Marioneta kao multimedijsko sredstvo

Vukićević, Ivana

Master's thesis / Diplomski rad

2018

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

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:134:946574

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

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

Repository / Repozitorij:

Repository of the Academy of Arts in Osijek

zir.nsk.hr

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

dabar

DIGITALNI AKADEMSKI ARHIVI I REPOZITORIJI

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
UMJETNIČKA AKADEMIJA U OSIJEKU
ODSJEK ZA KAZALIŠNU UMJETNOST
STUDIJ KAZALIŠNE UMJETNOSTI
SMJER: GLUMA I LUTKARSTVO

Ivana Vukićević

Marioneta kao multimedijsko sredstvo

DIPLOMSKI RAD

Mentor:
doc.dr.art. Hrvoje Seršić

Sumentor:
Nenad Pavlović, ass.

Osijek, 2018.

Sadržaj:

1. Uvod.....2

2. Tema.....3

3. Povijest lutkarstva.....4

3.1. Povijest svjetskog lutkarstva.....4

3.2. Povijest europskog lutkarstva.....7

3.2.1. Povijest hrvatskog lutkarstva.....10

4. Velikani europskog lutkarstva.....12

4.1.Vittorio Podrecca.....12

4.2. Hermenegildo Lanz.....14

4.3. Milan Klemenčič.....15

5. Europski projekt „All strings attached“.....17

6. Rad na predstavi „Fragile“.....18

6.1. Dramaturgija i naziv.....18

6.2. Lutke, scenografija i ostali elementi.....21

6.3. Sklapanje cjeline.....22

7. Zaključak.....25

8. Sažetak / Summary.....27

9. Popis literature.....28

1. Uvod:

„Igra lutkom ima u različitim vremenima svoje različite autentične oblike. Svoje, u svom vremenu izvorne, i u svom vremenu dovršene obrasce. Izvornosti i perfekciji teži gotovo svako razdoblje.“[1]

U sklopu europskog projekta „All Strings Attached“ nastao je jedan manji projekt/predstava/ispit pod nazivom „Fragile“ koji je svoju inspiraciju pronašao u „očevima“ europskog lutkarstva, a to su: Vittorio Podrecca iz Italije, Milan Klemenčič iz Slovenije i Hermenegildo Lanz iz Španjolske. Zaključili smo da su ljubav i ustrajnost ono što povezuje ova tri velikana i shvatili da su lutkarstvo i odnos prema lutkarstvu danas puno osjetljiviji, nestalniji i „lomljiviji“ nego što su bili nekada. Vođeni tom mišlju, stvarali smo svoj komentar na odnos lutkara i publike prema lutkarstvu i tako je nastao naš ispit pod nazivom – „Fragile“. U radu smo propitkivali hoće li lutkarstvo izumrijeti, gdje se i na koje načine koristi, u kojoj formi, kakav je odnos suvremenog čovjeka do njega i hoće li nas imati tko zamijeniti kada dođe vrijeme za smjenu generacija. Kroz proces sam shvatila da to nikada nije bilo niti upitno. Teatar nikada neće izumrijeti, kao niti jedna njegova forma dok god je života na Zemlji, problem je jedino u prilagodbi, jer iako se forma mijenja, cilj ostaje isti.

Pitala sam se, koji je onda zapravo problem, zašto nam se čini da ljudi gube interes za lutkarstvom? Zašto sve manje ljudi želi biti ispred, a i iza paravana?

Zaključila sam da je odgovor na to pitanje upravo u citatu Borislava Mrkšića. Igra lutkom našeg razdoblja zapravo još nije pronašla svoje izvorne i dovršene obrasce po kojima bi težila perfekciji.

Vremena se mijenjaju, lutkarske tehnike ostaju, više-manje, iste, no duša čovjeka ne razvija se u skladu s dušom lutke. Kako uskladiti futurističku dušu čovjeka koju gazi vrijeme s antiknom i vremenski neograničenom lutkom? Koja lutkarska tehnika bi nam najbolje pomogla da promatraču oduzmemo percepciju o vremenu i pokažemo da je teatar savršeno mjesto neograničenog uz pomoć svevremenske marionete. U našem procesu ona je ipak od svevremenske postala suvremena. Govori jezikom snažnim kao nekada, a dovoljno modernim da ju razumijemo sada.

---

1 Borislav Mrkšić, „Drveni osmijesi“, MCUK, Zagreb, 2006. (194.str)

2. Tema:

Ovaj diplomski rad bazirat će se na opisivanju procesa rada na predstavi u vidu pronalazaka novih formi u koje bi se mogla uklopiti lutka. Cilj je dokazati i pokazati publici da lutkarstvo nije zanimanje koje izumire, već da mu se samo mijenja kontekst u kojem danas postoji i djeluje te da je lutka spremna postati multimedijsko sredstvo.

3. Povijest lutkarstva

3. 1.Povijest svjetskog lutkarstva

O samom početku lutkarstva i prvim lutkama besmisleno je govoriti činjenično jer ništa od toga ne možemo sa sigurnošću potvrditi. Ono oko čega se možemo složiti je da animacija, tj. davanje neživom osobine živoga, postoje otkada postoji čovjek kao racionalno i misaono biće. Animacija je nastala iz potrebe za objašnjenjem nepoznatog, potrebe za izražavanjem, zabavnom i prenošenjem znanja, misli i osjećaja. Lutkarstvo se nesvjesno širilo i pojavljivalo diljem svijeta, po intuiciji naroda i bez ikakvog ranijeg saznanja o istom. Tako na raznim krajevima svijeta nastaju razni oblici lutkarskog kazališta s raznim načinima animacije lutaka i izradom istih.

Afrika, osim kolijevke čovječanstva, ujedno je i kolijevka lutkarstva. Među prvim zabilježenim lutkama kojima su dane osobine živoga nalazi se i „niombo“. „Niombo“ je „lutka“ načinjena od tijela preminulih. Potječe iz afričkog Konga gdje se koristila kao dio rituala. Ritual je bio sličan plesu i izvodio se radi štovanja cijenjenih predaka i pomoći da napuste ovaj planet i pređu u zagrobni život. Tijela predaka bile bi umatane u velika platna koja bi se šivanjem dodavala dok ne bi poprimile oblik velikog čovjeka/statue. Pri završetku bi namjestili određeni položaj ruku i nogu da izgleda kao da pleše. U plesu bi se niombo pomicao i vjerovali su da je tada bio dijelom živ i dijelom mrtav. Nakon odrađenog rituala, sve osobine živog iz niomba bi nestale i napokon bi bio spreman za pokop. Tako, na trenutak oživljena mrtva osoba, postajala bi ponovno dio zajednice.

Afrička plemena poznata su po brojnim figuricama i statuama koje su bile više od komada drveta, gline ili platna. Za njih su one bile bogovi, preci, kraljevi, prirodne pojave i ostalo. Što je to ako ne oblik lutkarstva i animacije, jer za njih su te figurice (kao i statue božanstava u Egiptu) imale više značenje i nisu bile tek običan predmet već nešto što ima dušu.

Na Dalekom istoku lutkarstvo pronalazi svoje korijene u kabuki teatru[2] kao neizostavan element u oživljavanju mitskog bića – *himere.*

„Za četvrti element teatra kabuki kao da nema simbola u starogrčkoj himeri. To je lutkarski element, što znači da su u načinu glumačke igre preuzete lutkarske tradicije ili da je način glumačke igre nalik igri lutaka".[3]

Lutkarstvo Dalekog istoka „evoluira" u 17.stoljeću kroz japansko lutkarsko kazalište znano pod nazivom bunraku gdje je lutka tehnički „najsavršenija". Taj je epitet dobila zahvaljujući velikoj pokretljivosti, kako ekstremiteta tako i očiju, obrva, usnica i ručnim zglobovima. Uz lutkare, bunraku je morao imati i pjevače i glazbenike. Zanimljivo je da tada lutkarstvo ima ulogu prijenosa znanja usmenom predajom o raznim povijesnim ličnostima i zbivanjima s kojima su gledaoci u većini bili upoznati, a lutka služi kao didaktičko sredstvo, što je još uvijek vrlo ograničeno u usporedbi s današnjim funkcijama lutaka. No već je tada jedno bilo sigurno, lutkarstvo je postalo neizostavan dio ljudske svakodnevice, a to možemo zaključiti po tome što je lutkarstvo počelo putovati i postajalo je sve dostupnije.

„Kao i japanski, i kineski su lutkari putujući stoljećima od naselja do naselja nosili svoj lutkarski teatar na leđima. To je tipični ulični teatar, koji se, međutim, igrao i u sobama, maleni, zapravo najmanji mogući teatar po dimenzijama scene i lutaka, i po ansamblu koji se sastojao od jednog jedinog čovjeka. To je, valjda, prvo kazalište jednog glumca na svijetu."[4]

2 *kabuki* – japanska teatarska forma s elementima drame, opere, komedije i melodrame izvođena u ritmičnoj igri koja ima neizostavne lutkarske elemente (Wikipedia)

3 Borislav Mrkšić, „Drveni osmijesi", MCUK, Zagreb, 2006. (23.str.)

4 Borislav Mrkšić, „Drveni osmijesi", MCUK, Zagreb, 2006. (30.str.)

Dalekom istoku još možemo zahvaliti na brojnim lutkarskim tehnikama koje su tamo nastale. U jednoj je staroj kineskoj knjizi pronađeno da se koristilo čak pet vrsta lutaka: teatar s terasicom, lutke na koncima, lutke na prah, plivajuće lutke i žive lutke. I tu nastaju dvije stvari koje su nam bitne da bismo mi danas mogli napraviti predstavu „Fragile“: marioneta (lutka na koncu) i kazalište sjena u kojem se počinju igrati predstave za djecu i tekstovi koji se bave svakidašnjim ljudskim pitanjima. Lutkarstvo više ne govori samo o povijesnim ili religijskim pričama. Lutka poprima nove oblike. Azijom se širi *vajang*[5] , izrađuje se od kože i drveta (vajang *kulit*[6]), predstave traju satima i igraju se na otvorenim i zatvorenim prostorima. Prodire na Javu i tamo nastaje nova tehnika vajang *golek,* što znači da je napravljen tako da izgledao okruglo i plastično, točnije, iz plošnog kožnog vajang kulita prelazi u trodimenzionalnu lutku.

„Ramena, laktovi i zapešća pokreću se pomoću drvenih štapića koji se nalaze u drugoj lutkarevoj ruci. Većina lutaka u nas poslije rata rađena je na tom tehničkom principu, pa se taj tip lutaka prema otoku Javi i kod nas zove „javajka“. “[7]

Iznimno nam je bitan jer je on temelj javajke kakvu poznajemo danas i kakvu smo također koristili u predstavi „Fragile“.

U tursko- arapskom krugu nastaje *karađoz*[8] , njihova verzija kazališta sjena koja je u ono vrijeme bila izrazito razvijena pa je tako sadržavala trupu od šestoro ljudi: gazda, pomoćnik, rekviziter, pjevač i čovjek koji prenosi scenografiju i postavlja ju. Tematika je bila vesela, radilo se o šaljivdžijama koji bi zbijali šale i igralo se na raznim mjestima. *Karađoz* preko Turske i Grčke ide i u naše krajeve, sve do Bosne i Makedonije.

---

5 *vajang* – ind. sjena, teatar sjena, sinonim za kazalište i dramu

6 *kulit* – ind. koža

7 Borislav Mrkšić, „Drveni osmijesi“, MCUK, Zagreb, 2006. (38.str.)

8 *karađoz* - (kara – tur. crn, karagöz –tur. crno oko) Karagöz je glavni lik istoimenog turskog kazališta sjena u pratnji najboljeg prijatelja Hacivata

Diljem svijeta nastaju mehaničke lutkice i mehanička kazališta, lutke zauzimaju mjesta i u crkvi, pa počinju oponašati razna prikazanja i biblijske prizore, nastaju minijaturni teatri koji igraju misterije, mirakule i moralitete. U Europi jaslice postaju posebna vrsta lutkarskog prikazivanja. Ostale lutkarske tehnike se razvijaju, unapređuju, poprimaju nove forme, uvode se dijelovi tijela, lutke se rade od novih materijala, javlja se inventivnost u načinu animacije, lutka doseže apsurd, stoji na sceni ravnopravna s glumcem, ulazi u filmsku industriju i zauvijek ostaje neizostavan dio čovjekovog života.

3.2. Povijest europskog lutkarstva

U Europi se čak tristo godina igraju razne tragedije i komedije s općepoznatim temama i motivima tako da je čitav kontinent bio već dobro upoznat s lutkarstvom. Zbog praktičnih razloga kao što je pamćenje, a ne zapisivanje teksta predstava, te zbog nedostatka obrazovanja, pa čak i zbog nedostatka osvjetljenja, lutkarska se dramaturgija prilagođava. Forme su uglavnom monološke, a zbog nedostatka prostora za uvođenje dodatnih likova, mogle su biti maksimalno dijaloške. Zbog malih materijalnih i prostornih mogućnosti, cijelu bi predstavu vodio jedan lutkar i govorio bi sve uloge, mijenjao glasove, govorio citate i bio otuđen od glumačkog jer je više bio u ulozi tumača što je izrodilo novi stil – lutkarsku glumu.

Kao i u Aziji, i Europa je preferirala razne vrste lutaka.

„Do sredine 20.stoljeća europski su lutkari preferirali četiri glavna tipa: marionete na koncu i na štapu (pokretane odozgo), lutke na štapu (pokretane odozdo ili odostraga), ručne lutke (lutke rukavice) i plosnate figure „sjene“, koje se također pokreću uz pomoć štapova.“[9]

Specifična za Europu bila su putujuća kazališta i družine te ih je jednom trenu bilo toliko puno da su počeli izlaziti iz svojih država i širiti se cijelim kontinentom. Zahvaljujući tome došlo je do prilagodbe drama za potrebe puka što je vrlo dobro odgovaralo lutkama.

9 Henryk Jurkowski, Povijest europskoga lutkarstva (I.dio, Od začetaka do kraja 19.stoljeća), MCUK, Zagreb, 2005. (11.str.)

„Stoga su adaptacije služile dvojakoj svrsi: boljem razumijevanju publike i uspješnosti lutkarstva. Putujuće družine u središnjoj Europi bile su sastavljene od oko dvanaest ili šesnaest izvođača, a drame su birane prema broju raspoloživih glumaca. Ako je zbog Tridesetogodišnjeg rata u središnjoj Europi predstava ponekad lišena glumca, u pomoć bi priskočila lutka kao zamjena“ [10]

Zanimljivo je da su se otprilike tada lutke i žanrovski podijelile. Primjerice, ginjolisti su bili više bazirani na sajmišta i trgove, igrali su za djecu i puk uključujući u svoje predstave i žive sitne životinje, dok su marionetisti imali značajniju prednost zahvaljujući logici žanra marionete, pa su tako igrali u večernjim satima i mirnim okruženjima. Marioneta već tada poprima svoja obilježja kraljice lutaka koje zadržava do današnjice.

Europom se šire i lakrdijaši kojima možemo zahvaliti mnoge, danas slavne likove, kao što su njemački Pickleherring i Hanswurst. Njemačka također poznaje izvođače i kazališta drugih zemalja, upoznata je i s komedijom dell˙arte, izvođačima ručnih lutaka i mnogim drugim oblicima teatra. Tako je u Njemačkoj tiskan i prvi lutkarski igrokaz 1582.godine.

„Bio je to Igrokaz o Joni i gradu Ninivi Balthasara Kleina. Tekst je napisan za mehaničke figure, a njegov sadržaj kao i početak i zadnje stihove prenio nam je Rudolf Wolken (Prag) 1894.godine“[11]

10 Henryk Jurkowski, Povijest europskoga lutkarstva (I.dio, Od začetaka do kraja 19.stoljeća), MCUK, Zagreb, 2005. (132.str.)

11 Henryk Jurkowski, Povijest europskoga lutkarstva (I.dio, Od začetaka do kraja 19.stoljeća), MCUK, Zagreb, 2005. (133.str.)

Ipak, iako se čitava Europa razvijala u smislu teatra, jedna je država ipak prednjačila u svojim lutkarskim dostignućima. Bila je to Češka. Tamo se početkom devetnaestog stoljeća pojavljuje niz igrokaza koje ne nalazimo ni u jednoj drugoj zemlji, a neki od njih su postali najpopularniji lutkarski igrokazi i najgledanija dramska djela uopće. Neka su djela bila izvođena i po deset tisuća puta, a s tom se brojkom nije mogao mjeriti niti jedan drugi teatar u svijetu. Iz Češke se lutkarstvo proširilo i na slovačka pučka kazališta od kojih je najpoznatije ono oca i sina Stražana. Stražani su gajili posebnu strast prema marionetama raznih vrsta i veličina, s pomičnim mehanizmima za oči i usta što je vrlo vjerojatno snažno utjecalo i na sam razvoj hrvatskog lutkarstva.

Jedna posebno zanimljiva marionetska predstava pojavila se u Italiji pod nazivom „Opra dei pupi" koja se i dan danas ondje igra. Te su marionete znale očarati publiku i igrati jednu priču u nastavcima i po šest mjeseci, iz večeri u večer.

Paralelno je, također uz pomoć komedije *dell´arte* ručna lutka doživjela slavu. Italija dobiva *Pulcinellu,* Engleska *Puncha i Judy,* Francuska *Polichinella,* Njemačka *Kasperlea,* Češka *Kašpareka*, a Rusija *Petrušku.* Iako karakterno slične po vragolijama, svaka je od ovih lutaka imala svoju posebnost pa se s razlogom taj omiljen karakter pod drugim nazivom širio i u druge dijelove Europe.

„Ulična komedija ručnih lutaka nastavila se širiti diljem čitave Europe, s rođenjem uvijek novih likova poput „Vassilachea" u Rumunjskoji „Vitėza Laszla" u Mađarskoj, koji su obojica bili na vrhuncu slave do kraja stoljeća."[12]

„Na početku 19. stoljeća pojavio se izdanak komedije ručne lutke, donoseći novi lik s drugom vrstom života koji je dominirao francuskim lutkarskim kazalištem veći dio stoljeća. Bio je to „Guignol" sa svojim kućnim pratiocima"..."ljubitelji Guignola tvrdili su da je to novi tip komičnog lika i da je kao takav, tkalac po zanimanju, bio junak gradske radničke klase, dijeleći njezinu sudbinu i njezine ambicije."[13]

12 Henryk Jurkowski, Povijest europskoga lutkarstva (I.dio, Od začetaka do kraja 19.stoljeća), MCUK, Zagreb, 2005. (287.str.)

13 Henryk Jurkowski, Povijest europskoga lutkarstva (I.dio, Od začetaka do kraja 19.stoljeća), MCUK, Zagreb, 2005. (287.-288.str.)

Sva su ta europska dostignuća bila izuzetno važna za razvoj svjetskog i hrvatskog lutkarstva. Sve su to razlozi zbog kojih su te tradicionalne tehnike morale biti uvrštene u našu diplomsku predstavu „Fragile“.

„Nema sumnje da su putujući lutkari iz Italije, iz Austrije, iz Čehoslovačke i drugih krajeva Evrope dolazili u naše krajeve, i da je bilo tokom triju stoljeća i naših, domaćih putujućih lutkara.“[14]

4.1.Povijest hrvatskog lutkarstva

Prvi spomen lutkarstva u Hrvatskoj tj, tadašnjoj Jugoslaviji možemo zahvaliti upravo putujućim lutkarima iz Italije i Njemačke, a prve javne predstave na hrvatskom jeziku nisu zabilježene sve do davne 1916. godine za što je bio zaslužan Velimir Deželić ml.

„*Tako je npr. u kajkavskoj komediji iz prve polovine prošlog stoljeća, koja se zove “Neje vsaki cipeliš za vsaku nogu“ u jednoj nedovršenoj sceni ima mala bilješka u didaskalijama u kojoj se navodi da dolaze „pulčinel-mandlci“. Više je nego sigurno da se radi o putujućem kazalištu lutaka.“*[15]

Skladatelj i muzikolog Božidar Širola, pjesnik Dragutin Domjanić te kipar Ljubo Babić u Zagrebu su u to vrijeme vodili marionetsko kazalište po uzoru na münchenske marionete, te su u režiji Velimira Deželića stvorili prvog hrvatskog lutkarskog junaka Petricu Kerempuha u predstavi „Petrica Kerempuh i spametni osel“.

„*Zna se da su po Hrvatskoj, osobito po kajkavskim krajevima Hrvatske, putovali „Pulčinelmandlci“ i da je glavni lik zagrebačkog marionetskog kazališta između dva rata bio Petrica Kerempuh, zgubidan i potepuh, koji se kasnije zvao i Grgica.“*[16]

---

14 Borislav Mrkšić, „Drveni osmijesi“, MCUK, Zagreb, 2006. (98..str.)

15 Borislav Mrkšić, „Drveni osmijesi“, MCUK, Zagreb, 2006. (99. str.)

16 Borislav Mrkšić, „Drveni osmijesi“, MCUK, Zagreb, 2006. (127. str.)

„Babićeva je družina imala opremu za gostovanja podobnu za svoje marionete visoke šezdeset centimetara, a stil im se uglavnom temeljio na češkim i njemačkim uzorima. Od Čeha su preuzeli marionetsku tehniku (željezna šipka do lutkine glave), a od Nijemaca odabir djela (najčešće s repertoara Paula Branna).“[17]

Kazalište lutaka bilo je najprikladnije sredstvo zabave između dva rata, kako za odrasle tako i za djecu. Osim kao izvor zabave , lutkarstvo je bilo i poučnog karaktera, a u nekim svojim pothvatima moglo bi se čak prepoznati i nazvati umjetnošću. Bile su to lutke koje su uglavnom bile vođene odozgo u skupnoj igri tako da zapravo govorimo o prvim marionetskim kazalištima. Do prvog profesionalnog lutkarskog kazališta u Hrvatskoj dolazimo tek u Splitu 1945.godine, a nakon toga dolazi do razvoja ostalih kazališta.

„Godine 1948. Habunekovo kazalište dobilo je naziv Zemaljsko kazalište lutaka (kasnije Zagrebačko kazalište lutaka). Godine 1950. nastaje Dječje kazalište u Osijeku, a 1951. Kazalište lutaka Zadar. Temelje izvrsnom razvoju zadarskog lutkarskog kazališta postavili su tada redatelj Mile Gatara i slikar i prvi ravnatelj, Bruno Paitoni. Gradsko kazalište u Rijeci utemeljeno je 1960. godine. Ranije su tu postojala kazališta koja su igrala na talijanskom jeziku.„[18]

Osim što su putujuća kazališta dolazila kod nas, postoje zapisi i da su postojala hrvatska putujuća marionetska kazališta, ali ona , čini se, nisu bila namijenjena omladini zbog svojih literarnih osobina i opreme.

Iako smo na našim lutkarskim počecima kaskali za drugima, kasnije smo nadoknadili razliku. Ono što je razlikovalo hrvatsko lutkarstvo je to što su se osim marionetama, ginjolima i javajkama vrlo brzo počeli služiti i crnim kazalištem, uveli su živog glumca u Osijeku, te su se mogli pohvaliti svojom lutkarskom dramaturgijom i novom formom i izgledom lutaka kao što su bile Bourekove. Modernizacija hrvatskog lutkarstva počinje već 70-ih godina u Zadru

17 Henryk Jurkowski, Povijest europskoga lutkarstva (I.dio, Od začetaka do kraja 19.stoljeća), MCUK, Zagreb, 2005. (122.str.)

18 Henryk Jurkowski, Povijest europskoga lutkarstva (II.dio, Dvadeseto stoljeće), MCUK, Zagreb, 2007. (473. str.)

zahvaljujući Luki Paljetku i Branku Stojakoviću koji postižu začuđujuće vizualne efekte pomoću dinamičnih transformacija scene i njezinog kadriranja. Za njih je lutkarstvo bilo „vizualna i glazbena poezija“ i već tada se počelo odmicati od tradicionalne forme lutkarstva. Puno toga možemo zahvaliti i Zlatku Boureku i njegovom inventivnom stilu razmišljanja i stvaranja. *Kuruma ningyo* je tako zahvaljujući Boureku dospio u Hrvatsku. To je posebna vrsta animacije u kojoj animator sjedi na malim kockastim kolicima dok animira. Bourek ju je osmislio inspiriran japanskom tehnikom. Ta je vrsta animacije ponovno oduševila publiku ali i otvorila pregršt novih mogućnosti.

Već sada možemo zaključiti da je hrvatsko lutkarstvo uvijek imalo želju napredovati i biti korak ispred drugih te da nikada nije prezalo od avangardnosti što u tehničkom što u izvedbenom smislu.

Dogodila su se hrvatskoj još brojna druga značajna imena kojima možemo zahvaliti, no ovo je potpuno dovoljno da možemo shvatiti da tradicija treba biti samo motivator za novi, avangardni pristup lutkarstvu i animaciji.

4. Velikani europskog lutkarstva

4.1.Vittorio Podrecca

Iako po struci pravnik, ovaj je osnivač najpoznatijeg lutkarskog kazališta 20. stoljeća, prošao cijeli svijet zahvaljujući svojim lutkarskim spektaklima koji su uključivali preko tisuću marioneta. Rođen je 1883. godine u malom gradiću Cividale del Friuli, na sjeveru Italije, gdje se počela stvarati ljubav prema lutkarskim predstavama i želja za vlastitim kazalištem, no želja mu se ne ostvaruje sve do 1914. godine. Inspiriran operama za djecu koje je za Lenjingradsko lutkarsko kazalište skladao ruski skladatelj Cesar Kjuj, odlučio je s Luigijem Fornaciarijem, koji je već bio voditelj slavnog lutkarskog kazališta „I Fantocci di Santoro“, osnovati svoje lutkarsko kazalište. U veljači već spomenute 1914. godine nastaje „Teatro dei Piccoli“ koji nedugo nakon toga kreće u osvajanje svojim varijetetskim točkama, opernim djelima, marionetskim karikaturama kao što su Greta Garbo, Charlie Chaplin, Betty Boop, vrsnim animatorima, raskošnim kostimima, predivnom scenografijom i živom glazbom.

„Najznačajnije su futurističke lutkarske predstave izvedene nakon Prvoga svjetskog rata u kazalištu Teatro dei Piccoli u Rimu. Od 1914. kazalište je vodio Vittorio Podrecca...Maria Signorelli, autorica monografije Podrecciong kazališta, objasnila je njegovo usvajanje futurističkih stavova njegovom izraženom željom za prikazivanjem suvremene umjetničke vrste lutkarstva koja bi privukla profinjeniju publiku.“ [19]

Bitno je napomenuti da je Podrecca prvotno radio kao urednik časopisa i tamo je imao kolegu ilustratora i crtača stripa uz čiju je pomoć svoju ljubav mogao prenijeti s papira na scenu. Walt Disney bio je veliki ljubitelj Podreccinog kazališta, kao i Greta Garbo i mnogi drugi. Već se tada dalo zaključiti da animacija plijeni pažnju umjetnika sa svih područja umjetnosti i da je svatko u tome mogao naći djelić iz svog segmenta umjetnosti. Iako kazalište „za djecu“, postalo je obožavano među ljudima svih uzrasta. Produkcije postaju sve veće i zahtijevaju više sredstava i ulaganja te se zbog toga odlučuju otići u inozemstvo i pokušati i tamo ostvariti barem približan uspjeh. Primljeni su i više nego dobro te snimaju i film „Ja sam Suzanna“ u režiji Rowlanda V. Leea 1933. u kojem sve etide u filmu igra „Teatro dei piccoli“ što je velika stvar za lutkarstvo.

Vittorio Podrecca umire u Genevi 1959. godine i za sobom ostavlja neizbrisiv trag i početak nove ere lutkarstva.

19 Henryk Jurkowski, Povijest europskoga lutkarstva (II.dio, Dvadeseto stoljeće), MCUK, Zagreb, 2007. (52. str.)

4.2. Hermenegildo Lanz

Rođen u Sevilli 1893. godine Hermenegildo Lanz za lutkarstvo je učinio korak u avangardu kakav još nije nitko do tada. U ranim godinama učio je slikarstvo u Lisabonu pod mentorstvom slikara Enriquea Casanove. Tamo je također bio i scenograf teatra „Dona Marie II". Godine 1912. seli u Madrid gdje započinje studij lijepih umjetnosti. Tijekom studija izlaže mnoge radove i za mnoge biva nagrađivan. Biva prepoznat po posebnoj tehnici graviranja koju je usavršio kroz godine. U Granadu dolazi 1917. kao profesor crtanja i ubrzo postaje dio intelektualnih krugova Granade koji uključuju Manuela de Fallu, Federica Garcíu Lorcu, Manuela Ángelesa Ortiza i Melchora Fernándeza Almagroa.

Iako on nije bio lutkar, njegovo znanje i ljubav prema crtanju, slikanju, grafikama, lutkama, scenografiji, grafičkom dizajnu i fotografiji objedinila se u predstavi „Títeres de Cachiporra".

Do toga je došlo 1923. uz pomoć skladatelja Manuela de Falle i pjesnika Federica Garcíe Lorce. U pitanju su bile ručne lutke koje su kroz dijalog povezale španjolsku predaju. Lanzov je zadatak bio povezati s glazbom, scenografijom i lirskim izražajem svoj likovni izraz i nove proporcije koje su podigle ljudski izražaj na razinu visoke kulture što je vodilo do začetka avangardnog lutkarskog kazališta. Prvi odstupa od pravila da se „u lutkarstvu koriste lutke" te smišlja lutke načinjene od papira, a za lutkarsku operu „El retablo de maese Pedro" koju je komponirao Falla, a napisao Lorca, osmislio je plosnate ručne lutke. Postoje zapisi lutkama koje su velike poput čovjeka, a animirale su se pomoću zahtjevnih mehanizama i poluga. Iz njegovih se bilješki, zbog kasnije izgubljenih lutaka, jasno moglo vidjeti kako je riješio scenografske i tehničke probleme ovih lutaka u ljudskim dimenzijama.

Zbog oživljavanja sakramentalnih predstava Calderóna de la Barce, održan je festival Španjolskog neoklasičnog impulsa čiji je umjetnički direktor bio upravo Lanz. Taj mu je festival donio veliki uspjeh i prepoznavanje kao izvrsnog modernog španjolskog scenografa.

Isprovociran financijskom situacijom, 1938. godine izradio je jedanaest glava za ručne lutke kojima je namjeravao zarađivati za život. U tome nije uspio pa se 1943. dao u izradu poznatog španjolskog lutka/ klauna Totolina koji je, nažalost, zaživio samo u časopisu, a nikada na sceni.

Nakon smrti u Granadi 1949. godine, njegovo ime sve više dobiva na važnosti. Zbog zauzimanja za obrazovanje i kulturu za života, nakon smrti Lanzovo su ime nadjenuli

ulicama, Institutu za politehničke studije, natjecanjima školskih kazališta i putujućem kazalištu.

4.3. Milan Klemenčič

Čovjek koji je najviše utjecao na naše područje u smislu lutkarske igre i inovacija zasigurno je bio Milan Klemenčič, rođen u Solkanu 1875. godine. Vrlo mlad se upoznao s lutkarstvom dok je pomagao poznatom talijanskom lutkaru Antoniu Reccardiniju mijenjati kostime lutkama, a zauzvrat bi dobio besplatno gledanje predstave.

Studirao je u Veneciji na Akademiji lijepih umjetnosti, no nakon godinu dana prelazi na studij u Münchenu gdje osim likovne umjetnosti paralelno uzima izučavati i kazališni tečaj. U Münchenu nastavlja pratiti lutkarsko kazalište i biva očaran njihovim marionetskim kazalištem.

Svoju je ljubav prema lutkarstvu uspio iznijeti svijetu tek s 35 godina predstavom „Mrtvac u crvenom kaputu“ u Šturju, za koje se danas drži da je rodno mjesto slovenskog lutkarskog kazališta. On i njegova supruga u potpunosti su sami izradili ovu predstavu, Milan je bio zadužen za lutke, mehanizme i scenografiju dok mu je supruga šivala kostime za svaku od lutaka. Predstava je u publici izazvala veliko zadovoljstvo i divljenje te želju za novim lutkarskim sadržajima što je inspiriralo Klemenčiča da se potpuno preda tome i prihvati posla. Iz toga nastaje cijeli niz predstava s danas poznatim lutkom Gašperčekom u glavnoj ulozi. Kako je nizao lutkarske uspjehe, ni rat mu nije predstavljao problem pa je baš u tom periodu odlučio naručiti pozornicu i lutke i uprizoriti još dvije predstave. Budući da je tada služio vojsku u Grazu, tamo je odlučio i postaviti dvije predstave: „Tajanstveno ogledalo“ i „Čarobna violina“. Nakon rata odlazi u Ljubljanu gdje postaje voditelj opreme svih scena Slovenskog lutkarskog kazališta koje je prvo profesionalno lutkarsko kazalište. Tamo je u kratkom periodu napravio novu predstavu za koju je osmislio lutke, školovao glumce i režirao, no nažalost nije naišao na uspjeh te se okrenuo svojoj prvoj ljubavi – slikarstvu. Nastavio se baviti lutkarstvom samo za uže krugove ljudi u svojoj dnevnoj sobi. Iako bi u sobu stalo tek tridesetak ljudi, njegove su male predstave postale pravi kulturni doživljaj gdje uskoro doseže vrhunac svoje kreativnosti.

Godine 1938. postavlja dvo i pol satnu predstavu „Doktor Faust“ i oduševljava publiku. Predstava postaje hit i jedna od najpoznatijih predstava svih vremena do današnjega

dana. Tako je „Doktor Faust“ uspio održati svoju kvalitetu i reputaciju sve do danas i igra se čak i nakon pete promjene postave s minimalnim preinakama kako bi se sadržaj uskladio s današnjim vremenom, načinom života i mentalitetom.

„Doktor Faust, predstava iz 1982. u Ljubljanskom lutkarskom kazalištu s Jelenom Sitar kao redateljicom i Igorom Cvetkom kao suradnikom, bila je posebno vrijedna. Koristile su se stare marionete Milana Klemenčiča, načinjene tridesetih godina, kojima je udahnut nov život u vrlo malom prijenosnom kazalištu (kao kućna kazališta iz razdoblja romantizma) uz korištenje suvremene opreme. Ovo minijaturno kazalište, iako samo rekonstrukcija, prizvalo je nostalgičnu sliku šarmantne i zaboravljene umjetnosti.“ [20]

20 Henryk Jurkowski, Povijest europskoga lutkarstva (I.dio, Od začetaka do kraja 19.stoljeća), MCUK, Zagreb, 2005. (430.str.)

5. Europski projekt „All Strings Attached“

Europski projekt četiriju partnera: gradske općine Cividale dei Friuli, Lutkarskog kazališta Ljubljana, kazališne skupine Títeres Etcétera i Umjetničke akademije u Osijeku koji za cilj ima upoznati Europu s europskim lutkarstvom u prvoj polovici 20.stoljeća predstavljanjem odabranih pojedinaca i velikana lutkarskih umjetnosti. To su već spomenuti, Vittorio Podrecca, Hermenegildo Lanz i Milan Klemenčič.

Ovaj projekt trajao je dvije godine (2015./ 2017.) i odvijao se na četiri lokacije: Ljubljana, Osijek, Granada i Cividale dei Friuli. Studenti Umjetničke akademije u Osijeku bili su dio programa u Ljubljani na festivalu „Lutke 2016.“ i u Cividaleu u sklopu festivala „Mittelfest“.

Festival „Lutke 2016.“ bio je pun zanimljivih sadržaja, mnoštvo predstava na mnogim scenama i ulicama Ljubljane, radionice, izložbe i posjete muzeju. Imali smo priliku vidjeti neke od najboljih europskih lutkarskih uradaka, ali usudim se reći i najgorih, u našem poimanju. Festival nas je doveo do zaključka da se fenomenalna vizualnost i dalje čini nepotpunom bez vještine i umijeća animacije te bez povezanosti s lutkom (u emotivnom smislu). Objasnit ću to na tri primjera: prvi je predstava „Milje“ u francuskoj produkciji koja je imala odličan potencijal zahvaljujući scenografskoj konstrukciji koja pruža mnoge mogućnosti i još boljoj izradi marionete, druga je „Kuća“, danska ginjolska predstava za odrasle koja je odličnom animacijom, tempom i smislom za humor i mjeru u predivnoj scenografiji oduševila gledatelje. Treća je nizozemsko „Logor“ koja je oživila Auschwitz ogromnom maketom istog i njegove zarobljenike i radnike načinjene od žice koji pričaju priču uz pomoć kamere.

Predstava „Milje“ odličan je dokaz da se uz pomoć sve tehnologije današnjice i svih mogućnosti i efekata i dalje ne može napraviti dobra predstava ako to animator ne odluči i na kraju i ne učini. Neiskorištenost potencijala ove predstave i nejasna te nevješta animacija željela se upotpuniti vizualnim trikovima i glazbom koja je trebala zavarati oko gledatelja i natjerati ga da mu se učini da gleda nešto uzvišeno i kompleksno na razini na kojoj niti gledatelj to ne razumije, a očito ni animator. Ono što je bilo najveći problem ove predstave je animator koji se nije mogao ili htio poništiti i dopustiti da lutka bude glavni lik njegove priče.

Potpuno drugu priču gledali smo u predstavi „Kuća“ koja je potencijal scenografije i

odličnih lutaka iskoristila samo kao bonus, a ne kao pokriće za izvedbu. Ono što je ovdje očaralo bila je vrlo vješta animacija, dobar tempo, osjećaj za dinamiku, smisao za humor, odlične reakcije i još bolje osmišljena priča. Tako je animacija, prisutnost i volja animatora pobijedila „atmosferičnost“ „Miljea“.

Dobar primjer za spoj modernog lutkarstva s tradicionalnim, te spoj medijske umjetnosti s umjetnošću stvaranja atmosfere i osjećaja, bila je predstava „Logor“. Ovdje nismo mogli vidjeti umijeće animacije, ali smo svakako vidjeli oživljavanje i unošenje duha i života u svaku lutku i situaciju koja bi snimkom kamere i projekcijom na velikom platnu pokazala da se iz situacije i samih odnosa lutaka u prostoru može stvoriti itekako dobra priča i prijenos emocije.

Na festivalu smo se upoznali s poviješću slovenskog lutkarskog teatra, restauracijom, životom Milana Klemenčiča i nekim od najpoznatijih lutkarskih predstava koje su stvorene u Ljubljani. Inspirirale su nas predstave, radionice, grad i suvremen stav prema lutkarstvu današnjice. Do tada smo na sreću već imali viziju onoga o čemu želimo govoriti u našoj predstavi/ ispitu čija je premijera bila u Cividaleu dei Friuli. Nažalost, tamošnji dio projekta nije bio upola popraćen kao u Ljubljani i Osijeku, a sadržaja gotovo ni nije bilo, osim izložbe lutaka Milana Klemenčiča i radionica za djecu. Svojim smo diplomskim ispitom iz lutkarstva koji, nažalost nije bio vrlo posjećen, ipak, vjerujem uspješno, zatvorili ovaj festival.

6. Rad na predstavi „Fragile“

6.1. Dramaturgija i naziv

U cijelom procesu stvaranja sudjelovali su, osim nas, studenata, i profesori i asistenti. Bio je to tim od jedanaestero ljudi i zbog toga je proces bio vrlo zahtjevan i nerijetko smo nailazili na sukobe u mišljenjima. Tematika je bila vrlo opširna, a svatko od nas je imao pregršt ideja i asocijacija koje nije bilo lako uklopiti u cjelinu.

Dugo smo promišljali o poveznici između nas koji smo lutkari današnjice i tri velikana koja su nam služila kao inspiracija za rad na ovom projektu. Željeli smo pronaći što je to što se kroz tolike godine nije promijenilo, što je inspiriralo Klemenčiča, Lanza i Podreccu, što im je dalo snage da se nastave baviti poslom koji nikada nije i nikada neće biti

siguran, kako su se nosili s neuspjehom, kako su kreirali lutke i mnoge druge stvari. Željeli smo otkriti po čemu su oni tako veliki. I došli smo do zaključka da je to – ljubav. Ljubav prema svome poslu i ustrajnost da se u tome uspije. Želja da se širi veselje u ljudima, da se nešto nauči i možda nešto novo otkrije. Ubrzo smo shvatili da je sve to vrlo krhko, što u doslovnom, što u metaforičkom smislu. Za pokolebati samopouzdanje i uništiti nečiji san i trud potrebno je začuđujuće malo, otprilike jednako malo koliko je potrebno lutki da se polomi kada padne na pod. Tada nam je bilo jasno da će naslov predstave biti „Fragile“, a glavni akter priče - marioneta.

Dugo smo imali problema s dramaturškim razvojem priče. Nismo mogli obuhvatiti sve što smo željeli reći u jednu cjelinu tako da dio te cjeline budu i Klemenčič, Podrecca i Lanz. Isprva smo mislili da je nužno imati ta tri lika kao dio predstave da bismo mogli reći nešto o njima i prenijeti njihovu važnost za razvoj europskog lutkarstva. Željeli smo ispričati priču svakoga od njih i odigrati te situacije no to nikako nismo uspijevali. Nailazili bi na pregršt pitanja oko toga, primjerice; kako su oni s nama u istom prostoru i vremenu i što bi se trebalo dogoditi da bi do tog susreta došlo. Odlučili smo ispričati njihovu priču tako što smo razdijelili sadržaj na nekoliko slika koje se vežu uz njihove živote: lutkari za vrijeme rata, putovanje i transport lutaka, prostori u kojima su izvođene predstave, tehnika izrade lutaka i Klemenčičev „Faust“.

Budući da smo u procesu puno puta zapinjali i nismo uspjeli ostvariti cjelinu koja bi uključila i naše velikane, odlučili smo inspirirani tim naslovima i onime što sami o temi želimo reći, napraviti nekoliko etida nevezanih direktno za njih i vidjeti gdje će nas to odvesti. Svi smo se složili oko jednog, tehnike – marionete. Odlučili smo da je najbolje da marioneta bude glavni akter naše priče. Zbog svoje duge povijesti, zbog poveznice s tri velikana, zbog svoje poetike, svoje slave u svijetu i na kraju zbog toga što se usprkos svemu tome – najmanje koristi u lutkarskom kazalištu današnjice, a tako je puno doprinijela kroz povijest. Uz marionetu smo vrlo brzo i lako počeli vezati poeziju, slike, stvarali smo instalacije, dobivali ideje i počeli nazirati kostur onoga što će biti predstava „Fragile“. Spajali smo nespojivo, marioneta je odjednom bila u situacijama i dio slika kakvih nikada do sada nije bila. Igrali smo se sa svjetlom, poezijom, glazbom i animacijom. Nismo željeli ispričati klasične priče. Umjesto dramaturškog početka, zapleta, raspleta i kraja, sav smo taj proces prebacili na emotivnu razinu. Ne bih mogla reći da su marionetske etide imale događaj, priču i animaciju u klasičnom smislu, ovaj puta su bile u službi nečeg drugog – emocije. Bilo je gotovo kao da je marioneta predstavnik ljudske duše, a podražaji oko nje stvarali su atmosferu unutar koje se kretala i postojala. Mislim da je zbog toga publici bilo izuzetno lako povezati se s lutkom.

Sve, dakako, ovisi o senzibilitetu i trenutnom stanju i osjećanju gledatelja. Zbog toga je također naslov „Fragile“, po meni vrlo točan.

U procesu nismo „išli na sigurno“, nismo željeli stvoriti klasičnu predstavu, nismo znali hoće li držati pažnju publike, a još manje hoće li ih se ticati. Nakon dugog i teškog perioda izrađivanja cjelina, vidjeli smo da imamo glumački uvod u kojemu se mi predstavljamo kao lutkari, imali smo etidu putovanja lutaka. Imali smo etide u kojima bi se unutar svake kutije vidjelo kako koja lutkarska tehnika tj. lutka reagira na putovanje i sve nedaće koje ono nosi, imali smo ljubavnu priču ispričanu uz pomoć marionete i glumaca i imali smo marionetski triptih napravljen u cijelosti u kombinaciji s glazbom i poezijom.

Svaka je cjelina imala svoju priču, svoju energiju, tempo i ritam. Pokušajem da približimo publici avangardnost i veličinu ova tri lutkara i sami smo se zatekli u stvaranju nečeg novog i avangardnog. Učinili smo pomak od klasičnog lutkarstva, ne samo da smo animirali lutke i udisali u njih život. One su postale duša sama. Preostalo je još samo pitanje – kako to spojiti u jednu cjelinu?

Nakon dugog promišljanja, rješenje se pojavilo samo od sebe, možda pomalo „prvoloptaški“ ali u ovoj situaciji potpuno opravdano i potrebno – bila je to naracija. Sve smo odlučili povezati pričom našeg glavnog aktera – marionete. Sav smo materijal povezali tako da marioneta zapravo govori o svom životnom vijeku s jednom trupom. Podijelila je s nama svoje misli i osjećaje od prvog dana provedenog s trupom, prvog nastupa, prve treme, prošla je s nama sve nedaće putovanja, kreativne krize, ljubavne probleme, prolazilo nam je vrijeme zajedno sve dok nije došao trenutak kada smo se morali rastati. No detaljnije ću to opisati kasnije.

6.2. Lutke, scenografija i ostali elementi

Ono što čini ovu predstavu posebnom je marioneta koju smo odlučili staviti u novi kontekst i proširiti sastavnice njenog arhetipa. Dobro je znano da je ona elegantna, spora lutka, poetična i sposobna za brojne metafore i da najbolje od svih lutaka opisuje čovjeka i s istim se povezuje. Navikli smo ju gledati kako prenosi razne priče, što povijesne i istinite, što namaštane. Njeni su pokreti uvijek bili elegantni i uzimali su si vrijeme da budu odigrani. Uglavnom je nastupala u nekakvim dramaturško točnim i logičnim cjelinama, ali i u *varietéu*[21] no ono što joj slijedi, sigurno nije očekivala. Dali smo joj glavnu ulogu u našem ispitu te se podredili smo i isključivo njoj.

Budući da je ona jedna bila predstavnik svih drugih priča marioneta i ostalih lutaka, mislili smo da bi najbolje bilo da njen izgled bude neutralan. Stoga smo koristili našu školsku, neutralnu marionetu sa šesnaest konaca, a za potrebe etide s trapezom, tu smo istu lutku prenamijenili u trik lutku kako bi mogla raditi akrobatske točke.

Iako smo marionetu odabrali kao glavnog lika naše priče, bilo je nemoguće ispričati priču o lutkarstvu bez još nekih lutaka. Pa su tu osim marionete bili i ginjoli, javajka i još jedna trik marioneta. Budući da smo bazirali priču na putovanje i lomljivost lutaka i lutkarske povijesti, zaključili smo da bi idealno okruženje za takvu priču bili kovčezi i sanduci. U procesu skupljanja kovčega nismo ni slutili koliko će nam oblik i izgled svakog od njih značiti. Morali smo odlučiti koji je kovčeg najpodobniji za koju priču, kako vizualno tako i praktično. Neke smo od njih tako prenamijenili uz pomoć naše scenografkinje i lutkarske tehnologinje Alene Pavlović. Kovčezi su postali: kupaonica, klavir, vrt sa zemljom, dobili su rupe za animaciju. Jedan od njih je postao multipraktičan, s duplim dnom iz kojeg smo svi na početku izlazili. Osim kovčega, na sceni smo imali i dva drvena sanduka koji su nam zapravo služili kao platforma za animaciju te tri drvene kutije u kojima su bile marionete, ginjoli i javajka. Svaka od tih kutija likovno je uređena u skladu s pričom koju lutke unutar kutije igraju te u skladu s dimenzijama lutke te tehnikom animacije.

21 varijéte - „1.kazalište za najrazličitije plesne, muzičke i akrobatske predstave; vedro kazalište, vedra pozornica...“ (B. Klaić, Rječnik stranih riječi, Nakladni zavod MH, 1986. (1407. str.))

Posebno zahtjevan zadatak za ovu predstavu bio je i odrediti vrstu i jačinu rasvjete tj. osvjetljenja te odgovarajuće namjestiti istu. U sanduke unutar kojih su se odvijale etide smo umetnuli male lampice koje bi osvjetljavale igru što nam je omogućilo bolje prijelaze s krupnog plana gdje smo igrali situaciju nevremena na brodu, na detalj unutar kovčega koji pokazuje kako to sve proživljavaju lutke.

Neću izostaviti niti važnost glazbe za ovaj ispit jer je svaki segment bio pomno pojačan glazbenom podlogom radi boljeg postizanja atmosfere. Pogotovo je bitna bila za „Triptih“ u kojemu su sva vanjska sredstva vrlo snažno utjecala na sam izgled etide i prijenos emocija do publike.

6.3. Sklapanje cjeline

Nakon što smo sakupili dovoljno materijala na svaku od zadanih tema, naišli smo, kao što sam već spomenula, na dramaturški problem. Naime, neke priče nisu bile dobro povezane s ostalim cjelinama. Imali smo tri dijela predstave koje nismo znali kako spojiti da bi kao cjelina mogli funkcionirati.

Prvi je dio dolazak nas kao trupe, predstavljanje pojedinog glumca te postavka scenografije tj. kofera tako da može uslijediti scena broda na kojem nam se, dok putujemo, dogode tri ključne situacije. Te su situacije bile okidač za početak svaku od tri etide u drvenim kutijama unutar kojih je svaka lutkarska tehnika proživljavala oluju na brodu onako kako priliči njezinom karakteru.

Drugi dio je ljubavna priča o dvoje mladih koji se rastaju ispričana preko reakcija marionete i preko slika u kojima se marioneta nalazi. Izmjenom slika marionete s koferima i slika glumaca, dobili smo nešto vrlo zanimljivo – komentar marionete kao trećeg lica na čitavu situaciju.

Treći i posljednji, te meni najzanimljiviji dio nazvali smo „Triptih“ jer se radi o tri stadija života marionete. Bili su tu: marionetsko zatočeništvo i borba s bremenom animiranja koja je vješto prikazana uz pomoć kaveza unutar kojeg se lutka nalazila, pad marionete iz

kofera koju smo skupno animirali želeći simbolizirati situaciju lutkarstva u današnjici, te marionetin sprovod u kojem se svaki od animatora oprašta od lutke prije nego što ju se arhivira, sahrani u njenom koferu. Ljepota i posebnost ove tri etide nalazi se u odmaku marionete od klasičnih okvira unutar kojih se inače nalazila.

Prva etida s radnim naslovom „Kavez“ nastala je kada smo lutku odlučili staviti u kavez za ptice. Problematika se dogodila već pri samom spajanju lutke s kavezom jer je bilo potrebno provući konce marionete kroz kavez, odrediti im točnu duljinu te privezati koncima i sam kavez. Iako je zadatak bio, naizgled, lagan, prevezivanje za početak rada na etidi trajalo je satima. Dok smo vezali lutku paralelno smo istraživali kako povlačenje konca kroz određene rupe između rešetaka utječe na pokret pojedinačnih zglobova marionete. Odlučili smo da bi lutka trebala sjediti u kavezu i pokušavati ga dignuti pa smo konce prilagodili toj ideji. Nakon što smo svezali sve konce, počeli smo izrađivati etidu. Zbog pažnje koju smo htjeli posvetiti lutki samoj, animatore smo smjestili na drveni sanduk. Ova je etida bila posebno zahtjevna jer se zapravo radilo o pronalasku prave poze lutke u kojoj bi se vidio njen napor da skine kavez sa sebe. Posebno smo obraćali pažnju na fiziku pokreta kako bi npr. noge kojima se odguruje od pod dok rukama drži gornji dio kaveza, bile potpuno realistične. Svemu tome posebno je pomogla glazba te svjetlo koje je stvorilo predivnu sliku lutke na koju pada sjena rešetaka. Zahvaljujući tome, dobili smo etidu koja svojom simbolikom i igrom savršeno propitkuje jednu vrst odnosa lutke i animatora.

Druga etida, „Pad“, bila je najzahtjevnija za izradu, što u tehničkom smislu, što u animacijskom. Željeli smo prikazati lutku kako pada iz kofera pa smo za tu potrebu skinuli marionetu s vage, probušili pažljivo i promišljeno rupe na otvorenom koferu i provukli svaki konac, dužine oko 4 metra, zasebno. Ovdje smo također morali paziti na zakone fizike i pratiti kako bi lutka što realističnije padala u skladu sa zakonima gravitacije. Zbog toga smo za ovu etidu imali čak 8 animatora zaduženih za po jedan ili dva konca. Ljepota ili prokletstvo ove etide bila je (ne)mogućnost usklađivanja svih osam animatora da funkcioniraju kao jedno. Tehnički etida nije bila zahtjevna za animaciju, no ono što je iziskivalo poseban trening, bilo je to da dišemo i mislimo kao jedno. Napokon smo, vježbom, uskladili svoje misli i animaciju jedni s drugima u čemu nam je uvelike pomogla glazba i poezija koja je bila pozadina cijele priče. Poezija je pojačavala napetost i opisivala tok misli lutke koja pada iz kofera. Posebnu ljepotu ova etida je stekla time što smo spuštanjem lutke prilazili sanduku na koji bi ona, na

kraju, pala. Mislim da to također puno govori o tome kako se lutka osjeća u odnosu na današnje lutkarstvo i animaciju. Ovdje je lutka funkcionirala kao slika i kao riječ te je to još jedan dokaz da lutka je, i treba hrliti u budućnost otvorenih vidika kao multimedijsko sredstvo.

Posljednja etida, „Marionetin sprovod“, bila je prava vizualno- auditivna poslastica. Animacija nije bila zahtjevna s obzirom na to da da se svodila na koračanje lutke po ogledalu okruženom svijećama do svog počivališta – kovčega. Ono što je bio izazov, bili su prehvati i održavanje visine lutke budući da se svatko od nas, animatora, na svoj način oprostio s njom otprativši ju svojom kratkom animacijom do kovčega. Bio je to svojevrstan ritual u kojem smo pokazali kako se kroz proces lutka i animator povežu , te kako se lutka pohranjuje u arhivu tj. umire. Nakon što lutka stane u kofer uz pomoć animatora, stisnuli smo joj konce rukom kao simbol stavljanja marionetskog ključa, zatim smo joj navukli platnenu vreću do križa, zatvorili ju, složili križ i nježno ju polegli te zatvorili kofer.

Triptih je bio možda najzahtjevniji dio ispita jer smo ovdje uz pomoć vrlo malo igre lutke došli do željene emocije. Napravili smo to na sljedeći način: lutka niti u jednoj etidi (osim možda u prvoj, s krletkom) nije bila pretjerano animirana. Druge su stvari igrale za nju; svjetlo, glazba, tekst, scenografija. Stvarali smo uvjete oko nje u kojima bi ona mogla funkcionirati samo u pozi ili slici. Iako zvuči banalno i lako, smatram da je ovo bio posebno težak zadatak jer, iako lutka nije puno igrala, na nama, animatorima je i dalje bilo da preko križa, putem konca, sve do lutke, a zatim preko prostorije, do svakoga od gledatelja, prenesemo iskrenu emociju. Tada sam se sjetila riječi profesorice Ljudmile Fedorove koja bi nam uvijek objašnjavala kako jaku volju i emociju mora imati animator da bi njegovo htijenje i misao preko konca doputovali u neživu lutku i oživili je.

Budući da je svaka od tih cjelina vrlo različita tematski i atmosferski, došli smo na ideju da sve to povežemo jednom marionetom. U tom slučaju cjelina bi kao takva funkcionirala i preostalo nam je bilo samo naći način povezivanja. Naracija je bila rješenje. Da bi to funkcioniralo kao kod, dodali smo još jednu etidu nakon predstavljanja trupe u kojoj lutka govori o svom prvom iskustvu na sceni sa svojim lutkarima. Podijelila je s publikom svoju prvu tremu, prva putovanja, prve nastupe i svoj tok misli. Doznali smo njen odnos do lutkara i svijeta u kojem se nalazi. Svakoj idućoj cjelini prethodio je narativan dio u kojem lutka objašnjava svoj put s nama. Opisivala je put, kako duhovni tako i animacijski, dok se na

samom kraju, za vrijeme oproštaja, ne zapita hoće li doći neki drugi animatori tako puni ljubavi prema svome poslu. Iako je kraj ostao u blago depresivnom tonu, uspjeli smo se složiti da bi ipak cjelina trebala biti afirmativna i poticati na razvoj i uzgajanje nade i ljubavi prema lutkarstvu. Tako je kraj ipak ostao otvoren, otvoren za publiku da misli i za animatora da odluči hoće li odustati od tradicionalnog lutkarstva ili ga samo obogatiti i proširiti.

7. Zaključak

Proces rada na predstavi svaki je puta nov, nepredvidiv i težak. Ovaj proces također, no ono što ovaj proces čini posebnim su svi ljudi, gradovi, duše i misli koji su u njega bili uključeni.

Cjelina tj. ispit je na kraju naišao na vrlo dobre kritike i bili smo generalno zadovoljni napravljenim. Osobno mi se ideja naracije kao povezivanje cjeline nije svidjela jer smatram da je to nemaštovito rješenje problema, no kako smo u procesu teško došli i do ovog materijala, mislim da je to bio jedini moguć način za spojiti cjelinu. Osim toga, mislim da su pojedini dijelovi mogli biti bolje uklopljeni i tematski određeniji, no da je ovo kao završni ispit ipak bio uspješan projekt.

Imali smo veliku čast sudjelovati u ovakvom projektu i raditi na ovako velike teme. Iako je proces bio mukotrpan i često smo nailazili na prepreke, uvjerena sam da je to djelomično dobro jer to znači da svaki um ima svoju ideju i stav. Kao što su ih imali Klemenčič, Lanz i Podrecca. Preostaje nam samo da se raspemo Europom, a zatim i svijetom sa svojim idejama i pokrenemo novu revoluciju lutkarskog kazališta i omogućimo da se o njemu više ne govori kao o degradiranom. Lutkarstvo nije ništa različito od glume. Niti jedno niti drugo ne može opstati bez ljubavi, maštovitosti i otvorenosti srca i uma.

Nadam se da ćemo u budućnosti svi mi umjetnici pronaći način kako da objedinimo svoja polja djelovanja pa da će i lutkarstvo zaživjeti na neki novi način kao što se već počelo događati u kazalištima koja igraju predstave s gigantskim mehaničkim lutkama. Lutku treba početi gledati kao multimedijsko sredstvo. Treba ju stavljati pred nove izazove, u nove kontekste i povezivati s drugim umjetnostima kao što se to činilo nekada i kao što smo mi u naznaci započeli predstavom „Fragile“. Lutka nije bila samo lutka, postala je i samo glas, samo slika, samo emocija, samo poezija. Ako bismo lutki barem misaono proširili pojam i

obuhvatili i druge mogućnosti izvan okvira koji joj zadaje naziv „lutka“, mislim da bismo učinili veliku stvar za budućnost lutkarstva i teatra općenito.

Svaka nova generacija traži novu tehniku izražavanja, lutka ne pada u zaborav, već je samo na putu do otkrića svojih novih funkcija, stoga svoj rad želim završiti istim citatom B. Mrkšića kojim sam ga i započela:

„Igra lutkom ima u različitim vremenima svoje različite autentične oblike. Svoje, u svom vremenu izvorne, i u svom vremenu dovršene obrasce. Izvornosti i perfekciji teži gotovo svako razdoblje.“

8. Sažetak/ Summary

Predstava „Fragile“ naslov je diplomske ispitne predstave studentice Ivane Vukićević pod mentorstvom doc. art. Hrvoja Seršića na Umjetničkoj akademiji u Osijeku, na Odsjeku za kazališnu umjetnost, smjer gluma i lutkarstvo. Ovaj diplomski rad opisuje proces nastanka predstave u sklopu europskog projekta „All strings attached“. Autorica detaljno pojašnjava proces, od upoznavanja s pionirima europskog lutkarstva: Klemenčičem, Lanzom i Podreccom, do nastanka ideje, razrade iste, sklapanje dramaturški točne cjeline te uprizorenje iste. Opisuje proces rada na etidama i iznosi tok misli tokom rada na diplomskom ispitu. Autorica zaključuje da je kroz proces spoznala nove dimenzije lutkarstva kojima se želi u budućnosti baviti i da bi se trebalo pozabaviti proširenjem pojma lutkarstva i marionete.

Ključne riječi: predstava, lutka, lutkarstvo, proces, rad, istraživanje, marioneta.

The performance "Fragile" is the title of a graduate exam presentation by Ivana Vukićević under the mentorship of doc. art. Hrvoje Seršić at the Osijek Academy of Art, at the Department of Theater Art, acting and puppetry. This graduate thesis describes the process of creating a play within the European project "All strings attached". The author explains in detail the process, from getting acquainted with the pioneers of European puppetry, Klemenčič, Lanz and Podrecca, to creation of the idea, elaboration of it, concluding the dramatic exact entity and creation of the same. Author is describing the process of work on ethids and sums up the course of thought during the graduate exam. She concludes that through the process she has discovered new dimensions of puppetry that she wants to deal with in the future and that it is necessary to deal with the extension of the concept of puppetry and marionett.

Keywords: play, puppet, puppetry, process, work, research, marionett.

9. Popis literature:

Borislav Mrkšić, „Drveni osmijesi“, MCUK, Zagreb, 2006.

Lutkovno gledališče Ljubljana „Lutke 2016.“, 2016.

Lutkovno gledališče Ljubljana „Bilten 2/4 (Osijek)“, 2016.

Hope B. Werness, „Encyclopedia of Native Art (Worldview, Symbolism and Culture in Africa, Oceania and Native North America)“ The continuum international Publishing Group, 2000.

Bratoljub Klaić, „Rječnik stranih riječi“, Nakladni zavod Matice hrvatske, 1986.

Henryk Jurkowski, „Povijest europskoga lutkarstva (I. dio, Od začetaka do kraja 19.stoljeća)“, MCUK, Zagreb, 2005.

Henryk Jurkowski, „Povijest europskoga lutkarstva (II. dio, Dvadeseto stoljeće)“, MCUK, Zagreb, 2007.

Luko Paljetak, „Lutke za kazalište i dušu“, MCUK, Zagreb, 2007.