Mjesto za dvoje

Kalazić, Lorna

Undergraduate thesis / Završni rad

2017

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:134:044993

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-04-20**

Repository / Repozitorij:

Repository of the Academy of Arts in Osijek

SVEUČILIŠTE J. J. STROSSMAYERA U OSIJEKU
UMJETNIČKA AKADEMIJA U OSIJEKU
ODSJEK ZA PRIMIJENJENU UMJETNOST
PREDDIPLOMSKI SVEUČILIŠNI STUDIJ
KAZALIŠNO OBLIKOVANJE

Lorna Kalazić

MJESTO ZA DVOJE

ZAVRŠNI RAD

Mentorica: doc.dr.art. Ria Trdin
Sumentorica: Sheron Pimpi-Steiner, ass.

Osijek, 2017.

SADRŽAJ

1.UVOD……..3

2. ŠTO JE LUTKARSTVO? 4

3.DRAMATURGIJA……....7

3.1. RAZRADA IDEJA I LIKOVA……..……...8

4. POSTUPAK RADA…….…..10

4.1.SKICE……..10

4.2. MATERIJALI……...……11

4.3. IZRADA I OBLIKOVANJE……....12

5. SCENOGRAFIJA……...…30

6. IZVEDBA……31

7. ZAKLJUČAK……36

8. SAŽETAK……...37

9. LITERATURA……38

1. UVOD

Studirajući na kazališnom oblikovanju, podjednako sam izučavala likovnost kazališta kroz tri segmenta - kostimografiju, scenografiju i lutkarsku tehnologiju. Na trećoj godini trebalo je izabrati samo jedno od te tri srodne grane, preispitati svoje znanje i vještine u sklopu završnog rada i samim time se i opredijeliti.

Pred mene je stavljen novi i , prema svome opusu , najveći izazov do sada: rad na lutkarskom projektu koji će se zaista realizirati. Projekt sam radila zajedno s kolegicama, studenticama glume i lutkarstva. Njima je trebao lutkarski tehnolog za završni ispit iz lutkarstva, a budući da sam se za to područje odlučila opredijeliti, dogovorile smo zajedničku suradnju na projektu. Za potrebe ispita, same su napisale dramaturgiju.

Radnja prati putovanje kuće koja kreće u potragu za samom sobom i svojom srećom. U stvarnom životu, svaki čovjek najveću sigurnost pronalazi u svome domu. Ako je pak lik kuća, što je njezin dom? Neki osjećaj, ili možda mjesto? Ipak, najveća pitanja za mene bila su ona tehnološke prirode. Temelj je lutkarstva oživljavanje neživog, ali u to nije toliko teško vjerovati jer je najčešće riječ o likovima koji su inače živi, ljudi i životinje. Ovdje ne ubrajam i kazalište predmeta jer ono, samo po sebi, nema određene mehanizme, već u rukama animatora oživi s obzirom na predispozicije predmeta kao takvog, na njemu se ne vrše tehnološke intervencije. Učiniti da kuća oživi i poprimi karakteristike čovjeka, bio je moj zadatak. Kako čovjekove geste poput treptanja ili otvaranja usta dodijeliti jednoj kući? S mnogim sličnim pitanjima i spoznajom da je u lutkarstvu sve moguće, krenula sam na rad.

2. ŠTO JE LUTKARSTVO?

Što je lutkarstvo? Pitanje koje sam si bezbroj puta postavila za vrijeme studiranja, a pogotovo radeći na završnom radu. Odgovor nije uvijek bio lak, vjerojatno nije bio uvijek ni točan, ali jedno je sigurno: odgovora je vrlo, vrlo mnogo. Povijest lutkarstva seže još u najdalje čovjekove početke, njegovi tragovi zašli su čak i u daleku antiku, ali se i dalje ne smatra velikom umjetnošću kao što su slikarstvo ili glazba. Vrlo je teško reći zašto, a lutkarsko kazalište sadrži i objedinjuje gotovo sve umjetnosti u sebi, što ga i čini jednim posebnim malim svijetom.

Često su lutke bile čovjekov glas. Maštoviti puk koristio ih je kako bi prikazao stanje u društvu, poglavito stanje vlasti protiv kojeg se niži staleži nisu smjeli otvoreno buniti. Lutke su često bile karikature tadašnjih političara, vrlo popularne među građanstvom koji je uživao gledajući takve točke. Osim zabavnu, lutke su oduvijek imale i prosvjetiteljsku i svečanu ulogu, pa su se koristile i u ritualima i procesijama, što ćemo i danas često susresti u mnogim azijskim zemljama kao dio tradicije. U edukativnom smislu, lutka je čovjeku često služila kao sredstvo kojim može lakše doprijeti do djeteta i uvjerljivije ispričati poučnu priču. Zbog toga, često kazalište lutaka vežemo uz metaforu, a lutku smatramo metaforičkim protagonistom.

Lutkarstvo ne samo da seže daleko u povijest, već je u nama, ljudima, od najranijih dana prihvaćeno i voljeno. Baš kao što je Borislav Mrkšić zapisao:

„Činjenica je da se pojmu lutke kao predmetu teatarske igre može najsigurnije približiti preko dječje igre, jer je više nego sigurno da je između djeteta i lutke uvijek igra. Dijete i lutka su igrom toliko vezani da bez igre ne bi postojala mogućnost gledanja i doživljavanja predmeta na način i u formi lutke.“[1]

Lutkarske predstave za djecu najsličnije su njihovoj igri, zato je djeci vrlo lako vjerovati i poistovijetiti se s njima. Mnogi zbog toga direktno vežu lutkarstvo uz djecu i dječje, ali to nikada neće reći netko tko zna išta o lutkarstvu. Djeca jesu najbolja publika jer su čisti, bez utjecaja, iskreni, naivni i imaju posve otvoren put od očiju do srca. To ih ujedno može činiti i najlakšom i najtežom publikom. Najlakšom, jer će razumjeti svaku metaforu, igru, lutkarsko rješenje koje je u predstavi zadano, a najtežom ukoliko je sve to postavljeno vrlo

[1] Borislav Mrkšić, *Drveni osmijesi*, MCUK, Zagreb, 2006, str. 9

loše. S nama, odraslima, puno je drugačije. Nama je potrebno malo više da u nešto povjerujemo. Primjerice, *Tikvići* Vlaste Pokrivke. Djeca će u njima za tren prepoznati psa, patku, starog djeda… Odraslima je potrebno vrijeme da uopće prihvate koncept „tikva je živa“, tek onda možda u njoj mogu naći lika. Iako na lutkarskim predstavama uvijek postoji neka preporučena dobna granica, smatram da se ona „od“ treba poštivati puno više nego ona „do“. Svatko, baš svatko, može pronaći nešto samo za sebe u svakoj predstavi. Neki su možda premali, ali prevelik za lutkarstvo čovjek ne može biti, pogotovo ako nije potpuno prerastao dijete u sebi koje svi imamo.

Milan Čečuk u svojoj knjizi „Lutkari i lutke“ govori:

„Animacija je zapravo tvarno poetsko čudo istovrsno s netvarnim čudom po kojem poezija u svom stvaralačkom procesu posve svagdanje, gotovo bi se moglo otrcane riječi pretvara u pjesničke slike i usporedbe pune unutrašnjeg značenja i sjaja.“[2]

Lutka ne može biti živa bez animatora. Animator ima težak zadatak i veliku odgovornost na sebi: dati lutki život, utkati joj dušu. To je vrlo delikatan i precizan zadatak; animator je odgovoran za nečiji život, karakter, odgovoran za nečiju dušu, ili za nepostojanje iste. S jedne strane, mnogo je toga u izučavanju principa animacije, ali također, osim puke nauke, ima tu i mnogo toga što animator iskonski nosi u sebi, a što primjenjuje u oživljavanju svojih likova.

Cijela priča o lutkarstvu ne postoji bez jednog vrlo važnog zanimanja, koje se isto tako vrlo često zaboravlja, a to je lutkarski tehnolog. Lutkarski tehnolog zadužen je za izradu lutke, osmišljavanje mehanizama i načina animacije. On može, ali i ne mora ujedno biti i njezin likovni autor. Na našem studiju kazališnog oblikovanja, učili su nas da budemo oboje. Osobno, mislim da je to optimalno. Sama najbolje znam kako sam nešto zamislila i kakav način animacije bi bio prikladan za takav karakter. Tehnološki dobra lutka nikada neće zasjati punim sjajem ukoliko likovno nije dobro osmišljena, kao i obrnuto. Dakle, i tehnologija i likovnost podjednako su važni. Došavši na ovaj studij, na njegovom samom početku, gledala sam na izradu lutaka kao na nešto vrlo kreativno, apstraktno, razigrano, šareno… I sve je to istina, i još uvijek dio mene gleda tehnologiju na taj način, ali možda tek onu završnu fazu u izradi lutke, kada se bavim oslikavanjem i sličnim detaljima. Lutkarska tehnologija je prije svega zanat, zanat za koji je potrebno vrijeme da se izuči.

[2] Milan Čečuk, *Lutkari i lutke*, MCUK, Zagreb, 2009. , str 15.

Glavna razlika između lutkarske tehnologije i naprimjer, slikarstva jest u tome što je lutkarska tehnologija primijenjena umjetnost, umjetnost koja osim estetske kvalitete i mora imati i uporabnu.

3. DRAMATURGIJA

„Mjesto za dvoje“, završni je ispit iz kolegija Animacija 6: Kombinirane tehnike. Kreatorice su teksta i animatorice Antonia Mrkonjić, Katarina Šestić, Josipa Oršolić i Zdenka Šustić, studentice treće godine glume i lutkarstva. Nositelj je kolegija doc.dr.art. Maja Lučić Vuković, a suradnici na kolegiju doc. Tamara Kučinović i asistent Nenad Pavlović. Moj je zadatak bio osmisliti likovnost predstave, izraditi lutke i scenografiju.

U ovoj pomalo neobičnoj priči glavni likovi su – kuće. Četiri kuće žive u istoj ulici i svaka od njih ima svoj karakter sukladno sa stanarima koji u njoj žive. Društvo kuća čine četiri lika; Milivoj, njegov najstariji član u kojem stanuju djed i baka, Mila, dobroćudna i romantična duša, moderna Sofija ponosna na svoj izgled, a tu je i Ruža – kuća na prodaju koju su stanari davno napustili. Zbog toga , njoj tužnog događaja, Ruža više nikome ne želi dopustiti da joj se približi, iako su njezini susjedi, Milivoj, Mila i Sofija to uvijek pokušavali. Ruži je već dosta biti nesretna i neshvaćena u svojoj okolini. Odluči poći na put, pronaći u sebi ono što bi svaka kuća trebala biti. Ne samo građevina i zidovi, već dom. Na putu Ruža susreće nestašnog psića, kojeg je isprva odbijala baš kao i prijateljstvo kuća koje su dijelile ulicu s njom. Pas ne odustaje, unatoč Ružinom odbijanju njegovog prijateljstva te je i dalje prati. Kada pas spasi Ružu od utapanja u jezeru i potpunog raspadanja, ona ipak shvati da joj je stalo do njega i do njegovog društva. U cijelu priču upleten je i galeb koji prati Ružu i psića na njihovu putu, ali ne zbog njih, već zbog svoje nesretne ljubavi – ukrasa na Ružinom krovu u obliku kokoši. Na kraju, svi ostaju zajedno, shvativši da svi zajedno čine dom i da je jedino bitno da su zajedno.

Već nakon prvog čitanja shvatila sam da će ovo biti prilično velik zadatak za mene. Radila sam lutke i učila o tehnologiji, tako da ne mogu reći da se s nečim sličnim nisam susrela, ali me izrada psa i galeba puno manje zabrinjavala od izrade kuća, poglavito Ruže. Ruža je zahtijevala mnogo animacijskih mogućnosti, što ne bi predstavljalo takav problem da je riječ o čovjeku ili životinji, a ne o kući. Što uopće kući može biti prirodna kretnja? U tekstu je Ruža imala mnogo kretnji i reakcija. Kada krene na put, kreće i njezino potpuno raspadanje, sukladno s emocionalnim stanjem u kojem se nalazila, i naposljetku, opet sastavljanje. Najviše me brinulo vrijeme. Znala sam da djevojke sve te promjene moraju moći napraviti u sekundi. A radi se o velikim promjenama poput otpadanja zidova, krova... Potrebno je pomaknuti granice svojega razmišljanja da bi se došlo do takvih, za

mene novih rješenja. Iako sam imala dovoljno vremena za izradu, šest lutaka nije malo, pogotovo zato što sam znala da mi treba vremena za istraživanje i isprobavanje.

3.1. RAZRADA IDEJE I LIKOVA

Prije nego sam krenula na izradu skica, detaljno sam proučavala tekst i u njemu uočavala sve detalje važne za psihološku karakterizaciju likova. Karakterizacija lika bitno utječe na njegov izgled i animacijske mogućnosti, odnosno, upravo ti segmenti i iznose karakter na vidjelo. Kako uopće izraditi kuću, inače element scenografije kao lutku? Nešto tako statično kao nešto apsolutno animabilno? Mnogo pitanja imala sam u glavi. Ideje su bile razne. Najveći strah koji sam nosila u sebi bio je taj da će sve biti previše monotono, da će nedostajati živosti i brzine u kretanju kuća.

Djevojke su svoju ideju za kuće – lutke dobile iz animiranog filma. Ipak, digitalna je animacija za takve vrste pokreta zahvalnija od lutkarske tehnologije, ondje je sve moguće i nije potrebno razmišljati o mnogim pojedinostima o kojima u lutkarstvu moramo razmišljati – materijal, animacija... Ali, dakako, to ne znači da je nemoguće stvoriti kuću koja će oživjeti. Animirani film koji je djevojkama bio inspiracija pogledala sam jednom, ali tek nakon razvijanja svoje ideje i odlučila sam ne gledati ga skroz do samog kraja projekta. Nisam htjela da previše utječe na mene i moje zamisli.

Budući da se prva scena, u kojoj su sve kuće zajedno, pojavljuje na vrlo kratko vremena , moja prvotna ideja bila je da se tri sporedne kuće – Milivoj, Mila i Sofija naprave s jednim, njima, odnosno, njihovom karakteru tipičnim animacijskim dijelom. Zamišljala sam ih kao kuće koje su oličenje svojih vlasnika, nastojeći tako još više naglasiti razliku između njih i Ruže koja vlasnike nema. Upravo taj gubitak prouzrokovao je u njoj strah od vezanja za bilo koga novog. Nije imala snage za još gubitaka u svome životu. Zato je smatrala da je najbolje biti sam, tako te nitko ne može povrijediti.

Galeb i pas uvode dinamiku u cijelu priču. Galeb sam po sebi nema neku značajnu ulogu, odnosno, nije ključan lik, ali je izvrstan svojevrsni „light motiv“ koji se isprepliće s cijelom radnjom. Djevojke su ga kasnije odlično iskoristile u trenutcima promjena scena u svrhu odvraćanja pozornosti publike te razbijanja vremena potrebnog da se scena promijeni. Također, cijela priča oko njegove zaljubljenosti u kokoš na Ružinom krovu vrlo je duhovita.

Pas je idealan karakter koji se mogao približiti Ruži, nije dopustio da ga njezina mrzovoljnost otjera te je bio uporan u pokušajima sprijateljavanja s njom.

Nakon podosta promišljanja i dogovora s kolegicama, odlučile smo da ću pratiti realističnu estetiku. Realistična estetika podrazumijeva oponašanje estetike stvarnosti te objektivni odnos prema istoj. Imale smo istu želju: postići oživljavanje kuće, inače mrtvog objekta. Nisam htjela stvoriti previše likovno stilizirane likove kuća jer na taj način one same po sebi pričaju neku priču i odaju da nisu samo obične kuće. Htjela sam svakoj kući dati vizualna obilježja koja naglašavaju njihove osobine, ali isto tako postići efekt iznenađenja kada one, naizgled obične kuće , ožive.

Ljudima je prirodna mjera za pokret čovjek i njegove kretnje. Pri izradi čovjekolike lutke razmišljamo o hodanju, dizanju ruke, savijanju koljena… Kod životinja je prilično slično, također pronalazimo uzor u pravim životinjama, ali čak ih možemo usporediti i s čovjekom jer imaju vrlo slične zglobove i općenito građu kostura. Mogu li mi ta znanja pomoći u svrhu oživljavanja dijelova kuće? Budući da kuće krase ljudske osobine poput uobraženosti, introvertiranosti, usamljenosti, čak stvaraju prijateljstva baš poput ljudi, željela sam im pridati i animacijske sposobnosti zahvaljujući kojih će moći biti shvaćeni kao živi likovi u očima publike. Čovjek gleda očima, što su kući oči? Takva pitanja bile su moje misli vodilje.

Kako bih još više istraživala i posvetila se zadatku, svaki puta kada bih hodala ulicom, promatrala sam kuće koje u njoj. Nastojala sam svakoj kući dati i odrediti neki karakter prema njezinom izgledu. Najčešće su za određivanje karaktera bile zaslužne njezine linije i njihov karakter (jesu li zakrivljene, oštre, jesu li plohe poput prozora malene i uske ili raskošne..) i njezina boja. To mi je prilično pomoglo u daljnjem razmišljanju o mojim budućim likovima. Shvatila sam da se zapravo ne razlikuju mnogo od karaktera nekog živog bića. Kada sam dobro promislila o karakterizaciji, mogla sam krenuti na daljnje korake.

4. POSTUPAK RADA

Nakon što sam detaljnije proučila i usvojila karakterizaciju likova i stvorila neke prve dojmove, trebalo je to prenijeti na papir, što je prvi korak u procesu realizaciji cijele ideje.

4.1. SKICE

Počela sam od idejnih skica. Kada sam ih počela raditi, postupno sam razvijala usvojenu psihološku karakterizaciju likova u glavi. Stavivši ih na papir u obliku slike, mogla sam ih lakše zamisliti i na sceni, žive. Stvorivši određene forme i oblike, bilo je logičnije razmišljati o samoj izraditi i tehnološki zahtjevnijim pojedinostima.

Najviše problema u razmišljanju zadavala mi je Ruža. Ruža se u prvoj sceni nalazi zajedno s ostalim kućama u njihovoj ulici. Najviše vremena provode u razgovoru, tako da nije bilo potrebe za prevelikim kompliciranjem s mehanizmima. No, kada Ruža krene na put, tad kreće prava zavrzlama. Zamisao je bila, njezin emotivan slom prikazati kroz doslovno raspadanje njezinih elemenata. Ruži isprva ispadaju ciglice iz njezinih zidova, zbog čega se brže i lakše napuni vodom kada dođe do jezera u kojem se potpuno raspada. Puca na pola po širini, razdvajaju joj se svi zidovi, krov se također odvaja od ostatka. Ono što dodatno otežava cijelu izradu jest činjenica da se sve to trebalo opet sastaviti u prvobitno stanje, budući da Ruža na kraju ipak nađe svoje ja i pobijedi strah od vezanja za neko biće. Kako napraviti lutku koja će na početku predstave izgledati sasvim stabilno i čvrsto, a do kraja se malo po malo raspasti? Kako napraviti da se raspada samo onda kada mora, a ne i u trenutcima kada se, naprimjer, nagne, ili kada hoda? S takvim razmišljanjima, krenula sam u razradu tehničkih skica.

Izrađujući tehničke skice, morala sam promišljati o materijalima i veličini lutaka. No, najprije je trebalo razjasniti kojim ću se tipom lutaka baviti. Lutke kuće zamislila sam kao u osnovici stolne jer mi kao takve pružaju najviše prostora za ugradnju mehanizama u njihovu unutrašnjost. Morala sam paziti i na veličinu i omjere jer pas i galeb ipak moraju biti manji u odnosu na kuće. Psa, koji mora biti okretan, brz, trčkarati okolo, mahati repom i raditi sve ostale stvari tipične za jednog psa, odlučila sam izraditi također kao stolnu lutku jer sam smatrala da je to najzahvalniji tip lutke za sve kretnje koje je trebao obavljati. Galeb, koji je, naravno, kao i sve ptice, morao moći letjeti, zbog svog karakterističnog „graktanja“ u mojoj glavi zamišljen je kao zijevalica. Zijevalice su same po sebi izgledom blesavije, duhovitije nego ostale lutke, a pripisivanje tih vizualnih obilježja odlično se slažu uz galebov karakter.

Mehanizam letenja zamislila sam nalik mehanizmu javajke, ali je bilo jako važno da mehanizam otvaranja usta i mehanizam letenja jedan drugome ne smetaju i da se mogu pokretati u isto vrijeme.

4.2. MATERIJALI

Materijal je od iznimne važnosti za lutku i njezine mogućnosti. Materijal je zapravo, presudan. Prije svega, diktira vizualni identitet lutke. Svaki materijal, sam po sebi , ima svoj karakter. Mnogo govori svojom strukturom, tvrdoćom... Nije svejedno hoću li izabrati, primjerice, drvo ili njemu potpunu suprotnost, spužvu. Prvo treba obratiti pozornost na animacijske mogućnosti, zapitati se što ta lutka mora moći. Ako, naprimjer, mora moći samo pričati, najvjerojatnije je da ću ju napraviti kao zijevalicu, a budući da je zijevalica mimička lutka koja ide direktno na dlan, animator ju mora animirati s lakoćom. Zbog svoje elastičnosti, spužva je idealna za takvu vrstu lutke. Spužva je kao osnovni materijal odabrana za psa i galeba. Osim elastičnosti, pruža mogućnost presvlačenja potrebnim materijalom. Također, u nju se vrlo dobro mogu ugraditi mehanizmi za noge, ruke, krila…

Što se tiče kuća, dugo sam se premišljala hoće li biti drvene ili od kaširanog stiropora. Znala sam da je to prilično nevažna odluka što se tiče Mile, Sofije i Milivoja, ali da bi mogla biti presudna odluka za Ružu. Budući da nisu toliko animacijski zahtjevni kao Ruža, mehanizmi ostalih kuća, na gotovo jednak način, mogu se ugraditi i u stiropor i u drvo. Morala sam isplanirati na koji ću način, kojim spojevima i mehanizmima ostvariti Ružino postupno raspadanje, ali isto tako omogućiti da se to raspadanje događa samo u trenutcima kada mora. Tu je nastalo mnogo skica, brzih krokija i mnogo, mnogo razmišljanja.

Naposljetku sam se odlučila za kaširani stiropor. Kaširani stiropor prilično je čvrst i daje dovoljno mogućnosti za ugradnju mehanizama. Potezi kistom i bojom daju kaširanom stiroporu nesavršenost i reljefnost prisutnu na pročeljima u stvarnom svijetu. Djevojke s glume i lutkarstva sudjelovale su u dijelu izrade završnog ispita kao ispomoć jer je to bio dio njihove nastave iz predmeta Osnove lutkarske tehnologije.

Prije izrade trebalo je pribaviti sve potrebne materijale. Odlučila sam prvo izraditi kuće jer su tehnološki mnogo zahtjevnije. Trebalo je krenuti od onog što sve kuće imaju zajedničko - rezanja zidova i ostalih elemenata kuća iz stiropora i kaširanja istih. Odabrala sam stiroporne

ploče debljine jedan centimetar, koje je zatim trebalo obraditi ljepilom za drvo, ljepilom za tapete i vodom. Odredila sam da sve kuće budu približno slične visine i širine, s manjim razlikama. Ruža i Mila nekoliko su centimetara veće od ostalih kuća. Ruži je, prije svega, trebalo dovoljno prostora za ugradnju svih potrebnih mehanizama, što već diktira nešto veću veličinu. Mila, kao obiteljska kuća, također treba biti malo veća. Sofija je najuža od svih kuća. Budući da je njezin izgled njoj vrlo važan, možemo to usporediti s vitkom linijom. Milivoj je najmanji, njemu na visini sličnoj ostalim kućama daje veliki, starinski krov. Takva „građa“ podsjeća me na pogrbljenost staraca, kakva i pristaje Milivoju budući da je karakter starog djede koji se često žali i na bolove u leđima.

4.3. IZRADA I OBLIKOVANJE

Odlučila sam da će svaka kuća imati krov i tri zida – prednji i dva bočna. To omogućuje animatoricama da upravljaju kućom s njezine stražnje strane, i da se koliko mogu, sakriju u njezinu unutrašnjost za vrijeme animacije. Tako sam iz stiropora rezala svakoj kući pripadajuća tri zida i krov. U svakom zidu trebalo je izrezati i mjesta za prozore, vrata i ostale mehanizme. Nakon rezanja, uslijedilo je kaširanje pak papirom i smjesom vode, ljepila za drvo i ljepila za tapete. Budući da se radilo o velikim i ravnim plohama, mogla sam ih brzo kaširati velikim komadima papira. Nakon kaširanja, trebalo je sve nepravilnosti izbrusiti, kako bi podloga bila glatka i spremna za nanošenje baznog sloja boje.

Zatim je uslijedilo spajanje kako bih dobila formu kućica. U bočne zidove sa strane probušila sam rupice, a u prednje zidove ugradila tiplove, dodala piljevine i ljepila za drvo pa još jednom sve zajedno prekaširala kako bi zidovi postali jedinstvena cjelina.

Slika I. Spojeni i prekaširani zidovi kuća

Zatim kreće najzahtjevniji posao – mehanizmi. Na samom početku projekta, ideja je bila da Milivoj, Mila i Sofija imaju neki sebi karakterističan pokret i način animacije. Daljnjim radom i u dogovoru s kolegicama, to se promijenilo. Tako sam svakoj kući osmislila nekoliko različitih pokreta karakterističnih za njihov lik, što će im još više dati na živosti. Također, još jedna promjena nastala u procesu rada bila je dodjeljivanje zajedničkog, istog mehanizma svakoj kući – gledanje i treptanje kroz njezine prozore/oči. Na taj način stvorio se koncept povezanosti između svih kuća. To je najuočljivije u prvoj slici. Kuće na početku spavaju sve dok njihovi stanari ne započnu s radnim danom i pođu od svojih domova zbog dnevnih obaveza. Kada ih stanari napuste, one se bude, otvaraju oči i komuniciraju njima, započinju svoj život.

Budući da se svaka kuća međusobno, kao i po karakteru, razlikuje i po mehanizmima, najbolje je da ih obradim i opišem svaku posebno.

- **MILA**

„Kuća1: karakter „mlade učiteljice“, draga, mila, ljupka. Zove se MILA.“[3]

Milu sam zamislila kao obiteljsku kuću punu cvijeća, osmijeha i ljubavi.

Slika II. Mila

Zbog njezine blage i vedre naravi, za nju sam odabrala boje koje me podsjećaju na proljetni dan; ružičasta, zelena, žuta... Osim kroz oči, Mila je oživjela kroz svoj pomični balkon i vrata koja se mogu otvarati i zatvarati. Balkon je pun cvijeća na koje je Mila vrlo ponosna i prema kojemu je zaštitnički nastrojena. Oblikom njezinih očiju htjela sam dočarati njezin blagi karakter i naivnu dobrotu koju posjeduje. One nisu prevelike niti nametljive jer takav pogled ne doliči jednostavnoj Mili. Mila je dobra duša ulice, uvijek smiruje nastale sukobe i nikoga ne želi povrijediti.

[3] Antonia Mrkonjić, Josipa Oršolić, Katarina Šestić, Zdenka Šustić, *Mjesto za dvoje*

Slika III. Milin mehanizam treptanja

Slika IV. Milin *vitraj*

Slika V. Milin pomični balkon

Slika VI. Mila stražnji dio, mehanizmi

- **SOFIJA**

„Kuća4: SOFIJA, diva, glamurozna, čistunka, snob“[4]

Sofija predstavlja kuću moderne arhitekture, vrlo zadovoljnu svojim izgledom „femme fatale“ ulice. Za razliku od jednostavne Mile, Sofija nosi dašak elegancije i karakteriziraju ju nešto drugačije linije. Iznad treptajućih očiju, odnosno zavjese koja se može dići i spuštati nalaze se također pomične obrve koje Sofiji daju određenu dozu oštrine. Tehnološki, obrve su izrađene na sljedeći način: iznad očiju napravila sam dva uska, dugačka proreza. Kroz te proreze „klize“ žičane vodilice na kojima se obrve nalaze. To im omogućuje spuštanje i ponovno podizanje. Na kraju svake žice nalazi se tipla kako bi animatoricama bilo lakše držati vodilicu.

Slika VII. Sofija

U ljudskom svijetu, pogotovo među ženama, gesta obrvama mnogo toga govori. Vrlo je dobro poznat takozvani „pogled ispod obrva“. Upravo takvim pogledom Sofija gleda na svijet, pogotovo na ostale kuće – pomalo s visoka, samodopadno, sa stavom dive. Kako i dolikuje njezinom uzvišenom duhu, njezina su vrata dvokrilna poput onih u kraljevskim palačama. Djeluju vrlo moćno i dostojanstveno, što upravo i je dojam koji Sofija želi ostaviti. Onaj tko ulazi u njezinu unutrašnjost ima veliku čast što to može učiniti. Otvaraju se pomoću dva

[4] Antonia Mrkonjić, Josipa Oršolić, Katarina Šestić, Zdenka Šustić, *Mjesto za dvoje*

konca koja se povlače naprijed – nazad. Sofija je oživjela u nijansama smeđe, a određeni pečat dobiva crvenim krovom.

Slika VIII. Sofijine pomične obrve i vrata

Slika IX. Sofija, detalj

Slika X. Sofijin mehanizam treptanja očiju

Slika XI. Sofija stražnji dio, mehanizmi

- **MILIVOJ**

„Kuća3: Stariji čovjek, MILIVOJ, bole ga kosti, a u njemu žive baka i djed“[5]

Milivoj je karakter koji unosi dašak humora u cijelu priču. On je najstariji, a uz to i usamljen u društvu dama. Trudi se biti šarmantan, ali je pomalo nespretan. Najupečatljiviji na njemu je njegov krov, za kojeg sam inspiraciju dobila gledajući stare baranjske kuće. Uz krov je došla i karakteristična žuta boja, koju također vrlo često možemo vidjeti na starim kućama, pogotovo u selima. Svaki crijep na Milivoju izrezan je iz balse te su svi zajedno nanizani na silk, što daje mogućnost upravljavnja istim.

Slika XII. Milivoj

Milivojev krov napravljen je poput zijevalice, a u zaraslom zidu od bršljana izrodio se i brk koji Milivoj može vrtjeti. Brk se iz unutrašnjosti kuće može manipulirati pomoću žičane vodilice. Milivoju se ponekad zna dogoditi da mu ispadnu ciglice što mu daje dodatnu dozu humora. Ciglice sa stražnje strane imaju drvenu vodilicu, tako da animatorica na taj način može njome upravljati, izbaciti ciglicu i vraćati je na mjesto.

[5] Antonia Mrkonjić, Josipa Oršolić, Katarina Šestić, Zdenka Šustić, *Mjesto za dvoje*

Slika XIII. Milivojev krov – zijevalica

Slika XIV. Milijevova ciglica koja može ispasti

Slika XV. Milijevova ciglica koja može ispasti

Slika XVI. Milivoj stražnji dio, mehanizmi

- **RUŽA**

„Ruža: Nepristupačna, naizgled mrzovoljna, zapravo plaha i krhka.“[6]

Za Ružin izgled inspirirale su me uklete kuće na osami koje se često mogu vidjeti u horor filmovima. Imaju taj jeziv, misteriozan izgled, ali su opet neobično zanimljive. Osim što je tako izgledala, Ruža se zaista ponašala kao da je ukleta. Kada bi netko od potencijalnih kupaca došao u razgledavanje kuće, ona bi mu priredila vrlo neugodno iskustvo, palila je i gasila svijetla, tresla zidove... Tako je otjerala svakoga tko bi došao i potpuno opustošila svoje srce. Oči mnogo govore o karakteru lika.

Slika XVII. Ruža

Ružine velike oči odaju mnogo tuge i patnju koja nosi u sebi. Još jedan razlog Ružinih povećih očiju tehnološke je prirode. Kada ju ljudi dolaze razgledavati, oni su prikazani u

[6] Antonia Mrkonjić, Josipa Oršolić, Katarina Šestić, Zdenka Šustić, *Mjesto za dvoje*

sjenama na njezinim prozorima. U tom se trenutku ondje ,umjesto kapaka , nalazi nategnuto bijelo platno.

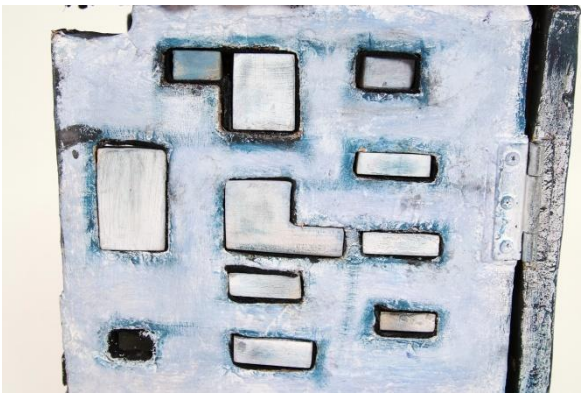
Ružina vrata također su od velike važnosti za njezin lik. Kada je započelo nevrijeme i pas se poželio sakriti u nju, ona to nikako nije htjela dopustiti. Za nju je to bila granica koja se ne prelazi. Tek kad postane vrlo ozbiljno, kada uslijed grmljavine izbije i požar što dovodi psa u životnu opasnost, ona to ipak dopusti. „Pustila sam te unutra“ povikala je psu, iznenadivši tako i samu sebe. Napokon uspijeva nekome pokazati pravu sebe, otvoriti svoja vrata, odnosno, otvoriti svoje srce. Vrata su, dakako, morala biti dovoljno velika kako bi psić mogao ući u kuću.

Slika XVIII. Ružina vrata

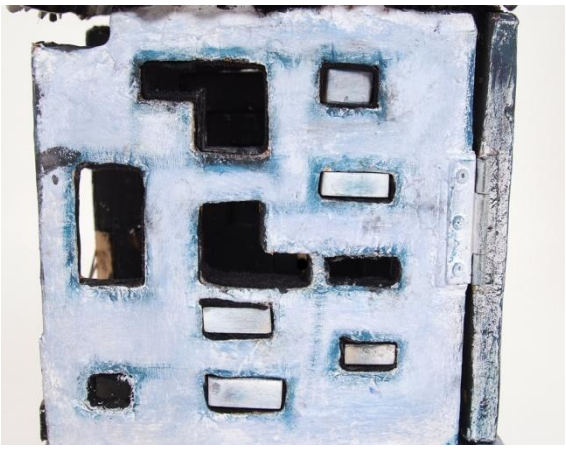
Slika XIX. Mehanizam otvaranja Ružinih vrata

Osim ovih osnovnih Ružinih elemenata, postoje oni koji se mogu sastaviti i rastaviti. Najprije, to je krov, izrađen od ljepenke, koji je za ostatak kuće pričvršćen tiplovima. U zidovima kuće postoje točno odgovarajuće rupice u koje ti tiplovi „sjednu“. To omogućava vađenje i ponovno stavljanje krova kad god je to potrebno. Također, na vrhu krova nalazi se vjetrokaz kokoši u koju je galeb zaljubljen. On se može vrtjeti zahvaljujući vodilici s unutrašnje strane krova, i po potrebi izvaditi.

Ružino postupno raspadanje omogućuju ciglice, drvene u gornjem, a od kaširanog stiropora u donjem dijelu kuće. U zidovima kuća napravila sam okvire po kojima sam rezala ciglice. One, poput puzzli, idealno „sjednu“ unutar svog okvira, a kada je potrebno da ciglica padne iz Ružina zida, animatorice je gurnu prstom.



Slika XX. Ciglice u Ružinom zidu



Slika XXI. Mogućnost ispadanja ciglica iz zida

Slika XXII. Ružina bočna strana, ciglice

Bočni zidovi gornjeg dijela Ruže spojeni su s prednjim dijelom gdje se nalaze njezine oči na dva načina: prednji dio bočnih zidova spojen je na šarke, a njihov stražnji dio, dio koji publika ne vidi, spojen je na gumice za podnožje gornjeg dijela. To Ruži omogućuje otvaranje zidova, njihovo širenje i skupljanje, a gumice joj, osim mogućnosti širenja, daju stabilnost dok mehanizam sa šarkama nije u upotrebi. U protivnom bi se zidovi širili bez volje animatora i u trenucima kad to ne smiju.

Slika XXIII. Mogućnost širenja Ružinih zidova

Kada se gumice otkače i kada se iz šarki izvadi stoper, zidovi se mogu potpuno odvojiti. Na taj se način Ruža može potpuno raspasti u kratkom vremenu, ali, što je također važno, može se opet sastaviti.

Slika XXIV. Ruža stražnji dio, mehanizmi

Slika XXV. Rastavljanje Ruže

Ružu sam izradila iz dva dijela jer to otvara mnoge animacijske mogućnosti. Mogućnost okretanja i odvajanja gornjeg dijela od donjeg daje iluziju vrata, okretanja glave. Također, omogućava usmjeravanje pogleda, odnosno, u Ružinom slučaju, okretanje od ostalih kako ih ne bi morala gledati i slušati. Njezina građa iz dva dijela pogodna je i za njezino raspadanje.

Slika XXVI. Ružin „pogled“

Na početku, Ruža koristi samo tri mehanizma, treptanje očiju, otvaranje i zatvaranje vrata te mogućnost razdvajanja gornjeg dijela od donjeg. Za to vrijeme potreban je samo jedan animator. U trenutku kada Ruža krene na put, više ne stoji na mjestu, hoda te koristi više mehanizama odjednom, nužan je još jedan animator.

Za Ružu sam odabrala plavu boju jer je ona boja tuge. Naglašava Ružino emotivno stanje i usamljenost s kojom se bori. Dašak topline koju pokazuje rađajući prijateljstvo sa psom, daju joj smeđa vrata i prozori.

- **PAS**

„Pas: Razigran, priljepak, usamljen, topao, želi biti Ružin prijatelj“[7]

Za razliku od Ruže koja to nipošto ne želi, pas očajno želi biti njezin prijatelj. Dok kuće imaju karakteristike ljudi, pas je u potpunosti životinja. On je tipični razigrani pas lutalica kojeg i najmanja sitnica razveseli i učini da maše repom. Pas je izrađen kao stolna lutka, a njegovo su tijelo, glava i nožice od oblikovane spužve. Uši i rep ispunjeni su vatelinom. U glavi se nalazi jedna vodilica. Mogućnost okretanja glave daje mu gurtna uljepljena dijelom u vrat, dijelom u tijelo.

Slika XXVII. Pas

Za pomicanje nogu zaslužan je isti mehanizam, ali kako bi se mogle pravilno upravljati, u stopalu imaju mali uteg. Bez utega, nožice bi bile prelagane i ne bi se mogao postići pravilan hod i trčanje psa. U repiću se, osim vatelina nalazi i tipla, tako da je repić ujedno i druga vodilica. Iznad tipla nalazi se samo vatelin i materijal, tako da to omogućuje mahanje repićem. Cijela lutka presvučena je sintetičkim krznom. Čupavo krzno, velike uši i rep čine psa slatkim, pomalo šlampavim, a male crne oči daju mu nevin pogled. Osim hodanja, trčanja, okretanja glave i mahanja repom, pas može i sjediti, ležati, loviti rep...

[7] Antonia Mrkonjić, Josipa Oršolić, Katarina Šestić, Zdenka Šustić, *Mjesto za dvoje*

Slika XXVIII. Pas sjedi

- **GALEB**

Galeb je veliko osvježenje za „Mjesto za dvoje“. On je nespretan, glasan, dramatičan, ali prije svega uporan i maštovit u pokušajima osvajanja kokoši. Osvajanje mu nikako ne polazi za rukom, a upravo ga to čini komičnim likom. Galeb je izrađen kao zijevalica, ali budući da je njegova glava manja od čovjekova dlana, umjesto četiri prsta u gornji dio njegova kljuna stavljaju se dva. Galebova glava i tijelo izrađeni su i oblikovani iz spužve. Krila su izrađena od debelog filca, a spojena su na tijelo s gurtnom. Upravljanje krilima omogućuje žica, čiji se vrhovi nalazi u svakom krilu, a onda se njihov razmak sužava dok se na kraju ne spoji u vodilicu koja omogućuje istovremeno kretanje oba krila. Žica omogućuje galebu i druge kretnje krilima osim letenja – hvatnje za glavu, za srce, prekrivanje kljuna krilima i ostale dramatične kretnje koje dolikuju njegovom liku.

Slika XXIX. Galeb

Galebove nožice izrađene su od tiple i filca, a kretanje im omogućuje žica ubušena u tiplu i zaljepljena u tijelo. Cijelo tijelo gleba presvučeno je filcom, jednakim materijalom od kojeg su i krila. Kljun i njegova unutrašnjost također su od filca. Filc je čvrst i neće se

rastegnuti, što je vrlo bitno za zijevalicu koja mora biti čvrsto postavljena na ruci. Kako bi upravljanje galebom bilo lakše, na njegovim leđima, iza krila, nalazi se gumica kroz koju se provuče ruka animatora te ju na taj način učvrsti na lutki. To omogućava istovremeno otvaranje usta i kretanje krilima, bez straha da će se ruka vidjeti, ali i da će animacija biti loša zbog odvajanja ruke od tijela galeba.

Galebove velike, iskolačene oči i čuperak na glavi pridonose njegovom luckastom karakteru, činivši ga tako komičnim i vizualno, a ne samo karakterno.

Slika XXX. Galeb u dramatičnoj pozi

5. SCENOGRAFIJA

Scenografija lutkarskog kazališta često se razlikuje od one u dramskom kazalištu. Dok je u dramskom kazalištu mjera čovjek, u lutkarskom svijetu to je lutka. Također, za razliku od dramske scenografije, posjeduje neku bajkovitost koja se čini gotovo kao zadani koncept lutkarske scenografije.

Budući da su lutke za „Mjesto za dvoje“ realistične, slijedi da i ukupna likovnost treba biti realistična. Kuće su u prvoj sceni dio ulice, samim time dio nekog prostora. Kada Ruža krene na put, taj prostor mora izgledati stilski srodno tom prijašnjem prostoru. Za potrebe predstave „Mjesto za dvoje“, djevojke su morale naručiti i izraditi poseban stol koji je primjerene veličine s obzirom na kretanje lutaka i promjene scena.

Prva scena prikazuje ulicu u kojoj žive glavni likovi. Scenografija je prilično jednostavna, gotovo i minimalna. Kako bi se dala živost mrtvom, crnom prostoru i kako bi kuće oživjele na njima prirodnoj okolini, odlučila sam se za umjetnu travu i cestu, koja je potrebna kada na početku stanari autima odlaze van iz kuća.

U ostale tri scene izmjenjivali su se isti elementi scenografije. Ruža i pas cijelo vrijeme idu kroz prirodu. Najprije je je to livada, gdje se uz drvo nalazi i grmić iza kojeg se pas sakrije, zatim šuma gdje dođe do požara, a posljednja je scena uz jezero u kojem se Ruža utapa.

Drveće, dosljedno realističnoj scenografiji, morala sam izraditi što sličnije pravom drveću. Deblo i efekt kore drveta postigla sam kaširanjem, a za krošnju sam izabrala prave grane s drveća koje su dobile priliku ponovo oživjeti. Obojala sam ih kako bi se sjedinile s deblom i zaljepila na njih umjetno lišće.

Slika XXXI. Dio scenografije, drvo

Budući da u šumi dođe do požara, djevojke su koristile pravu vatru. Osobno, nikad se ne bih odlučila za taj izbor jer mislim da postoji više lutkarskih rješenja od prave vatre. Igre svjetlom, sjenom, zvukom, pa čak i UV teatar... Mogućnosti su beskonačne. Lutkarsko kazalište pruža brojne mogućnosti koje nisu moguće u pravom svijetu, što treba iskoristiti. Smatram da se ne mora sve doslovno prikazivati i oduzeti publici mogućnost maštanja. Također, paljenje vatre inače je strogo zabranjeno u kazalištu. Jezero su djevojke same osmislile uz pomoć svoje mentorice, za njegove potrebe u sredini stola nalazio se eliptični dio koji se može izvaditi van. Efekt vode postigle su igrom prozirne folije i svjetla.

6. IZVEDBA

Nakon otprilike tri mjeseca rada, projekt je priveden kraju. Premijera je održana 21. lipnja 2017. godine u 18 sati, u dvorani broj 13 u zgradi glume i lutkarstva. Na akademiji imamo crne prostorije koje su pogodne za lutkarstvo. Sva pozornost usmjerena je na lutke, a animatori se puno teže vide nego u običnoj prostoriji. Najveći problem koji se dogodio netom prije početka izvedbe bio je kvar reflektora, zbog čega nije bilo moguće postići zamišljenu rasvjetu. Rasvjeta je bila vrlo loša i suviše jaka, a kuće su doslovno blještale. Nažalost, u tom trenutku nije postojalo bolje rješenje.

Slika XXXII. Prva scena, buđenje kuća

Slika XXXIII. Prva scena, kuće razgovaraju

Slika XXXIV. Druga scena, Ružin susret sa psom

Slika XXXV. Treća scena, šuma

Slika XXXVI. Treća scena, požar u šumi

Slika XXXVII. Četvrta scena, Ružino raspadanje

7. ZAKLJUČAK

Radeći na ovom projektu, imala sam priliku istražiti svoje znanje i mogućnosti lutkarske tehnologije. Često ljudi , godinama radeći neki posao, zaglave u svojoj „komfort zoni“ i ne miču se od pretežno sličnog načina rada. Drago mi je što mi to ovaj projekt nije dopustio i što sam morala pomaknuti granice svoga dosadašnjega promišljanja.

Istraživanje i usvajanje karaktera kuća pomoglo mi je u stvaranju njihovih vizualnih obilježja, ali i u osmišljavanju animacijskih mogućnosti. Sa spoznajom kakve karaktere gradim i koje moraju biti njihove njihove tehnološke karakteristike, izbor materijala nije bio težak. Stvorila sam svoju logiku i njome se vodila. Preispitivala sam se koja bi određena ljudska kretnja ili gesta predstavljla isto kada se dodjeli kući. Radeći s mehanizmima koje sam morala sama osmisliti za potrebe Ružinog raspadanja, naučila sam da je lutkarska tehnologija puno više od osmišljavanja same likovnosti. Najveći je naglasak na osmišljavanju mehnizama i odabiru tehnike animacije. Likovnost, mehanizmi i način animacije zajedno čine lutku potpunom i , ako je sve to ispoštivano na pravi način, lutka može oživjeti.

U lutkarstvu uistinu jest sve moguće, a radeći na ovom projektu opet sam se uvjerila u istinitost te tvrdnje.

8. SAŽETAK

Svoj završni rad iz lutkarske tehnologije ostvarila sam u suradnji sa studenticama glume i lutkarstva. Izradila sam lutke i dio scenografije za njihovu predstavu „Mjesto za dvoje“. „Mjesto za dvoje“ govori o prijateljstvu, ljubavi, ali prije svega potrazi za vlastitim identitetom.

U jednoj ulici žive kuće koje posjeduju ljudske osobine; samodopadna Sofija, dobrodušna Mila, stari i zaboravni Milivoj i usamljena, sjetna Ruža. Dok svi uživaju u trenutcima kad njihovih stanara nema jer tada mogu voditi svoj život, Ruža pati za stanarima koji su je davno napustili. Prijateljstvo kuća odbija, a ukoliko se nađe netko tko bi ju htio ponovo kupiti, ona ga otjera, a sve to iz straha za ponovnim gubitkom nekog voljenog. Naposljetku , odlazi na put, potragu za svojim mjestom pod suncem gdje, uz brojne pustolovine i nevolje, stekne prijateljstvo umiljatog psa kojeg je isprva odbijala. U priči se nalazi i komičan lik, galeb koji ih također prati na tome putu, ali ne zbog Ruže, već zbog zaljubljenosti u vjetrokaz kokoš na njenom krovu.

Likovnost i animacijske mogućnosti prate karakter lutaka i dodatno ga naglašavaju. Sve lutke, osim galeba, koji je kombinacija javajke i zijevalice, izrađene su kao stolne. Kuće posjeduju zajednički mehanizam treptanja, što im omogućava komuniciranje očima i zadaje koncept povezanosti. Svaka lutka, osim mehanizma treptanja, ima još nekoliko mehanizama koji prate njezin karakter. Ruža je najkompleksnija animacijski, na svome putu ona doživi postpuno emocionalno, ali i doslovno raspadanje svojih elemenata. Budući da Ruža na kraju, zahvaljujući prijateljstvu psa, ipak pronađe svoje mjesto, ona se vraća u prvobitni oblik pa se njezini elementi opet sastavljaju.

Premijera je održana 21. lipnja 2017. godine na Umjetničkoj akademiji u Osijeku u zgradi glume i lutakarstva.

KLJUČNE RIJEČI:

LUTKARSTVO, LUTKE, LUTKARASKA TEHNOLOGIJA, ANIMACIJA, MEHANIZMI

9. LITERATURA

1. Čečuk, Milan, *Lutkari i lutke*, MCUK, Zagreb, 2009.
2. Glibo, Dr. Rajko (Matin) , Lutkarstvo i scenska kultura, „Ekološki glasnik“, Nakladničko – tiskarko poduzeće Zagreb, Zagreb, 2000.
3. Jurkovski, Henrik, *Teorija lutkarstva*, Međunarodni festival pozorišta za decu, Subotica, 2007.
4. Mrkšić ,Borislav, *Drveni osmijesi*, MCUK, Zagreb, 2006.
5. Paljetak, Luko, *Lutke za kazalište i dušu*, MCUK, Zagreb, 2007.
6. Županić Benić, Marijana: *O lutkama i lutkarstvu*, Leykam International, Zagreb, 2009.