kada animator toga ne bi bio svjestan i tako animirao bez ikakvog odnosa prema toj lutki. Budući da je ovdje slučaj takav da se jednostavno polazilo od materijala samog, tada je i njegova animacija zahtijevala svojevrsno ograničenje (takva lutka nema ni ruke ni noge pa je jasno da ne može hodati kao čovjek ili upirati prstom, mahati rukama itd.), ali to je ograničenje, s druge strane, otvorilo cijeli novi svijet promišljanja kako pristupiti samom materijalu i pustiti ga da „sam odradi svoje“. Zapravo je do toga, kako kamen može, najprije, biti lutka, pa onda i lice, došlo bezbrojnim pokušajima i pogreškama, dok se, na kraju, nije uspostavila jednostavnost sustava značenja, metafora iza kojih prepoznajemo život. Mali okrugli kamen pokraj velikog kamena šiljatih bridova jednostavno asocira na dijete. Odnos materijala tako sam po sebi puno govori: lijepi zaobljeni kamen kada „naraste“ bit će grubi kamen, oštrih bridova oskvrnut vremenom i iskustvom, društvom i predrasudama.

Zanimljivo je to kako je lice Srne, glavne junakinje ovog komada, kao lutka sačinjena kao i odrasli likovi. Ona je, također, kamen oštrih bridova. To sugerira na njezinu „preranu

zrelost“ u odnosu na ostalu djecu. Ona je ispred svoga vremena osuđena tako na preranu spoznaju okrutnosti svijeta i želju za izbavljenjem iz takvog svijeta. Odabir materijala od kojeg su sačinjene Klara i Sava (lica koja su stanovnici idiličnog sela u kojem Srna doživljava radost skakanja, trčanja, igranja) u kontrastu je s kamenjem. Naime, one su napravljene od gline, što je logično zbog same činjenice da su kao karakteri mekše od grubih čardačana. O tim licima govorit ću kasnije budući da na kolegijima Od teksta do inscenacije i Osnova lutkarske režije njima se nismo toliko bavili koliko su za predstavu poslije bila od presudnog značaja.

Napominjem kako su sve ove spoznaje došle u radu na zadacima iz kolegija Od teksta do inscenacije i Osnova lutkarske režije. No, ne može se govoriti o radu na ovoj predstavi ako se izostave ove bitne, gotovo presudne spoznaje. Kao klasa radili smo u dvije grupe, podijeljeni na način da je u jednoj grupi bilo sedam studenata, a u drugoj grupi pet. Ja sam radio u ovoj manjoj grupi. Kasnije, u sljedećem semestru, kada se krenulo raditi na samoj predstavi, u tome je sudjelovalo sedmero studenata (Kristina Fančović, Sara Lustig, Petra Šarac, Nino Pavleković, Filip Eldan, Luka Bjelica i ja), režiju je preuzela viša asistentica Tamara Kućinović, a mentorica je doc. ArtD. Maja Lučić. Autori scenografije smo svi zajedno. Međutim, prije no što krenem u opisivanje rada na samoj predstavi, valja napisati nešto o *atmosferama* s kojima smo se bavili na ovom materijalu.

ATMOSFERE

Izvorno riječ „atmosfera“ dolazi od grčke riječi „atmos“, što znači para, dah, i „spahaira“, što znači lopta, kugla. Ima više značenja, a nas zanima ono preneseno koje označava okolinu, prilike, raspoloženje (npr. radna atmosfera). Ono što nam je, dakle, bilo bitno jest okolina, prilike, raspoloženje, doživljaji, vanjske okolnosti ili, jednom riječju *atmosfere* prisutne u djelu *Duga* Dinka Šimunovića. Te atmosfere pronalazili smo u brojnim opisima koje Šimunović koristi za dočaravanje kako vanjskih tako i unutarnjih prilika (onih koji se tiču emocionalnih previranja likova). Bavili smo se, zapravo, dočaravanjem atmosfere. Koristili smo ih za „ulazak“ u situaciju, pa i za gradaciju situacije i konflikta u pojedinim scenama. To je funkcioniralo na slijedeći način:

Šimunovićev opis ide ovako:

> Toga je ljeta sunce neobično dugo i žarko sipalo sjaj i toplinu na Čardake i Lug, na Glibušu i njezine pritoke. No što je silno sunce više razvijalo obilja i sreće u Lugu, to su čardaci pod njegovim božanskim zrakama postajali sve ukočeniji i tiši: varošani su se posakrili u svoje kamene kuće usječene u hridi da prospavaju to žarko ljeto. A sparan i težak uzduh cijedio im mrtve kapi znoja koje nije pilo žarko sunce, već bi natapale klonula tjelesa i uspavljivale zadnje sile u njima. (Šimunović, 1983:8)

Iz ovog opisa jasno se može iščitati atmosfera. Riječ je o nepodnošljivoj vrućini koja čovjeku oduzima zadnji atom snage te ga čini gotovo nepokretnim. U dočaravanju atmosfere trebalo je pronaći kazališno, scensko, lutkarsko rješenje kako to realizirati. Načina je bezbroj, npr. zvukovima, mirisima, slikama, no ključ leži u zamjeni, metafori, u smislu da se koristi neki zvuk koji, recimo, oponaša zvuk cvrčaka. Riješili smo to tako da smo trljali slamu u rukama. Taj zvuk odmah je asocirao na zvuk cvrčaka. Poslije smo se igrali ritmom i dinamikom tog zvuka gradeći cijelu jednu malu glazbenu strukturu. Zatim smo tome dodali miris paljene slame koji je asocirao na zagušljivost i sparinu. Atmosferu smo nadogradili i vizualnim elementom u scenografskom smislu gdje vidimo malu varoš preko koje teče riječica i čuju se uzdasi umornih ljudi. Kada je na to dodana i Šimunovićeva rečenica ili pojedine riječi kao što su „sparina“ i „vrućina“, „kapi znoja“, dobio se snažan dojam atmosfere nepodnošljive vrućine. Iz toga smo krenuli u scenu, s tim da atmosfera nikada nije prekinuta. Ona je stalno prisutna u gradaciji, a završava na kraju scene.

Ovakvo dočaravanje atmosfere smatram svojevrsnom animacijom, animacijom prostora i vremena, zvuka. Radoslav Lazić u knjizi *Kultura lutkarstva* pod naslovom „Misli o lutkarstvu“ piše: „Svet lutkarskog teatra i njegova režija predstavljaju vizuelnu umetnost, scensku poeziju i muziku.“(Lazić, 2007:9)

Baš se ta tri elementa ostvaruju kroz dočaravanje atmosfere jer ona je ključna za doživljaj onoga koji gleda, a zanimljivo je to što, pogotovo u lutkarskom kazalištu, dočaravanje atmosfere može proizaći iz animatora, točnije onoga što on kao izvođač uzme u ruke ili podražava svojim vlastitim tijelom. I opet se vraćamo na znakovni sistem, na metafore koje su duše lutkarstva. Zato lutkarsku predstavu možemo shvatiti kao „govor znakova na sceni“. (Lazić, 2007:7) Sve je znak. Zvuk trljanja slame znak je za cvrčka, kamen je znak za čovjeka okovanog tradicijom i društvenim normama, svaka njegova gesta ili pozicija opet je znak, sustav znakova preko kojih prepoznajemo život.

No, da se ovdje ne radi o pukom dočaravanju nekakvih izvanjskih atmosfera koje nemaju veze s onim unutarnjim sukobima koje lica ovog komada nose u sebi, dokaz je atmosfera do koje smo došli u zadnjoj sceni kada je Srna mrtva, a njeni roditelji su se povukli

u Tvrđavu te u užasu proveli svoje zadnje dane. Oni konačno odlaze u smrt spoznajući kako „sve duše nijesu iste“ i tako konačno shvaćaju kako su sami krivi za nesretnu sudbinu njihove kćeri. Prema tome, ta atmosfera nepodnošljivosti i osjećaja krivnje, jednom riječju užasa, prikazana je i na izvanjskom planu kao strašna oluja. Međutim, ta oluja kao da kreće „iz njih“ i postaje univerzalna. To je užas sviju nas. Tako ta oluja zapravo postaje preslika unutarnjih previranja. To je realizirano tako da su u središtu zbivanja bili postavljeni likovi majke i oca okruženi visokim zidinama koji predstavljaju Tvrđavu. Scena je počinjala udaranjem glava likova o zid Tvrđave. Pritom su oni izgovarali tekst, potpuno preuzet iz Šimunovićeve pripovijetke, pretvoren u sukobljeni odnos među ta dva lica. Paralelno su animatori, izgovarajući pojedine riječi iz pripovijetke kao što su: *vjetar, šumio, bučio*; oponašali zvuk vjetra koji prilazi kroz pukotine Tvrđave. Zatim je počela padati kiša (prava voda koju su dvojica animatora prolijevali na veliko platno iznad cijele scene). Sve je to išlo u veliku gradaciju i tako do potpune destrukcije kada roditelji ostanu zatrpani među zidinama koje su se urušile na njih[2].

Sva ova iskustva, od režijske analize do inscenacija četiriju scena i atmosfere, uvelike su obilježila rad na predstavi *Duga*. Sada je realizacija teme, ideje i nadcilja redatelja postao prvi plan, ali uvijek u komunikaciji s izvođačima jer radu smo pristupali maksimalno timski.

PROCES RADA NA PREDSTAVI

2.1. LIKOVNO – UMJETNIČKO RJEŠENJE PREDSTAVE

Vrlo važnim periodom rada na ovoj predstavi smatram onaj dio koji smo u analizi nazivali *likovno – umjetničko riješenje predstave*, a sada je to valjalo, u kontekstu predstave (teme, ideje i nadcilja) i realizirati. Upravo taj likovni element najviše se očitovao kroz scenografiju u čijoj smo izradi svi sudjelovali. Taj je rad trajao gotovo dva tjedna. Baza svega je kamen. Izrađivali smo kamene kućice da dočaramo „malenu varoš Čardake“ u kojima Srna živi dok je u kontrapunktu tom kamenu selo „Marčinkova glavica“ ispod kojeg se protežu vinogradi. To selo rađeno je od raznoraznih grančica, zemlje, gline, a cijeli prostor ulice, koji odvaja varoš od sela, sačinjen je od kamenog zida i pijeska što u svom idejnom smislu

[2] Ova je scena kasnije u predstavi izgledala nešto drugačije. Umjesto vode koristili smo rižu i sjemenke kukurza kako bismo dobili dojam kiše, najviše u pogledu zvuka koji se stvara kada taj materijal udara u kamen, stiropor i papir.

predstavlja protok vremena i prostora, svojevrsni prolaz iz jednog svijeta u drugi. Razlog toj distinkciji je upravo postizanje kontrasta između sela i grada. Naime, promatramo li to kroz glavni lik, Srnu, zaključuje se kako je upravo u selu Srna iskusila radost trčanja, skakanja i igranja. Tamo je „nitko neće vidjeti“. Tako, na kratko, Srna uživa slobodu koju vidi u prirodi i kroz prirodu. Prema tome, i scenografski je ta toplina sela prikazana drugačijim sredstvima, za razliku od grada koji je na neki način okrutno „isklesan u kamenu“. Selo je zato napravljeno od zelenila, grančica i drveta, a likovi, koji tamo pripadaju, sačinjeni su od gline (koja je po svojoj materijalnoj zadatosti potpuno drugačija od kamena).

Scenografija je, osim svoje estetske uloge, mišljena i praktično kao prostor na kojem će se igrati lutkarska predstava. Pritom smo uvijek mislili na to da animatori neće biti sakriveni i da će mnogi elementi scenografije ujedno koristiti za dočaravanje atmosfere pojedinih scena (koliko svojim vizualnim elementom toliko i zvukovnim, pa čak i mirisnim, što se najbolje očitovalo u paljenju slame za vrijeme izvedbe).

Ova je scenografija, osim estetske i praktične komponente, donijela i svojevrsnu mimikričku mogućnost u odnosu na lutke koje u njoj egzistiraju. Kamenje kao likovi stopili su se s ambijentom kamenih građevina/kućica pa su tako iz njih nastajali. Taj efekt pojavljivanja živog iz neživog rezultirao je nekom vrstom začudnosti, prvo na razini samog vizualnog efekta, a drugo na razini ideje koja je za ovaj komad izuzetno bitna, a to je onaj utjecaj prirode na čovjeka s jedne strane, i utjecaj čovjeka na prirodu s druge strane. Srna slobodu vidi u sjedinjenju s prirodom. Priroda je metafora slobode u smislu rizika na koji Srna pristaje i vidi kao jedini smisao življenja (za razliku od ostalih likova koji u stopljenosti s ambijentom vide neku vrstu zaštite, po principu: lakše je ako se prilagodim).

Osim „likova kamenja“, tu su i „likovi gline“. Oni pripadaju onom selu iznad vinograda čiji su stanovnici gospodarica vinograda udovica Klara i kljasta Sava. Kao što Srna, njezini roditelji, dječaci i ostali stanovnici kamenih Čardaka nastaju iz kamenja te su i sami kamenje, tako Klara i Sava nastaju iz zemlje, gline i same su glina. Upravo je time postignuta ideja kako okolina uvjetuje formiranje likova ovog komada te je ona, ne samo na fizičkoj karakteristici, dio onih koji tamo žive, već i na društveno-socijalnoj karakteristici i kao takav presudan faktor očitovan na dva plana. Prvi je izvanjski kojim je vidljiva pripadnost određenom prostoru, a drugi je pitanje mentaliteta koji je isto tako jasno formiran i upravo direktno utječe na stvaranje predrasuda u društvu.

> Likovna dramaturgija je kompleksna likovna vrsta, koja zahtijeva od stvaraoca, prvo opće poznavanje likovnih zakonitosti, poznavanje suštine kazališne kostimografije i scenografije, a prije

> svega treba razumijeti suštinu lutkarskog kazališta, koji nikako nije umanjeni oblik „velike scene“ nego ima svoje zakonitosti nadrealnog, iznenađujućeg, nečeg što se izmiče definiciji „po ladicama“.
> Polazna točka stvaralačkog razmišljanja je poruka buduće lutkarske predstave. Iz tog polaze odluke o najbitnijim elementima likovne stilizacije: odabir lutkarske tehnike, materijala, boja, oblika i proporcionalnosti u odnosu do lutaka – interpretatora(...). Scenski prostor u lutkarskom kazalištu podređen je odabiru lutkarske tehnike, bitniji je od scenografije, koja ima drugačije značenje. Scenografija je često samo „ukras“, bez kojeg bi predstava mogla funkcionirati i sama, osim u nekim primjerima gdje već sama scenografija predstavlja scenski lik, metaforičnu osobu. Pritome je bitno da su svi elementi usklađeni, ili u jedinstvu ili kontrastu/dopuni likovnog jezika. (Freyer, 2007:70,71)[3]

U tom smislu likovno oblikovanje predstave *Duga* mišljeno je kao metafora stopljenosti likova kao činitelja priče sa njihovim prostorom djelovanja predstavljajući sjedinjenje kao tradicionalno ukorijenje koje zadaje okvire, smanjuje mogućnosti, donosi predrasude. Srna želi pobjeći iz svega toga u svijet slobode, maksimalno iskoristiti sve mogućnosti življenja. Ona vidi dalje, izvan umjetnih okvira koje postavlja rigorozno društvo koje živi „po receptu“, po zadatostima prosječnosti koja ubija kreativnost i individualnost. A Srnina je priroda upravo takva, ona je po svemu „drugačija“.

2.2. PODJELA ULOGA I RAD NA ULOZI SRNE

2.2.1. Odnos lutke i animatora

Isprobavajući razne situacije i scenske mogućnosti realizacije ove predstave, svi su animirali sva lica. Podjela uloga dogodila se usred procesa, kada je redateljica došla na ideju da svaki animator predstavlja pojedini lik iz komada, ne isključujući pritom rad na dočaravanju atmosfera (u čemu uvijek svi sudjeluju) i pomoćnu animaciju (gdje god je to potrebno). Tako je došlo do toga da animator, uz to što animira lutku – lik, također i glumi taj isti lik. On je konstantno u odnosu sa svojim „dvojnikom“ što tako neodoljivo podsjeća na Artaudov niz eseja objavljenih i objedinjenih u knjizi *Kazalište i njegov dvojnik*. Upravo u predgovoru te knjige u podnaslovu „Kazalište i kultura“, Artaud navodi:

> Svaka istinska slika ima svoju sjenu što je podvostručuje. Umjetnost se zbiva onim trenutkom kad kipar koji modelira počinje vjerovati da je oslobodio sjenu koja će svojim postojanjem uznemiriti njegov počinak. Poput svake magične kulture koju izražavaju prikladni hijeroglifi, istinsko kazalište

[3]Prema: Lazić, Radoslav. (2007.), KULTURA LUTKARSTVA. Beograd: Medijska knjižara KRUG

ima svoje sjene; od svih vrsta govora i umjetnosti ono je jedino koje može imati sjene što su razbile svoje granice. Može se reći kako te sjene već od početka nisu podnosile svoja ograničenja. (Artaud, 2000:11,12)

U ovom slučaju uspoređujem lutku s oslobođenom sjenom pokrenutom od strane svog dvojnika – animatora upravo zbog „nepodnošljivosti svoga ograničenja“. Ona je sjena svoga pokretača isto kao što je njezin pokretač sjena svoje lutke. I konačno Luko Paljetak u *Malim tezama o kazalištu lutaka* kaže:

Kazalište lutaka počinje (otprilike) tamo gdje prestaju mogućnosti „živog“ kazališta. Sredstvima sebi nalik kazalište lutaka potvrđuje svoju vlastitu egzistentnost koja je dvojaka i uključuje egzistentnost lutke i egzistentnost animatora.

1.2

Iz naravi njihovog međusobnog odnosa mogu se izvesti sve važne odrednice suvremenog lutkarskog teatra.

1.3

Nekadašnji odnos glumca i lutke bio je (uglavnom) pasivan, odnosno aktivan samo u jednom smjeru (glumac – lutka). Animator je lutku tek posluživao, poput kakva servisa, posuđujući joj glas, ruku i prirodu. (To nikad nije ni prestajao raditi). Za suvremeni odnos glumca i lutke može se reći da je aktivan, aktivan u oba smjera (glumac – lutka). Stupanj povratnosti međusobne aktivnosti jedinica je mjerenja suvremenosti lutkarskog teatra danas.

1.4

Glumac nije samo produženje lutke do poda.

2.1

Glumac i lutka imaju svoje postojanje koje se ukrštava. Njihova zavisnost otkriva tajnu egzistencije.

2.2

Lutka hoće u svjetlost. Njena je težnja heliocentrična. Lutka se samostalno služi lutkarom u svijetu koji im je zajednički. I obratno.

2.3

Lutka nikada ne oponaša. Ona samo uzima ono što joj se sviđa. Gore (dolje) u svijetu njoj prilagođenih odnosa ona pravi svoj izbor, uzima jedan karakterističan pokret ili dva, da bi ostvarila kompletnu svoju ličnost. Metonimički, pars – pro – toto odnos glumca i lutke ključ je za razumijevanje modernog lutkarskog izraza. (Paljetak, 2007:18.19)[4]

Upravo zbog tog inzistiranja na odnosu glumac – lutka, rad na ovoj predstavi odvijao se u nekoliko planova (gledajući iz vizure animatora), a to su: 1.odnos glumca i lutke, 2.odnos

[4]Prema: Lazić, Radoslav. (2007.), KULTURA LUTKARSTVA. Beograd: Medijska knjižara KRUG

lutke i lutke, 3.odnos glumca i glumca. Dakle, moju ulogu Srne, koja mi je povjerena, mislio sam iz ta tri kuta igranja: 1.Srne kao otjelotvorene u lutki, 2. ja koji igram Srnu i 3.odnosu Srne s drugim likovima, koji su također udvostručeni zbog same činjenice da animatori ujedno i igraju ista lica.

I konačno, vratimo li se na Artauda, koji je uočio podvojenost stvaraoca i njegovog djela, možemo, u kontekstu ove predstave, uočiti kako je nepobitna zadanost odnosa glumca (animatora) i njegove lutke iskorišten kako bi se (najprije u režijskom smislu) materijalizirala želja glavnog lika Srne da postane netko drugi, odnosno muško. Dakle, ako promatram sebe i svoju lutku kao jedno koje otjelovljuje lik Srne, onda se Srna „mora riješiti“ svoje lutke kako bi postigla svoju želju. Drugim riječima, ona se oslobađa „kamena“ kako bi postala slobodna. To što ja kao muški animator animiram Srnu, potenciralo je tako ideju oslobađanja Srne lutke preko svog animatora. Jer kad bi Srnu animirao ženski animator, možda bi ideja oslobađanja i dalje bila vidljiva, međutim, ne bi pratila Šimunovićevu priču o djevojčici koja prolazi ispod duge kako bi postala muško.

2.2.2. Animacija Srne (lutke)

Bez obzira na sve planove igre koji su u radu na ovoj predstavi otvoreni, valjalo je savladati animaciju lutke – kamena. Otkriti mogućnosti materijala i iskoristiti ga za stvaranje karaktera.

> Karakter Aristotel svrstava u šest sastavnih dijelova tragedije, tvrdeći da je priča najvažniji od tih dijelova. „Radnje imaju dva uzroka: misli i karaktere.“ Karakter je, dakle, uzrok, a ne cilj radnje. „Ako neko naniže izraze koji majstorski prikazuju karaktere i unese odličnu dikciju i sjajne misli, svim tim neće ispuniti ono što se istaklo kao zadatak tragedije, nego to može u mnogo većoj mjeri ispuniti ona tragedija koja se slabije poslužila tim stvarima, ali koja mesto toga pokazuje priču i dobar sklop događaja“(A) Također ne bi ispunio zadatak ni onaj ko bi ispričao, npr. Herkulov život od početka do kraja jer bi to bila biografija, a ne dramska priča, a jedini vezivni element predstavljao bi nam Herkul sa svojim karakterom.
>
> Aristotel umjesto o liku ili karakteru često govori o tkz. licu. Lica su kod Aristotela u trostrukoj funkciji: a) ona su podražavana („po tome je, kako neki vele, i drama dobila svoje ime, jer podražava lica koja vrše radnju“); b) pomoću njih se podražava („podražavanje (…) licima koja delaju, a ne pripovjedaju“); c) ona podražavaju („podražavanje vrše lica koja delaju“). Mi bismo to ukratko rekli ovako: lica su podražavana na nižem nivou organizacije radnje, da bi se na višem nivou pomoću tako stvorenih lica izgradila uloga, i preko nje priča, a to podražavanje opet moraju vršiti neka lica koja su glumci (Stjepanović, 2005:35,36)

ili pak lutke oživljene svojim animatorom, a budući da je u tom slučaju animacija kao takva neizbježna, bitno je shvatiti njezinu svrhu.

> Krajnji cilj, funkcija i namera svakog autentičnog animatora, bilo da je reč o lutkarskom pozorištu, ili pozorištu senki, crtanom, animiranom, ili lutkama u filmu, animaciji na televiziji, ili kompjuterskoj virtuelnoj animaciji – jeste ostvarivanje istinite, matematički precizne animacije.
>
> Upravo takva animacija jeste savršen primer podražavanja ili izražavanja života pokretom, linijom, oblikom, formom koja djeluje *kao da je živa* .(Lazić, 2007:38)[5]

Srna – kamen – lutka djeluje „kao da je živa“ kada je u točnom impulsu pomaknuta i kada je kao takva stavljena u određeni kontekst priče. U tom smislu moj rad na ulozi Srne sastojao se od toga da, zajedno s redateljicom i cijelim autorskim timom predstave, tražim precizne i odgovarajuće znakove ovisno o radnji i situaciji u kojoj se lice nalazi u odnosu na generalnu ideju predstave. Prema tome, oživljavanje Srne zahtijevalo je istraživanje logike djeteta i djetetova pokreta. “Bilo je samo deset godina toj Srni“, njezini su pokreti brži od pokreta njenih roditelja ili ukočenih lica iz čardačke ulice. „Ona je htjela da se na jablan penje, da prepliva Glibušu, da trči na konju, da se potuče s dječacima – i stotinu drugih i čudnovatih stvari“ (Šimunović,1983:9).

Prvo pojavljivanje Srne u predstavi je kada ona skače s krova svoje kuće u pijesak da se igra s dječacima i kupa u Glibuši. S rečenicom:„Evo me dječaci, skačem!“, puštam Srnu – kamen u slobodni pad te ona završi u pijesku s dječacima, a potom se zajedno svi kreću kupati. Srna je sada potpuno mokra i pjeva veselu pjesmu s ostalim dječacima dok cijelu situaciju ne prekine jedan mještanin te tako Srna biva otkrivena pred roditeljima. Što se tiče animacije ovdje, htio sam da Srna bude poletna, da zaboravi što se smije, a što se ne smije kako bih u sljedećoj situaciji mogao odigrati njezinu skrušenost pred srditim roditeljima. Sada Srna pognute glave odlazi u svoju kuću pred roditeljima koji je strogo gledaju. Pritom tiho, jecajući, i skrušeno pjeva pjesmu koju je malo prije veselo pjevala kada se igrala s dječacima.

Isto tako Srninu poletnost i razigranost i želju za slobodom tražio sam u kontrastima. Na primjer, u sceni prašnjave ulice gdje čardačani šeću i kimaju jedni drugima glavom na pozdrav, ulogu Srne gradio sam kroz njezinu statičnost. Ona je u centru scene. Njezine su želje da se igra u tvrđavi, kupa u jezeru i druži s dječacima, no roditelji joj to ne dozvoljavaju. Ona mirno stoji između majke i oca, međutim, snažna želja za slobodom ne da joj mira. Radio sam to u povremenim, jakim impulsima koji su u kontrastu s njezinim mirovanjem tijekom

[5] Lazić, Radoslav. (2007.), KULTURA LUTKARSTVA. Beograd: Medijska knjižara KRUG.

situacije. Najednom, Srni sine ideja koju ona snažnim impulsom obznanjuje udarajući pritom majku ili oca po tijelu. Kamen tada stvara zvuk poput sudbonosnog kuckanja koje najavljuje Srnino pitanje. Ona tako s jedne strane dosađuje svojim roditeljima, a s druge pokušava pridobiti njihovu pažnju. A zapravo ona samo želi osjetiti puninu življenja koja se pak ostvaruje u njenoj fantaziji u toj istoj sceni. Nažalost, samo u fantaziji.

Fantazija počinje Srninim jakim, očajničkim vriskom kojim kao da „ulazimo u njenu psihu“, a tamo vidimo o čemu ona stalno mašta. Pozicija prostora sada se mijenja, te se lutke animiraju u zraku. Kao da se potpuno promijenilo agregatno stanje. U trenutku te promjene, zajedno sa Srnom, rukama grabim i pijesak koji je na podu prašnjave ulice, te polako puštajući da curi, taj pijesak za Srnom ostavlja nešto poput magičnog praha koji kao da inficira ostale likove i oni zajedno s njom odlaze u fantaziju.U Srninoj fantaziji svi se kreću meko, fluidno, glasovi roditelja i ostalih likova prašnjave ulice sada su idilično zvonki, što je u kontrastu s njihovim prijašnjim glasovima u Srninoj realnosti, kada su oni grubi, imperativni. Srna mašta o trčanju, letu među oblacima i zvijezdama. Animatori koji animiraju roditelje i ostale likove prave transformacije lutkama koje sada postaju ta ulica, oblaci i zvijezde. Kao da Srna u njima vidi svoje ostvaranje, svoju sreću. U fantaziji oni njoj dopuštaju sve što se inače ne smije.

Dakle, Srnin „divlji“ duh pokušao sam dobiti preko kontrasta između statičnosti i brze, impulzivne akcije. Time se postiže i princip dječjeg ponašanja koje je često upravo takvo: impulzivno i nepredvidivo. Osim toga, Srninu zrelost i „drugačijost“ igrao sam u njenoj fantaziji. Srna je svjesna toga da njezinu (ne)sreću dobrim dijelom kroji njezina okolina. Ta svjesnost dokaz je Srnine zrelosti za svoje godine. Ona je ispred svoga prostora i vremena. Pa nije li to tako česti, svevremenski problem čovječanstva: različitost, individualnost spram egzistencije u društvu i tradiciji?

Osim impulsa, za koji smatram da je početak animacije, u radu na ulozi Srne i njezinoj animaciji, bavio sam se samim materijalom koji često sam po sebi iskazuje puno ako se stavi u točan kontekst. Na primjer, odnos Srne s udovicom Klarom, koju ona smatra milom i dobrom ženom, prikazan je kroz sam materijal. Klara je napravljena od mokre gline u koju se Srna može zalijepiti. Tako ta dva materijala u međusobnom odnosu prikazuju prisnost. Srna se naslanja na Klaru. Klara stavlja svoj glineni šešir Srni na glavu, obujmljuje ju svojom glinenom rukom. Osim ovog vizualnog elementa, Klara pritom Srni odgovara na njezina pitanja.

Vrhunac odnosa materijala događa se u situaciji kada Srna trči prema dugi jer je malo prije čula da će, ako prođe ispod duge, postati dječak, dakle, konačno će biti slobodna. Ovdje

Srnu držim iznad korita punog vode. Ona tako lebdi iznad te vode, čime se dobiva nevjerojatna napetost, jer je očito da, kao animator, u bilo kojem trenutku mogu ispustiti kamen iz ruke da padne i učiniti da se utopi u „Mrtvom jezeru“. Napetost se povećeva i time što Srna kada lebdi, zapravo trči, i jasno je da napreduje prema dugi. To što ona lebdi, režijsko je rješenje koje ju stavlja u drugi prostor (s obzirom na ostala lica), kao drugi kadar gdje je Srna izdvojena od cjeline, a voda ispod nje predstavlja njezinu sudbinu. Ona će tamo završiti. Ona (ne)svjesno srlja u smrt. Pritom cijelo vrijeme animiram Srnu – kamen u jednoj točki iznad jezera kao da trči. Ona trči, međutim, nigdje ne dolazi. Dobiva se dojam kao da se kreće, a njezin cilj cijelo vrijeme stoji ispod nje kao kakva paukova mreža u koju će se ona zaplesti i tu umrijeti. „Srna sakupi sve sile pa što je bolje mogla zatrči se u močvaru. Začu se u tišini prasak ševara, pa klokotanje vode i blata, te samo jedan očajan i drhtav doziv sred pustog polja i Mrtvog jezera.“(Šimunović, 1983:21).

Ako se vratimo na Aristotela, Srnu kao lice shvaćam u sljedećem kontekstu: Srna je podražavana na nivou radnje da bih ja na višem nivou napravio ulogu Srne, preko te uloge ispričao priču, a to podražavanje opet vršim ja, kao glumac i kao animator, dakle, preko lutke. Time je Srnina sudbina prikazana na nivou priče Dinka Šimunovića, ali i na nivou zadatosti samog principa lutkarskog teatra gdje ja kao animator puštam lutku da se utopi u „Mrtvom jezeru“. No, nisam ja samo animator, već podvojena Srnina realnost, jer nakon što se Srna - lutka utopi, ja kao glumac koji igra Srnu, isto umirem. To je prikazano kroz odlazak u mrak nakon utapanja.

2.2.3. Vanjske i unutarnje crte[6]

> Lik najčešće zamišljamo kao živu ličnost, a on je zapravo umjetnička konstrukcuja stvorena na osnovu tzv. crta (osobina, svojstava, karakteristila ili određenja). Te crte mogu biti različite“ (Stjepanović, 2005:42).

Kada govorimo o vanjskim i unutarnjim crtama Srne u ovoj predstavi, najprije, što se tiče ovih vanjskih, promatram Srnu na dva plana. Prvi je onaj o kojem sam već govorio, a to je opredmećenje preko lutke – kamena, a drugi je otjelotvorenje preko mene kao glumca. Vanjska određenja „predstavljaju najprije tjelesne karakteristike lika, a onda ono što je na njegovo tijelo dodato kao odjeća, ukrasni predmeti, šminka, frizura itd.“ (Stjepanović, 2005:48). U tom smislu nekih posebnih kostima, šminke ili frizure nije

[6]Ovakvu terminologiju (spoljne i unutarnje crte) koristi Boro Stjepanović u knjizi GLUMA III; Igra, u poglavlju „Lik, podnaslov u „Karakterizacija“.

bilo[7]. Kostim se sastoji od crne majice i bijelih hlača, jer ipak je riječ o lutkarskoj predstavi, a tako lutke najbolje dolaze do izražaja.

> Bitnije je ono unutarnje određenje: „svi elementi našeg psihičkog života, prije svega njegovi pokretači koje je Stanislavski u početku zvao standardno: razum, volja i osjećanje, a kasnije se dijelom korigovao, pa rekao: predodžba, sud i volja osjećanje. (...) I ovdje ćemo ostati pri istim tvrdnjama i dodati da je ono što je unutarnje radnji – unutarnje i njenom izvršiocu, karakteru. Dakle: *želja*, kao svjesno ili nesvjesno osjećanje potrebe; *predstava*, kao mišljenje ili projektovana zamisao o zadovoljenju želje u obliku cilja; *volja*, ili nastojanje da se želja ostvari kao cilj; i, naravno, *osjećanje*, kao neizbježni pratilac i znak intenzivnog i najintimnijeg odnosa subjekta prema ovom procesu. (...) Jasno je da u praksi osjećamo potrebu da odredimo šta je to što čini osnovu ponašanja lika, pozadinu onog vidljivog, šta su unutarnji *porivi, povodi, motivi, razlozi* itd. (Stjepanović, 2005:49)

Kada je riječ o shvaćanju Srninih poriva i motiva njezinog djelovanja, vraćam se tekstu[8] i samoj Šimunovićevoj pripovijetki, pogotovo dijelu kada kljasta Sava pred Srnom priča svoju životnu priču, jer taj je tekst (kao i gotovo cijeli tekst u predstavi) preuzet iz same pripovijetke, a ključan je za Srninu motivaciju, poriv za djelovanje. Savina sudbina je sve ono što Srna ne želi, od čega Srna bježi, onoga što Srna podsvjesno vidi kao ograničenje, kao zatvor, kao najgoru noćnu moru. Sava, naime, ispriča kako je njoj kao „ženskoj“ bilo iznimno teško u ovom svijetu. Njoj je, još kao maloj djevojčici, prasica odgrizla ruke, no ona nije odustajala od života, te tako kljasta počela šiti i vesti. Postala je atrakcija, čudo. To je vidio jedan lijepi momak (kako ona čudom veze) te ju oženio, a potom, kad je ona zaradila puno novaca od svog veza, uzeo joj sav novac i napustio je. Ona je ostala sama s njihovim djetetom kojega se on odrekao, budući da je dijete bilo žensko, jer „ženskome se ni bog ne raduje“ (Šimunović, 1983:19). Splet okolnosti takav je da, upravo nakon što Sava ispriča svoju priču, počne padati kiša nakon koje se stvori prekrasna duga na nebu. Ovaj prizor prekine Savinu priču i ona gledajući u dugu izgovara rečenicu: „ U nas svi govore da kad koja curica potrči ispod duge pretvori se u muško“ (Šimunović, 1983:20). Srni je sada jasno da mora proći ispod duge, da je to jedini spas, jedino moguće rješenje njezinog problema, a to je sputanost u ostvarenju sreće u slobodi, samo zbog toga jer je žensko, jer ne može shvatiti što je kriva, što je krivo učinila; jer ima ruke i noge baš kao i dječaci koji smiju trčati i plivati, veseliti se,

[7]Mislim na kostim, šminku i frizuru animatora/glumaca u predstavi, osim animatorice/glumice koja igra Savu (ona je u bež haljini)

[8]Pripovijetka *Duga* Dinka Šimunovića adaptirana je kao tekstualni predložak za lutkarsku predstavu, a ta adaptacija događala se tijekom procesa rada na samoj predstavi i u adaptaciji su sudjelovali svi sudionici predstave.

vikati, potući se, ozlijediti. Srnina je strast toliko jaka da ona počinje herojski trčati prema dugi. Završava tragično utopivši se na svom putu u močvari, u „Mrtvom jezeru“.

Ono što je najtragičnije i što treba shvatiti kada se prilazi ulozi Srne, jest to da je ona dijete. Ona ne može svoje želje jasno obrazložiti, već ih silno osjeća u sebi i po tome je junak. Odrasli, razboriti ljudi jedni drugima daju razloge. „Odnos vanjskog i unutarnjeg zbilja se iscrpljuje u procesu *opravdavanja*, gdje uglavnom unutarnje opravdava spoljno, ali i obrnuto“ (Stjepanović, 2005:49). No, dijete ne daje razborite razloge, ono se opravdava na drugačiji način: puno naivnije od odraslih ljudi. Tako i Srna naivno vjeruje kako se zaista može pretvoriti u muško i opravdati tako sebe kao osobu, pokazati svima: ovo sam JA - Brunhilda, koju od milja zovu Srna, volim pjevati, potući se s dječacima i kupati u mlakoj Glibušinoj vodi; pogledajte, nisam više žensko kojemu se ni bog ne raduje.

ZAKLJUČAK

„U ovom posebnom lutkarskom konceptu dolazi do vrlo začudnih i potresnih situacija. Kada se kamene lutke rune jer su likovi nesretni ili kada lutkarica baca na glinenu lutku komadiće gline označavajući udarce koje je djevojka primala od muža – publika se doslovno zamrzne – od okrutnosti tog muža, nesreće djevojčice ili tuge roditelja nakon smrti.“[9] Profesorica Sanja Nikčević napisala je ovo u *Vijencu* kao komentar predsjednice žirija na 25.-om SLUK-u[10] na kojem je, u popratnom programu, van natjecateljske kategorije, igrala ova predstava. Ako se ona, kao gledatelj, „zamrznula“ nad sudbinama lica ove predstave, onda smo mi, kao tim, postigli ono čemu smo težili radeći ovu predstavu. Redateljski i, uopće, naš zajednički nadcilj (nadcilj svih sudionika ove predstave) bio je upravo to – da publika suosjeća sa sudbinama naših junakinja (Srne i Save), da nakon predstave ode zamišljena i potresena, da prepozna u sebi „drugačijost“, ali isto tako i u drugima.

Pa ako, ukratko, želim odgovoriti na pitanje koje sam postavio u uvodu: da li je moguće da jedan obični kamen ili glina formirana u jednostavnu strukturu koja asocira na čovjeka, mogu biti nositelji ideje slobode kojoj svaki čovjek teži? Odgovor je da svakako mogu, i to zahvaljujući mogućnostima koje pruža lutkarski teatar i umijeće animacije. Ako se tome doda i zajednička energija stvaranja i potpuna vjera u to što se radi, onda je i rezultat, najčešće, dobar i publika to prepoznaje.

[9]www.matica.hr/vijenac/555/r/Kazalište
[10]SLUK, Susret lutkara I lutkarskih kazališta Hrvatske

3. LITERATURA

- Artaud, Antonin.(2000.), KAZALIŠTE I NJEGOV DVOJNIK. Zagreb: Hrvatski centar ITI-UNESCO.
- Jurkowski, Henrik. (2005.), POVIJEST EUROPSKOG LUTKARSTVA 1.dio Od začetaka do kraja 19. stoljeća. Zagreb: Međunarodni centar za usluge u kulturi.
- Lazić, Radoslav. (2007.), KULTURA LUTKARSTVA. Beograd: Foto Futura i autor.
- Lazić, Radoslav. (2007.), MAGIJA LUTKARSTVA. Beograd: Foto Futura i Autorska izdanja.
- Nadinić, Angelina. (1983.), recenzija u: Duga, Alkar. Zagreb: ŠKOLSKA KNJIGA.
- Stjepanović, Boro. (2005.), GLUMA III, Igra. Sterijino pozorje, Novi Sad. Univerzitet Crne Gore, Podgorica.
- Šimunović, Dinko. (1983.), Duga, Alkar. Zagreb: ŠKOLSKA KNJIGA
- www.matica.hr/vijenac/555/r/Kazalište