

Rad na predstavi Pale sam na svijetu

Mihajlović, Monika

Master's thesis / Diplomski rad

2016

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

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:134:076718>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-05-22**



Repository / Repozitorij:

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



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

MONIKA MIHAJLOVIĆ

RAD NA PREDSTAVI
"PALE SAM NA SVIJETU"

DIPLOMSKI RAD

Mentor: doc. ArtD. Maja Lučić Vuković

Osijek, 2016

SADRŽAJ

1. UVOD.....	2
2. PRIČA PALE SAM NA SVIJETU.....	2
2.1. O PISCU.....	2
2.2. PRVI DOJAM I ANALIZA PRIČE.....	3
2.3. LIK PALE.....	5
2.4. PALE U LUTKARSTVU.....	6
3. ANALIZA RADA NA PREDSTAVI.....	7
3.1. DRAMATURGIJA I SCENARIJ.....	7
3.2. SCENOGRAFIJA.....	8
3.3. ODABIR GLAZBE I IGRA SVJETLIMA.....	9
3.4. LUTKE I ANIMACIJA.....	10
3.5. ANALIZA PO SCENAMA.....	13
4. ZAKLJUČAK.....	25
5. LITERATURA.....	26

1. UVOD

Predstava *Pale sam na svijetu* Jensa Sigsgaarda, koja je ujedno i moja diplomatska predstava iz lutkarstva, premijerno je izvedena 14. srpnja 2016. godine na Umjetničkoj akademiji u Osijeku. Redatelj predstave je Lovro Krsnik, lutke je izradila Ria Trdin, odabir glazbe i scenografiju su napravile Antonija Šašo i Monika Mihajlović. Dramaturgiju potpisuju Antonija Šašo, Lovro Krsnik i Monika Mihajlović. Igrali su: Antonija Šašo (mama i animacija scenografije), Monika Mihajlović (Pale), Ana-Marija Jurišić (pomoć pri animaciji), Gordan Marijanović (majstor glazbe i svjetla).

U ovom diplomskom radu pisat ću o radu na lutkarskoj predstavi *Pale sam na svijetu*, o lutkama koje smo koristili i animaciji, o izradi scenografije i odabiru glazbe te o samoj priči kao predlošku za lutkarsku predstavu.

2. PRIČA PALE SAM NA SVIJETU

2.1. O PISCU

Jens Sigsgaard bio je danski psiholog i književnik, rođen je 1910. godine, a umro je 1991. godine. Bio je direktor Froebel Instituta¹ u Kopenhagenu. Djelovao je na području dječje psihologije te je jedno vrijeme bio potpredsjednik svjetske organizacije za odgoj djece. *Pale sam na svijetu* njegovo je najpoznatije djelo napisano 1942. godine. Priča je prevedena na 20 jezika i obilježila je Jensovu spisateljsku karijeru, a prema priči napravljen je i film *Palle alene i verden* u režiji Astrid Henning-Jensen. Sigsgaard je napisao još nekoliko djela među kojima su *Robin Hood i odmetnici* i *Hercules, jedan od božanskih junaka*.

Priču je preveo Ivan Esih (ponekad pod pseudonimom Ivan Martinov), rođen 1898. godine, a umro 1966. godine. Bio je hrvatski publicist, prevodilac, poliglot i leksikograf. Studirao je slavistiku, filozofiju i njemački jezik. Njegovi prijevodi su i danas jako cijenjeni, a uz ovu priču preveo je i roman *Zameo ih vjetar* Margaret Mitchell.

¹ 1840. Godine preimenovan u "Vrtić", institut za poticanje male djece kojem je u fokusu razvoj kreativnosti i spontanost učenja kod djece.

2.2. PRVI DOJAMI I ANALIZA PRIČE

Priča je, dakle, nadređen pojam svim ostalim tipovima ili podvrstama kao što su narodna priča, umjetnička priča, bajka, legenda, saga ili predaja, fantastična priča itd.²

Kako sam već navela, Jens Sigsgaard djelovao je na području dječje psihologije pa stoga ne čudi što je i sama priča *Pale sam na svijetu* nastala nakon psihološkog istraživanja u kojem je tisuću djece ispitano o njihovim najskrivnijim željama. Svako dijete je bar jednom poželjelo ostati samo na svijetu, pa prema tome možemo zaključiti da priča jako dobro prati dječje želje zato što glavni lik ostaje sam na svijetu, a pored toga priča nosi vječnu temu dječje znatiželje i otkrivanja svijeta odraslih. Ovu priču sam prvi put čitala još kao dijete, ali tijekom odrastanja uvijek sam se s radošću prisjećala ove priče i odlučila sam da u svojoj karijeri bar jednom moram raditi na njoj. Zato sam za svoj diplomski rad odabrala baš ovu priču. Ali kako je zadaća svakog glumca i lutkara da u svaki novi projekt ulazi bez predrasuda i kao *tabula rasa*³, tako sam i ja počela čitati ovu priču od početka, zamišljajući kako bi ona izgledala na lutkarskoj sceni. Glavni lik priče je Pale, dječak školske dobi, ali nižih razreda, što možemo zaključiti iz toga što je dovoljno velik da se sam odjene umije i spremi za izlazak. Jednog jutra Pale se probudio vrlo rano i otišao je u sobu svojih roditelja, no ona je bila prazna. Vratio se u sobu, obukao se i umio te sišao na ulicu, iako nije smio silaziti bez dopuštenja, a mame i tate nije bilo. Pred kućom je stajao potpuno prazan tramvaj, pa je Pale otišao u mljekaru, ali i ona je bila potpuno prazna. Na ulici također nije bilo nikoga, kao ni u ostalim trgovinama u Paletovoj ulici. Ušao je u slastičarnu i pojeo jednu mliječnu čokoladu, a potom je ušao u voćarnu i pojeo dvije banane. U džep je stavio dvije naranče, iako zna da se to ne smije raditi. Pale je shvatio da je sam na svijetu, pa ga nema tko kazniti. Na ulici je ugledao prazan tramvaj broj 2, a tramvaje je jako volio, pa je odlučio ući i sjesti na vozačevo mjesto. Počeo se igrati vozača i micao je ručke lijevo-desno dok odjednom tramvaj nije krenuo. Pale se prestrašio i shvatio da je postao pravi vozač. Vozio je prema trgu i bio je sretan što je sam na svijetu, pa može raditi što poželi. Na trgu je stajao drugi tramvaj, ali Pale nije uspio zaustaviti svoj i sudario se. Izletio je na pločnik, ali nije bio ozlijeđen, iako je tramvaj bio potpuno razbijen. Pale je krenuo dalje i našao se pred bankom te je ušao u nju i uzeo punu vreću novaca. Bio je sretan i pjevao je da se sve orilo. S tim novcem mogao je kupiti sve što

² Crnković, M: *Sto lica priče: Antologija dječje priče s interpretacijama*, Zagreb, Školska knjiga, 1987, str. 8

³ Prazna ploča, filozofska teorija koja tvrdi da je čovjek rođen bez unaprijed predviđenih osobina, i da se sve njegove osobine nakupljaju tijekom njegovog života.

je htio. U izlogu je odabrao jedan nožić i ušao u trgovinu da ga kupi, ali u trgovini nije bilo nikoga, pa je sav novac razbacao po cesti jer je shvatio da mu ne treba i da je bezvrijedan. Išao je dalje i naišao na crveni vatrogasni automobil s ljestvama. Pale je odmah sjeo na vozačevo mjesto, upalio sirenu, motor i automobil je krenuo. Čvrsto je držao upravljač i vozio kroz cijeli grad. Nije se bojao jer je to sve ionako samo šala. U gradu nije uspio pronaći niti jedan požar i na kraju se automobil sam od sebe zaustavio jer je ostao bez benzina. Pale je pješke krenuo u park gdje se inače igra sa svojim prijateljima i prešao je preko livade na kojoj je stajao natpis da je zabranjeno hodanje, ali Pale je mislio da se to ionako ne odnosi na njega jer je sam na svijetu. Na igralištu je vidio ljuljačku i poželio se ljuljati, ali nije bilo nikoga s kim bi to mogao raditi i tada je prvi put poželio da su njegovi prijatelji ovdje. Krenuo je prema kinu u kojem se obično puštaju dječji filmovi, ali nije bilo nikoga da mu pusti film. Budući da je ogladnio, otišao je u hotelsku kuhinju, ali ni tamo nije bilo nikoga, a sva hrana je bila hladna i nedovoljno skuhan. Tada je sam pokušao skuhati kašicu, ali nakon puno miješanja ona je bila toliko tvrda i zagorjela da se nije mogla vaditi žlicom, pa je Pale ostao gladan. Više nije bio sretan što je sam, zaželio se prijatelja, mame i tate, pa je brzo sjeo u automobil i provozao se kroz cijeli grad ne bi li nekoga našao. Vozeći se, stigao je u zračnu luku gdje je stajao veliki putnički avion. Pale je ušao u avion, upalio motor i počeo letjeti. Letio je sve više i više, sve dok nije udario u mjesec. Padao je sve dublje prema zemlji, a onda je glasno kriknuo i našao se u svom krevetu. Probudio se uplakan i shvatio da je to sve samo sanjao. Njegova mama je ušla u sobu i pitala ga zašto plače, a on joj je ispričao svoj san i zaključio kako je dobro da je to sve samo sanjao jer mu je dosadilo biti sam na svijetu.

Moj prvi dojam o ovoj priči bio je izuzetno pozitivan zato što sam vidjela spektar emocija koje Pale proživljava u priči i kako se te emocije mijenjaju u svakoj novoj situaciji u koju ulazi. Također mi se svidjela i pouka priče za koju mislim da je svojevrsno upozorenje kako ne cijenimo dovoljno ono najvrjednije u životu sve dok to ne izgubimo. Smatram da priča ukazuje na to da su upravo najveće želje u životu ono što već imamo, ali toga često nismo svjesni. Smatram da je ova priča izuzetno bliska djeci i potrebna za njihov emocionalni i socijalni razvoj jer danas djeca imaju puno prilika i vremena biti sami, što zbog zaposlenih roditelja koji nemaju vremena biti s djecom, što zbog interneta i "društvenih mreža" zbog kojih se otuđuju od stvarnog svijeta i sve više žive u onom virtualnom u kojem su zapravo opet sami. Dječja igrališta su prazna, a kada i ima nekoga tamo, svako dijete sjedi sa svojim mobitelom u rukama ne primjećujući drugu djecu oko sebe. Nema međusobne komunikacije, niti igre i zapravo su sami. Kako djeca više ne promatraju svoju okolinu i ne dolazi do

upoznavanja druge djece, tako sve manje tijekom odrastanja upoznaju i sami sebe, jer kroz promatranje drugih učimo i sami o sebi. Pale je također bio sam, ali na direktniji način: on je ostao sam na svijetu dok su djeca danas okružena ljudima, ali ipak sama. U početku je Pale bio sretan, ali je ipak shvatio kako nije lijepo biti sam i kako su mu potrebni prijatelji i roditelji, što je dobra poruka djeci- da se opet počnu približavati jedni drugima jer jedni bez drugih ne mogu.

Priča ima samo dva lika: Majku koja se pojavljuje na kraju i Paleta koji je zapravo jedini i glavni lik tijekom priče. Još jedan razlog što mi se priča sviđela je taj što unatoč tome što su u priči samo dva lika, ona je napisana dinamično i zanimljivo. Postoje i tri glavne promjene u raspoloženju i emocijama Paleta. U početku je to zbunjenost time što roditelja nema doma, ali uskoro se ta zbunjenost pretvara u sreću zbog toga što je sam na svijetu. Tek pred kraj sreća se mijenja u tugu jer mu počinju nedostajati prijatelji i roditelji.

2.3. LIK PALE

Pale je izuzetno znatiželjan dječak školske dobi. Njegovu znatiželju upoznajemo odmah u početku priče kada ga to što se zatekao potpuno sam doma samo potakne na isprobavanje novih mogućnosti koje mu se otvaraju. Njegovoj znatiželji i nestašluku svjedočimo kada potpuno sam isprobava sve što inače ne bi smio i što je u realnom svijetu za djecu vrlo opasno, čega on nije nimalo svjestan. Njega to uopće ne brine, vrlo je znatiželjan i njegovu želju za istraživanjem i učenjem ništa ne može nadvladati. Uz to što je nestašan, Pale je vrlo pametan dječak. Kada shvati da je ostao potpuno sam na svijetu, misli mu preokupiraju brojne mogućnosti koje može raditi, a da ga nitko ne nadzire. Nema ga tko ukoriti i tu priliku jako dobro koristi da isproba sve što je oduvijek želio, pa tako postaje vozač tramvaja, vozač vatrogasnog automobila, kuhar u hotelskoj kuhinji, pa na kraju i pilot. Sve o čemu djeca maštaju. Cijelo vrijeme je sretan, do pred kraj priče kada shvati da materijalne stvari koje sada može imati i sve što sada smije raditi nije važno ako nema njegovih prijatelja i roditelja. Nema s kime podijeliti svoja nova iskustva, sve što je doživio i probao, pa počinje žudjeti za prijateljima i roditeljima. Na kraju i sam zaključuje kako je dobro da je sve samo sanjao jer je biti sam na svijetu ionako dosadno. Kod Paleta su mi se najviše sviđeli njegov nestašluk i znatiželja, ali i to što je na kraju priznao da su njegove želje da radi što god želi bez nadzora i ima sve samo za sebe, bile pogrešne. Na kraju je shvatio da prijatelji vrijede više od toga da

ima cijelo igralište samo za sebe i da su mu roditeljska ljubav i toplina ipak potrebni. Pale je lik u kojem djeca prepoznaju sebe i svoje želje te uz njega mogu uživati u predstavi.

2.4 PALE U LUTKARSTVU

Lutkarstvo je sinteza umjetnosti koja u sebi objedinjuje likovni, glazbeni, dramski, plesni i književni izraz, pa stoga nudi bezbrojne mogućnosti kreativnog izražavanja kako za djecu, tako i za odrasle.⁴

U ovoj priči vidjela sam veliki lutkarski potencijal zbog toga što smatram da lutka u ovom slučaju jedina može prenijeti publici svu simboliku koju priča ima. Lutka može napraviti ono što glumac ne bi mogao: može letjeti, može levitirati, može sjesti u avion i voziti ga, može odletjeti do mjeseca i nazad, može biti sama na svijetu, a sve to unutar četiri zida kazališta. Lutke u sebi nose jednu posebnu poetičnost koja je potrebna kako bi ova priča bila potpuna. Smatram da upravo lutkarstvo iz ove priče može izvući i istaknuti sve što se nalazi ispod samog teksta. Jer nije bitan tekst nego emocija, raspoloženje i skriveno razmišljanje koje lutka može savršeno prenijeti djeci, a ona se mogu poistovjetiti s lutkom. Lutka ih čak može i potaknuti da doma s nekom svojom lutkom pokušavaju ponoviti i još dublje razumjeti predstavu. Lutka u sebi ima čistoću i nevinost pa sam zbog toga i zbog odnosa koji djeca mogu istvariti s lutkom Paleta, odabrala ovu priču smjestiti na lutkarsku scenu.

⁴Županić Benić, M: O lutkama i lutkarstvu, Leykam inernational, Zagreb, 2009, str. 8.

3. ANALIZA RADA NA PREDSTAVI

3.1. DRAMATURGIJA I SCENARIJ

Dramaturgiju⁵ ove predstave radile smo Antonija Šašo i ja te nam je u tome pomagao i redatelj Lovro Krsnik. Naša dramaturgija dosta se razlikuje od originalno pisane priče zbog potrebe prilagodbe lutkarskoj sceni. Teksta koje lutke izgovaraju gotovo da i nema jer stolne lutke koje nemaju pomična usta (a to je Pale) ne podnose puno teksta. Tako da je namjera bila sav tekst predočiti gestama i reakcijama. Iako na početku priče Majke nema, mi smo osmislili scenu u kojoj Majka uspavljuje Paleta kako bi djeci što bolje predočili da je ono što se događa ipak samo san. To ne znači da smo uništili dječju povezanost s pričom, ali predstava je zamišljena i za jako malu djecu od 3-4 godine starosti, pa nismo htjeli da se preplaše zbog Paleta koji je ostao potpuno sam. Ubacili smo i scenu kada Pale odlazi u školu očekujući da će tamo pronaći svoje prijatelje kako bismo priču približili i nešto starijoj djeci koja su već krenula u školu. Htjeli smo također i da prikazano ima svoju gradaciju u nestašlucima. U školi Pale prvi put postaje nestašan i stavlja noge na stol, što se ne smije, kao ni sjediti na stolu, što je on učinio. Tek nakon toga njegovi nestašluci gradiraju, pa tada slijedi scena u kojoj Pale vozi tramvaj, a na posljetku i avion. Vrlo bitan moment je kada Pale shvaća da nije lijepo biti sam i želi svoje prijatelje i roditelje natrag kraj sebe. U tome smo ispoštovali pisca, koji je taj moment smjestio na dječje igralište. Dječje igralište je mjesto koje uvijek odzvanja (ili bi bar trebalo, ali to je neka druga tema) smijehom i vikom. Zato mi se posebno sviđjelo što upravo na tom mjestu Pale postaje tužan zbog svoje samoće. U našu scenu dječjeg igrališta ubacili smo više "sprava" za igranje nego što je to pisac napisao zato da bi Pale imao više vremena doživjeti svoju najveću emotivnu promjenu. Od najveće sreće što je sam pa su sve igračke slobodne samo za njega, do najveće tuge zbog toga što se nema s kim igrati i što mu nedostaju roditelji. Taj trenutak smjestili smo na klackalicu za koju je uvijek potrebno dvoje. U kraju smo ispoštovali što je pisac napisao pa se Pale, vozeći avion, sudari s mjesecom i pada natrag u svoj krevet. Budi se u plaču, a brižna Majka ga tješi. Smatram da je u lutkarskim

⁵ Znanstvena disciplina koja se bavi teorijskim razmatranjima o drami, načelima organizacije dramske građe, izvođenjima dramskih djela te općenito dramskim tekstom.

predstavama dramaturgija izuzetno važna jer daje smjernice i kostur za svaku scenu koja se potom lutkarski "razigrava" i popunjava animacijom, glazbom i svjetlima.

Kada smo tek počeli raditi dramaturgiju, sjeli smo za stol i svaku scenu "raspisali" do detalja. Smišljali smo tekst koji bi lutke izgovarale u svakoj sceni, u kojem smjeru bi se koja lutka kretala, pisali smo akcije svake lutke i kakve bi trebale biti reakcije druge lutke. Pisali smo sve kako bi nam bilo lakše raditi, ali kada smo Antonija i ja uzele lutke u ruke i krenule s njima raditi napisano, puno toga nam je palo u vodu. Za početak, bilo je previše teksta i puno toga smo morali maknuti. Samim micanjem teksta mijenjala se i animacija jer je ona služila umjesto teksta. Na kraju smo svu napisanu dramaturgiju odbacili i ostavili samo glavne smjernice, tj. glavni događaj u svakoj sceni. Npr. u sceni igrališta glavne smjernice su nam bile da se Pale ludo zabavlja jer su napokon sve igračke slobodne samo za njega. Pale shvaća da se ne može klackati sam a onda je Pale tužan i ne želi više biti sam jer mu fale prijatelji i roditelji. To je bilo ono glavno što smo u toj sceni morali ispoštovati, za sve ostalo smo pustile da nas igra odvede. Rečenice, kojih je bilo malo, izlazile su same iz igre i kada bismo shvatili da je nešto dobro i točno, to smo zapisali. U našem slučaju, igra je stvorila dramaturgiju, a ne dramaturgija igru.

3.2. SCENOGRAFIJA

Scenografiju smo u potpunosti izradile Antonija Šašo i ja i odlučile smo ju izrađivati od tvrdog kartona i tankog drveta. Prvotna zamisao je da sva scenografija, ovisno o scenama, bude zalijepljena za crnu papirnatu podlogu i kako se mijenja jedna scena u drugu, tako mičemo jednu crnu podlogu i stavljamo drugu. U procesu rada zaključile smo da to nije neophodno već da se i scenografija kao takva može animirati. Zato smo odlučile da će Pale hodati iz jedne scene u drugu, a kako on hoda, tako će se scenografija pomicati usporedno s njim i prikazivati kuda je sve Pale išao. Izrađivanje scenografije od kartona nije se pokazalo kao dobar izbor iz nekoliko razloga. Prvi problemi počeli su se javljati zbog toga što Pale kao lutka od kaširanog materijala i s utezima u nogama ima neku svoju određenu težinu. Njegova težina radila je preveliko opterećenje na karton i zbog toga se sva scenografija na kojoj je pale stajao ili ležao, počela savijati (kao npr. krevetić). To smo riješile tako da smo tu scenografiju učvršćivale drvenim gredama, ali tu smo izgubili na estetici scenografije. Tijekom proba, sva

scenografija koja se često pomicala (kuće, tramvaj, stolovi, vrata..) počela se savijati i pucati zbog učestalosti korištenja. Sve smo popravljale drvenim gredicama, ali svaki popravak utjecao je na likovnost scenografije. Dječje igralište bilo je u potpunosti napravljeno od drveta, što se pokazalo kao bolje rješenje nego od kartona. Igralište nismo spajale silikonskim ljepilom kako je bilo na početku zamišljeno, nego smo zakucale tanke čavlice, pa se Pale mogao penjati bez straha od pucanja i razdvajanja. Najveći problem sa scenografijom dogodio se upravo u transportu od Zagreba do Osijeka, kada je većina toga pukla, odvojila se ili odlijepila. Smatram da bi bilo bolje da smo odmah u početku scenografiju izrađivale od čvrstog materijala jer bismo tada dobile puno više prostora za igru. Ovako nam je sama scenografija ograničavala animaciju i nismo uspjele ostvariti sve što smo zamislile i znale da bi Pale mogao napraviti. Zbog toga, ako će doći do daljnjeg igranja ove predstave, nužno će doći i do promjene cijele scenografije jer ona ne može izdržati još jedan transport i ostati cijela.

3.3. ODABIR GLAZBE I IGRA SVJETLIMA

U lutkarskim predstavama, vrlo bitan segment je glazba, ali i svjetlo. Glazba bi trebala pridonijeti atmosferi i biti u skladu s pričom. Često se događa, ako je pogrešan odabir glazbe, da ona kvari priču, tj. smeta i dekoncentrira publiku. Zbog toga smo Antonija i ja pažljivo birale koju pjesmu tj. temu ćemo gdje staviti. U prvoj sceni trebala nam je nježnija glazba, kao uspavanka, ali opet ne previše nježna, tako da može pratiti Paleta, koji je vrlo budan i skače po sobi. Zato smo za tu scenu odabrale dobro poznati "Twinkle twinkle little star", ali instrumental verziju. Za sve promjene scenografije kada Pale nije na sceni ili u promjenama kada Pale hoda iz jedne u drugu scenu, odabrale smo "Happy relaxing guitar music for children". Ovo smo odabrale zbog toga što je dovoljno nježno da ne kvari atmosferu i poetiku lutke koja je sama po sebi dosta spora, ali je opet dovoljno veselo da nagovješćuje nastavak priče i prelazak u drugu scenu. Kada Pale postaje tužan što je sam i plače, trebala nam je izuzetno nježna i tužna glazba. Trebali smo glazbu koji bi podebljala atmosferu i pridonijela Paletovoj tuzi. Za taj trenutak smo odabrale "Relaxing piano Disney collection". Zvuk aviona koji leti dodale smo taman prije samog sudara s Mjesecom, a sami sudar smo isto ozvučile

zvukom sudara. Nakon sudara, tražile smo dramatičnu glazbu jer Pale pada prema zemlji i ne zna se što će se dogoditi. Ta glazba nije smjela biti previše dramatična jer je predstava ipak napravljena za jako malu djecu i nije cilj da se ona preplaše nego da se zapitaju što će se dogoditi s Paletom. Zato smo odabrale isto "Dysney piano collection", ali dinamičniji dio. Važno je bilo da su sve pjesme instrumental verzija i da nema teksta.

Na svjetlima su radili Ana-Marija Jurišić i Gordan Marijanović. Svjetla također pridonose atmosferi i moraju biti u skladu s pričom. Prvo smo svjetla trebali točno postaviti tako da centar osvjetljenja budu lutke i scena, a da se okolni prostor što manje vidi. Svjetla smo odrezali animatorima iznad prsiju kako bi se naše glave što manje vidjele. U dnevno svjetlo dodali smo žuti i rozi filter. Žuti filter je jak i daje dojam kao da sja sunce, a rozi filter smo dodali kako bi scena izgledala nježnije i dobila određenu atmosferu. U noćnom osvjetljenju dodali smo plavi filter i smanjili intenzitet svjetla kako bismo dobili atmosferu noći, dakako, pazeći da osvjetljenje ipak bude dovoljno jako da se lutke normalno vide. Svjetlima se uvijek možemo igrati i učiniti predstavu vizualno još zanimljivijom publici.

3.4. LUTKE I ANIMACIJA

Glavno svojstvo istinske lutke jest da je napravljena tako da bi prešla iz svojeg nepokretnog stanja i ušla u kategoriju bića koje pokreće čovjek. U slučaju kazališne lutke taj je čovjek izvođač koji posuđuje svoju energiju lutki, kako bi mogla djelovati kao lik u scenskom prostoru u svrhu izvedbe pred publikom⁶

U stolne lutke spadaju sve lutke koje se animiraju na podlozi. Često zahtijevaju dva animatora jer jedan animator animira glavu i trup, a povremeno i ruke, a drugi animator noge i po potrebi ruke. Neke Stolne lutke možemo svrstati u štapne lutke⁷ jer ih animiramo preko vodoravnih štapića smještenih u glavi, trupu i na rukama (laktovima) lutke, a po potrebi i u nogama. Takve lutke (ali bez štapića u nogama) koristila sam u ovoj predstavi. Lutka Paleta visoka je oko 40 cm a lutka Majke oko 50 cm. Obje su rađene od kaširanog materijala, a u noge su im stavljeni utezi zbog lakšeg hodanja. Moja vizija je bila da lutka koja igra Paleta mora prikazivati nevinog, dobrog dječaka. Stoga su moje upute Rii Trdin (koja je izrađivala

⁶ Jurkowski, H, Povijest europskoga lutkarstva, I. dio, od začetaka do kraja 19. stoljeća, MČUK, Zagreb, 2005, str. 11

⁷ Postoje 3 osnovne vrste lutaka, ručne lutke, štapne lutke i lutke na koncu.

lutke), bile da ima velike, okrugle, plave oči, nježnu put i svijetlu kosu. Početna zamisao je bila da lutka bude visoka svega 20-tak centimetara, ali na konzultacijama s Riom Trdin, zaključile smo da će lutka biti premalena za animaciju u dvoje te da će ruke animatora pokriti gotovo cijelu lutku. Zato smo dogovorile da ipak budu nešto veće. Lutka majke, budući da se pojavljuje vrlo kratko, nije bila od presudne važnosti, pa sam dala potpunu slobodu u izradi. Majka je svega 10-tak centimetara viša od Paleta, ali se zbog kvalitetne likovnosti lutke jako dobro vidi da mu je to Majka. U daljnjem radu kod obje lutke su se pojavili problemi u animaciji, najviše u hodu samih lutaka. Kod Majke je to bilo zbog različite težine u nogama, što je česta mana u izradi stolnih lutaka i na animatoru je da dođe do rješenja kako da lutka što bolje hoda. Kod lutke Paleta je problem bio što je nedovoljno mjesta ostavljeno između koljena i potkoljenice, pa su u hodu noge zapinjale i kočile se. Zbog toga je trčanje bilo izuzetno otežano, praktički nemoguće, a čučnjevi su se mogli dobiti samo uz laganu animaciju i potiskivanjem nogu lutke kako bi se koljena ispravno savila. Kod obje lutke je glava besprijekorno funkcionirala isto kao i ruke. U likovnosti glave bitno je bilo postići neutralni izraz lica koji može pokriti i odigrati bilo koju situaciju u predstavi, a da ne "smeta". Mislim da je upravo ta likovnost izvrsno postignuta i olakšala je animaciju u svim scenama u predstavi.

Konstrukcija i izgled lutke, dakle, mora zavisiti od toga kakve karakteristične pokrete lutka treba da čini.⁸

Kada govorim o lutkarstvu, najčešće govorim o animaciji jer smatram da je upravo animacija u lutkarskom kazalištu najvažnija, isto kao i gluma u dramskom kazalištu. Kako bi rekao Milan Čečuk:

Animacija je samo drugo, specifično ime za glumu u kazalištu lutaka, jer je i priroda te glume specifična, no u svojoj se biti, u svome osnovnom sadržaju i funkciji ne razlikuje od glume u kazalištu živoga glumca⁹.

Sa svakom lutkom koju primim u ruke prvo učim hodati, istražujem njene mane i vrline u hodu, nakon toga učim detaljnije koristiti glavu i poglede, zatim učim micati ruke, istražujem što sve lutka može i na kraju to sve spojim kako bi se lutka ispravno kretala i živjela u svakoj

⁸ Mrkšić, B, Drveni osmijesi, Centar za vanškolski odgoj, Zagreb, 1975, str. 18

⁹ Čečuk, M: Lutkari i lutke, MČUK, Zagreb, 2009, str. 51

sceni. Jer vrlo je bitna upravo suigra između glasa koji daje lutkar i lutkinih pokreta i tada dolazi do animacije.

Animirati znači oživiti zadani lik u scenskom zbivanju što ga nazivamo predstavom, i to oživiti ga potpuno, u svoj njegovoj stvarnoj i nadstvarnoj osobnosti i svim stvaralačkim sredstvima izražavanja kojima animator raspolaže-karakterističnom govorom baš kao i karakterističnim pokretima ili mimikom¹⁰.

Svojim sam glasom pokušala okarakterizirati lutku Paleta tako da moj glas ne bude sličan mom privatnom glasu ili glasu kojim govorim u "živom kazalištu", već da moj glas bude prilagođen lutki koja igra dijete i to malenog dječaka. Također sam pokušala lutkine pokrete ritmizirati kako oni ne bi bili nabacani bez smisla, već svaki pokret sjedanja, hodanja ili čučnja mora imati neki svoj zadani ritam koji se poštuje, a u skladu je s onim što želimo postići, jer i ritam pokretima daje život i svojevrsno značenje te pomaže postići emociju. Primjerice, ako lutka na scenu uđe polako, laganim korakom dođe do stolca i polako sjedne, značenje je drugačije nego kada bi lutka napravila sve to isto, ali vrlo brzo. Kako kaže Borislav Mrkšić:

Glumci-lutkari često natiču na ruke lutke i pokreću ih, vrte, premeću, miču, tresu kao metlama, kao štapovima, kao praznim vrećicama s jednim jedinim kukuruznim klipom u svakoj. Ali i metla i klip i prazna vrećica postat će lutke ako se počnu kretati u ritmu, koji će njihovim pokretima dati značenje¹¹.

Kada sam istražila lutku, njene pokrete koje može i ne može, ritam koji joj najviše odgovara i sve ostalo tehničke prirode, počela sam graditi s njom neki svoj odnos. Ali ne namjerno, to se samo po sebi počelo događati u trenutku kada sam prvi puta primila lutku u ruke i taj odnos se na nekoliko razina razvijao u procesu rada. A kako Milan Čečuk navodi, postoje 3 temeljna odnosa *lutkar-lutka*¹².

1. Prvi odnos je mehanički jer je u ovom odnosu lutka animatoru samo predmetno sredstvo izražavanja. Bez tog sredstva, animator ne može ostvariti svoju specifičnu glumu u kazalištu u kojem djeluje- kazalištu lutaka.
2. Drugi odnos je emotivan jer se lutkar zbližava s mrtvim predmetom kao što se djeca vežu uz igračke. Ovaj odnos je također i prijenosni jer lutkar ovdje na lutku prenosi

¹⁰Čečuk, M: Lutkari i lutke, MČUK, Zagreb, 2009, str. 51

¹¹ Mrkšić, B, Drveni osmijesi, Centar za vanškolski odgoj, Zagreb, 1975, str. 18

¹²Isto, str. 52-54

svoje pokretačke sposobnosti i svoj glas. U ovom odnosu, lutka poprima svojstva samostalnog živog bića.

3. U trećem odnosu dolazi do poistovjećenja lutkara s lutkom i oni postaju jedno. Lutkar udahnuje lutki život zadanog lika. U ovom odnosu, lutkar bi se trebao emotivno udaljiti od lutke kako bi ju mogao vidjeti kao određeni scenski lik sa svojom osobnošću i kao samostalno scensko biće. Tek tada lutkar može u potpunosti predati svoje emocije lutki i s njom postati jedno.

Ova tri odnosa o kojima Čečuk govori su sastavni dijelovi procesa animacije lika u prostoru lutkine scene. Ali navodi da u suvremenom lutkarstvu možemo pronaći i četvrti odnos. To je odnos lutkara kao živog glumca i lutke kao njegovog partnera.

Prva tri odnosa sam pokušala ostvariti s lutkom Paleta. Četvrti odnos nisam gradila s njim jer u predstavi nema dijelova u kojoj imamo odnos mene kao žive glumice i Paleta kao mog partnera na sceni. U početku, kada sam lutku tek primila u ruke, gledala sam kako će ona što bolje ispričati priču koju ja želim prenijeti publici. Željela sam da njegovi pokreti budu što bliži dječjim pokretima. U daljnjem radu sam se počela vezati za lutku, najviše dok sam sama provodila vrijeme s njom vježbajući pokrete. Istraživala sam koji glas najviše odgovara lutki, a ne meni, koji pokreti su njoj "prirodni" i koja brzina njoj najviše odgovara. A kada su probe postale intenzivne i moje vrijeme provedeno s lutkom sve duže, počela sam ga doživljavati baš kao Paleta, kao lutku, kao lik. Počela sam mu govoriti u prvom licu i naprosto smo postali jedno. Toliko da sam, valjda zaboravivši u kojem položaju sam ga ostavila noć prije, ušla u sobu na probu, a on je sjedio uspravno na stolu kao da čeka da počnemo s probom. Tada sam shvatila da smo Pale i ja spremni napraviti predstavu i da sam tu povezanost čekala cijelo vrijeme.

3.5. ANALIZA PO SCENAMA

U analizi po scenama, opisat ću radnju svake scene, animaciju, scenografiju koju smo koristili, neke probleme s kojima smo se susretali i kako smo došli do određenih rješenja unutar scene.

1. Scena - Pale se budi sam u kući (sam na svijetu)

Kao što sam već ranije navela, ovu scenu smo ubacili u predstavu i ne nalazi se u originalnoj priči. U početku vidimo Paleta koji skače po krevetiću, igra se, radi stoj na rukama i vrlo je budan. Dolazi Majka, a po njenoj reakciji vidimo da ovo nije prvi put i da se ova situacija događa iz večeri u večer. Ona tjera Paleta u krevet i Pale nevoljko pristaje, ali čim ode, vidimo da je to bila nestašna prijevarena i Pale opet počinje skakati po sobi, ovaj put tiše. Majka je već naučena na to, pa čeka iza vrata od sobe kako bi ponovno ušla. Pale u svom ludovanju čuje Majku da opet dolazi u sobu i skoči u krevetić pretvarajući se da spava. Majka uđe u sobu i vidi Paleta u krevetiću ali zna da se on samo pravi da spava pa se nasmije njegovom nestašluku. Majka se opet sakrije, a Pale misleći da je otišla, počinje ludovati. Majka uđe u sobu i ovaj put strože, potjera Paleta u krevet. Objasni mu da mora spavati i da sva djeca već sada spavaju. Ujutro, kad se probudi, opet će se ići igrati sa svojim prijateljima. Na to se Pale razveseli i pristane ići spavati, ali trenutak prije nego Majka napusti sobu, on ju zaustavi pitanjem: "A mama, hoće li brzo doći jutro?"

Time Pale iskazuje svoju nestrpljivost i potrebu da se što prije opet druži sa svojim prijateljima. Nakon što ga Majka utješi i kaže kako će jutro doći čim zatvori oči, Pale legne u krevetić i lagano tone u san. Tu dolazi do promjene svjetla iz običnog u noćno, za što smo koristili plavi filter. Tada dolaze njegovi zamišljeni prijatelji koji lebdeći po zraku dolaze po njega, primaju ga za ruku i ponesu u zrak gdje se s njime igraju. Pale radi kolutove u zraku, a oni ga hvataju te ga nakon kratke igre polako spuste u krevetić i Pale počinje hrkati. Svjetlo se opet vraća u normalno/dnevno i Pale se budi, sretan i uzbuđen. Radi svoj mali ritual jutarnjeg vježbanja i protezanja i počne zvati mamu i tatu. Budući da nema odgovora, Pale prolazi kroz vrata koja se kružno okreću prema prednjem dijelu igrajućeg stola, i Pale izađe kroz vrata i opet zove. Odgovora nema, pa se Pale povuče natrag i vrata ga lupe po nosu te se u tom trenutku opet okrenu i vrata ga u sobu. Uz bolni jauk protrlja se po nosu, uđe u sobu i još jednom zazove mamu i tatu. Gleda iza vrata, možda su se sakrili, ali onda mu sine ideja. Sigurno su tu negdje a ne žele se javiti pa će ih on prevariti.

"Mama, tata, oprao sam zube!"

Pale laže i čeka njihovu reakciju, ali kad reakcije nema, pokušava dalje.

"I počeo sam kosu!"

Reakcije i dalje nema i Pale postaje sretan jer je prevario roditelje da je obavio jutarnje dužnosti.

“Dobro, idem ja sad u školu! Bok!”

Pale, sretan što je prevario roditelje uzima svoju školsku torbu i prolazi kroz vrata koja se okreću i zatvaraju. Slijedi promjena scenografije u iduću scenu.

U ovoj sceni pokušale smo prikazati Paletovu osobnost i da je zaigrani nestašni dječak, sklon iskušavanju granica. Također smo prikazale njegovu potrebu za prijateljima i igrom te da ima puno energije koju negdje treba utrošiti. Početak ove scene je animacijski bio dosta zahtjevan. Tražila sam način kako skakati s lutkom i postaviti je na ruke u stoj, a da to ne bude manipulacija već animacija. Svaki njegov pokret morao je ići iz impulsa, pokušala sam koristiti što manje teksta, a što više reakcija koje pokazuju ono što bi bilo izrečeno tekstem. U trenutku kada Pale tone u san, odlučila sam lagano podignuti i krevetić te ga ljuljati u zraku kako bi bilo jasno da je to Paletova mašta, tj. san. Kada se Pale budi i počinje svoje jutarnje razgibavanje, bila je potrebna animacija u dvoje. Ja sam animirala glavu, trup i ruke, a Antonija Šašo noge. Na razgibavanju smo dosta radile jer je bilo važno da smo nas dvije usklađene tako da se lutke ne lomi po pola, bit je da izgleda kao da animira jedan animator. Na kraju razgibavanja, njegovu sreću što je počeo novi dan prikazala sam tako da se on jednom ručicom prema gore propne u zrak i pusti glas oduševljenja. Uvele smo konvenciju vrata koja se rotiraju i Paletu otvaraju novi prostor. Pomoću istih vrata Pale izlazi u hodnik, dolazi na ulicu i ulazi u školu. U ovoj sceni od scenografije bili su samo krevetić, vrata i maleni stolić na kojem je stajala školska torba koju Pale uzima i ide u školu. U tom trenutku, vrata su se okrenula i zatvorila, Pale je ostao iza njih, a Antonija Šašo i Ana-Marija Jurišić su sklonile ostalu scenografiju i postavile scenografiju za sljedeću scenu.

2. Scena - Ulica

U ovoj sceni od scenografije je bila samo kuća Paletovog prijatelja Marka i zgrada te na kraju scene i vrata. Pale izlazi na ulicu i čeka svog prijatelja. Kada vidi da ga nema, počinje ga tražiti. Odlazi do njegove kuće i traži ga iza, misleći da se možda sakrio, ali kada vidi da ga nema, odlazi do prozora i kuca na prozor. Nitko se ne javlja, pa Pale otvara prozor i gleda ima li koga u kući. Kada shvati da nema nikoga, pomisli da je Marko već otišao u školu i krene prema školi. Pale trči i dolazi ispred škole, pa zastane jer ni ispred nema nikoga od njegovih prijatelja. Zove opet Marka, Laru, Maju, ali nikoga nema. Nakon malo razmišljanja, Pale pomisli da kasni u školu i da su svi već na nastavi, pa brzo prolazi kroz vrata.

Ovo je prijelazna scena u kojoj smo pokušale prikazati da je Pale sam, ali još uvijek toga nije svjestan. Pale ne radi paniku oko toga što u svom traženju nikoga ne nalazi. Kako bismo dobile na poetici, Pale trči prema školi ali u "slow motion" tehnici, tj. usporenim i povećanim pokretima u zraku. Za to su isto bila potrebna dva animatora. Ja sam animirala glavu i trup, a Ana-Marija Jurišić noge. Kada dva animatora animiraju jednu lutku, uvijek je potrebno da budu savršeno usklađeni. Ne mogu reći da smo Ana-Marija i ja u tome u potpunosti uspjele. Smatram da bi nam trk bio puno ljepši da smo se više uskladile jer bi se onda postigao naum poetike lutke. Tijekom trčanja Antonija Šašo je pomicala scenografiju usporedno s njim kako bi se dobio dojam prostora. U trenutku kada Pale pomisli da kasni u školu, što nisam objasnila rečenicom, već pokretom, on se ručicom lupi po čelu i samo kratko kaže "Kasnim!". Brzo utrči kroz vrata koja se okreću i zatvaraju ga, a Antonija i Ana-Marija sklonile su scenografiju i postavile novu za sljedeću scenu.

3. Scena - Škola

Pale ulazi u razred odmah se ispričavajući što kasni, ali zastane kada vidi da u razredu nema nikoga. Zbunjen gleda po razredu, priđe stolu i ostavi svoju torbu. Kada shvati da je razred prazan, odluči napraviti nešto nestašno - sjesti na stol. To se inače ne smije raditi, ali nema nikoga tko bi ga mogao vidjeti. Pale odlazi do stola i sjedne. Ljulja se lijevo-desno i pjevuši svoju melodiju čekajući hoće li netko doći. Učini mu se kao da je čuo nekoga i brzo skoči sa stola jer zna da ne smije sjediti na njemu. Odlazi do vrata i proviri van. Nitko ne ide pa se Pale vrati natrag i sjedne na svoj stolac. Još se malo ogledava oko sebe i odluči dignuti noge na stol, što je strogo zabranjeno. Pale postaje sretan zbog toga što radi stvari koje inače ne smije. Stavlja ruke iza glave i počinje se ljuljati na stolcu, ali izgubi ravnotežu i padne. Brzo se diže i popravlja pretvarajući se da se ništa nije dogodilo, ali onda shvati da ga nitko nije vidio. U tom trenutku pomisli kako danas nema škole i svi njegovi prijatelji su već na igralištu i igraju se. Jako je sretan zbog toga i odluči brzo krenuti na igralište. Krene prema vratima ali shvati da je ostavio svoju školsku torbu pa se vrati do nje. Pogleda je i zaključuje da mu danas ionako neće trebati pa krene na igralište.

U ovoj smo sceni od scenografije koristili vrata, dva mala školska stola i dva stolca napravljena od malih kutija. Ulazak u razred bio je animacijski nezgodan zbog toga što ruka kojom sam držala glavu nije mogla proći kroz vrata, nego sam ruke morala premješati s trupa na glavu, pa opet na trup, pritom pazeći da glava niti u jednom trenutku ne padne jer tada

lutka postaje "mrtva". U trenutku sjedanja, lutka prvo mora pogledati gdje će sjesti, pa tek onda sjedne. Upravo te male akcije su važne jer pridonose vjerodostojnosti i živosti lutke. Kada je Pale sjedio na stolu, ja sam animirala glavu i trup dok sam ruke postavila tako da obje budu naslonjene na stol. Antonija je animirala noge s kojima je Pale mahao naprijed-natrag, a gore se pomicao lijevo-desno. Tako smo pokušale dobiti razigranost nestrpljivog dječaka koji čeka da se netko pojavi. Animacijski najzahtjevniji dio u ovoj sceni je bio pad sa stolca. Kada sam ja s Paletom sjela na stolac, Antonija mu je polako dizala jednu po jednu nogu na stol, ali opet tako da ne bude manipulacija nego animacija, što znači da je svaka noga morala ići iz njegovog impulsa. U početku sam mu tu dala zvuk tijekom dizanja nogu, ali onda smo shvatile da to zvuči kao da starac diže noge i teško mu je, pa sam smanjila zvuk i više ga prilagodila djetetu, a akcent sam stavila kada su noge već na stolu - zvuk opuštenosti. Dok sam držala lutku, svu težinu prebacila sam na stolac kako bismo dobile ljuljanje. Onda smo shvatile da njegove noge od težine utega pomiču, tj. ljuljaju i cijeli stol, što nam je bilo simpatično, pa sam taj impuls samo pojačala. Tako su se ljuljali Pale, stolac i stol. U trenutku pada, Antonija je podmetnula svoje prste ispod njegovih nogu istovremeno držeći i stolac, a ja sam prebacila težinu u nazad i Pale je pao napravivši skoro cijeli kolut. Sami taj pad je na kraju izgledao dosta prljavo i mislim da smo ga mogle bolje izvesti. Smatram da smo trebale bolje organizirati pad, a mogle smo ga napraviti i u tehnici "slow motion" u kojoj mislim da bi bio animacijski bolji jer bismo imale više vremena istaknuti svaki pokret. Zapravo mislim da se u procesu rada na toj sceni nismo sjetile da postoji i ta mogućnost. Tek nakon ispita smo dobile još ideja kako smo to mogle bolje riješiti. Kvaliteti nije pridonijelo ni dizanje koje sam napravila prebrzo, pa je izostao impuls dizanja s poda. Nakon dizanja, umirila sam lutku dajući joj duboko disanje i samo sam s rukom popravila njegovu kosu. Tada Pale pomisli da su prijatelji već na igralištu i opet se propne u zrak uz zvuk oduševljenja. Pale izlazi kroz vrata koja se okreću i zatvaraju, a Antonija i Ana-Marija miču scenografiju te ostaju samo vrata.

4. Scena - Ulica 2

Pale izlazi iz škole i sav sretan ponovno trči usporeno, po zraku. Trči prema dječjem igralištu, ali dolazi do dućana i skoro ga prođe. Zaustavi se jer je shvatio da je gladan i zove tetu Vesnu koja radi u dućanu, ali nje nema. Traži je gurajući glavu kroz prozor u dućan, pa je traži iza dućana, ali nigdje je nema. Tada ugleda banku. Uđe u banku misleći da će tamo biti

nekoga tko zna gdje je teta Vesna, ali ni u banci nema nikoga. Izađe iz banke i jako je gladan, pa odluči uzeti samo jedan sendvič, a platit će kasnije jer nema novaca kod sebe. Brzo pojede sendvič i krene otići, ali se vrati jer bi još htio samo bombone. Pojede bombone i ode, ali se opet vrati jer će uzeti još samo jednu bananu. Ode, i iza ugla samo ispruži ruku jer će uzeti još čokoladicu "Bananko". Pale ode i kreće promjena u sljedeću scenu.

Kada Pale izlazi iz škole, na sceni ne vidimo ništa osim vrata. Pale počinje trčati po zraku opet u tehnici "slow motion", koju smo upotrijebile iz nekoliko razloga. Prvi razlog je tehničke prirode. Kako je Pale malena lutka, puno bolje podnosi veće i sporije pokrete, nego brze i malene, a u ovoj tehnici pokreti, osim što su usporeni, također su i veći. Naprosto je animacijski bilo puno bolje trčanje izvesti na taj način. Drugi razlog je zbog toga što smo tako jasnije mogle pokazati da je Pale sretan i da žuri na igralište kako bi se igrao s prijateljima, a pored toga dobile smo i poetičnost lutke i trčanja. Dok Pale tako trči, vrata se udaljavaju i prolazi scenografija iz prethodne scene: prvo zgrada, pa kuća i nakon toga vidimo kako dolazi banka. Pale se spušta na tlo i kako hoda, tako se približava i dućan. S ovime smo htjeli dobiti prikaz svega što je Pale prošao dok nije došao do dućana. U originalnoj priči Pale ulazi u banku i uzima punu vreću novaca, ali nismo htjeli da publika dobije dojam da je Pale zao i kradljivac, pa smo odlučili da Pale uđe u banku, ali samo kako bi pitao gdje je teta Vesna. Ulaz u banku napravili smo tako da je Pale otišao iza banke i zapravo ga se nije vidjelo, već samo čulo. U izlasku hodao je usporeno jer je bio zbunjen i još uvijek u traženju. Kada je shvatio da tete Vesne zaista nema, a glad je postala nepodnošljiva, došao je do dućana i odlučio sam uzeti sendvič. Kako bi mogao gurnuti glavu kroz prozor u dućan, tijelo smo pomaknuli više prema iza, kako lutka ne bi bila iz profila, već da joj se vidi lice. Istovremeno s glavom gurne i ruku unutra, ali kako je ruka prazna, prvo je išla glava van, a tek onda ruka brzim pokretom do lica. Uz popratne zvukove jedenja, Pale brzo pojede sendvič, dok je ta ruka cijelo vrijeme praktički na licu, a trup sam malo skvrčila prema naprijed. Tu smo odlučili ubaciti malo humora, pa se zbog toga Pale vraća nekoliko puta po hranu, do zadnjeg puta, kada vidimo samo njegovu ruku koja kroz prozor grabi čokoladicu "Bananko" i čujemo "i Bananko!". Iz toga možemo vidjeti i njegovu dječju proždrljivost, koja je simpatična. Pale odlazi, i u tom trenutku sam ga pokrila svojim tijelom, dok su Antonija i Anamarija sklonile scenografiju i na scenu postavile samo tramvaj.

5. Scena - Tramvaj

Pale koji se prejeo i jedva hoda prilazi tramvaju, ali još ga ne vidi. Gega se jer ga boli želudac i štucne. U tom trenutku se okrene i vidi tramvaj koji je prošao bez da ga je zamijetio. Jako voli tramvaje i odmah se povesele. Krene do prednjeg dijela tramvaja i gleda unutra ima li koga. Nekoliko puta zove "striček vozač!", ali nitko se ne javlja. Pale ulazi u tramvaj, istražuje ga, gleda kroz prozor, ali nema nikoga. Izađe iz tramvaja i još jednom glasno vikne "striček vozač!!", ali odgovora nema. Tada Paletu na pamet padne ideja, zločesta ideja da on bude vozač, ali okrene se od tramvaja pokušavajući se suzdržati od te ideje. Ipak ne može, pa ulazi u tramvaj i sjeda na vozačevo mjesto. Počinje se igrati s tipkama u tramvaju i iz drugog pokušaja tramvaj krene. Pale je presretan i ponosan na sebe što vozi tramvaj iako ga je on samo upalio, a tramvaj se kreće po tračnicama svojom uobičajenom rutom, spojen na struju koja ga pokreće. Na vrhu tramvaja smo napravile električni vod. Budući da sam Pale nije bio potreban kao vozač, počne gledati kroz prozor, popne se na tramvaj i vozi se na krovu. Polako dolazi do dječjeg igrališta i trčeći po krovu skoči s tramvaja točno na igralište. Ali nije ugasio tramvaj i on produži dalje, iskoči iz tračnica te se zabije u zid. Pale se prvo prestraši što je napravio ali onda shvati da ionako nema nikoga i odluči uživati na igralištu.

U ovoj sceni jedina scenografija je tramvaj. Pale iz mraka dolazi na scenu, u prilasku sam ga usporila i otežala mu hodanje kako bih pokazala njegovo prejedanje. Dala sam mu glas koji pokazuje njegovu težinu u ovom trenutku uz rečenicu "Uh.. Nisam trebao pojesti onaj bananko". U trenutku kada Pale ugleda tramvaj bila sam u animacijski jako nezahvalnom položaju. Pale je stajao ispred, a tramvaj iza njega. To je nezahvalan položaj zato što se ne smiju vidjeti njegova leđa koja služe za animaciju jer su u njih zabodeni štapići preko kojih se animira. Ako to pokažemo publici, rušimo svu mističnost i vjerodostojnost lutke. Zbog toga sam što prije Paleta povukla na prednji dio tramvaja tako da on bude ili pored ili iza tramvaja. Tako je animacija bila lakša i iz normalnog položaja, a lutka je izgledala ljepše. Tramvaj koji je napravljen od kartona je uvelike otežao ovu scenu i smanjio mogućnosti za igru. Naime, bio je izuzetno nestabilan, krivio se, pucao i padao. Zbog toga nisam uspjela ostvariti sve što sam zamislila u toj sceni. Tramvaj je animirala Ana-Marija, dok sam ja animirala Paleta koji se vozi u tramvaju i istražuje ga. Tako je u jednom trenutku njegova glavica provirila kroz prozor tramvaja, onda je s rukom kroz prozor mahao publici, tramvaj je napravio dva kruga oko stola u kojima je Pale morao preskakati s jedne strane na drugu. Ta skakanja nisu baš izgledala lijepo pa sam njih radila kada je tramvaj izašao iz svjetla i okretao se. Naposljetku se Pale popeo na krov tramvaja i sjeo. Cijelo vrijeme je Pale ushićen i jako sretan što vozi

tramvaj tako da sam mu davala visoke i vesele tonove kao glasove ushićenja. Pozu na krovu smo dugo tražili jer nikako nismo mogli pronaći animacijski ispravan položaj lutke. Prvo sam probala tako da Pale zajaši tramvaj i svaka noga mu je s jedne strane, ali to nije bilo dobro zbog toga što se lutka prelomila u struku. Takvi lomovi lutaka se nikako ne smiju događati jer lutka tada prestaje biti živa i postaje samo predmet manipulacije. Na kraju smo najbolji način pronašle u tome da sjedi s obje noge prema publici. Kako je tramvaj radio zadnji krug oko stola, tako se pojavljivala scenografija dječjeg igrališta. Prvo je išla velika penjalica, pa mala penjalica, klackalica i na kraju ljuljačka. Kada se ljuljačka pojavljuje, Pale je već pri kraju vožnje jer je došao na odredište. Dok je Ana-Marija vozila tramvaj, Antonija je brzo primila Paletove noge kako bismo mogli s njom trčati po krovu tramvaja i skočiti na igralište. To je bilo dosta nespretno jer se tramvaj i Pale miču u suprotnim smjerovima, krov je jako tanak, a Paletove noge nisu napravljene za trčanje. Smatram da je skok s tramvaja ispao dobar zahvaljujući impulsu kojeg smo koristile prije samog skoka, a koji je olakšao da se noge pravilno skvrče u čučanj prije skoka. Tramvaj je nestao u mraku uz zvuk udarca, a sa Paletovom reakcijom smo pokazale da se tramvaj sudario. Ipak, Pale odmahne rukom i preusmjeri svoju pažnju na igralište.

6. Scena - Dječje igralište

Pale vidi da je cijelo igralište samo za njega i sve igračke su slobodne. To je ono što je oduvijek priželjkivao, da nigdje ne mora čekati na red. Od uzbuđenja ne zna gdje će i odluči se za ljuljačku. Ljulja se i jako je sretan. Nakon kratkog ljuljanja silazi i traži gdje će sada. Odluči se za malu penjalicu i popne se na vrh. Hoda po vrhu penjalice i zatim skoči na pod. Brzo ide na veliku penjalicu i kada se popne na vrh, sjedne i uživa u tome što je sam.

“Kako je lijepo imati cijelo igralište samo za sebe, kako je lijepo biti sam na svijetu!”.

Pale ugleda klackalicu i jako se razveseli te siđe s penjalice i krene se klackati. Pokušava prvo na jednoj strani, onda na drugoj strani, pa stane na klackalicu, ali ne može se klackati sam. Pale se jako rastuži jer je zaboravio da je za klackalicu uvijek potrebno dvoje. Počinju mu nedostajati njegovi prijatelji. Sjedne pored klackalice i rukom ju miče gore-dolje. Ode do ljuljačke i počne ljuljati praznu ljuljačku sve dok ju ne gurne prejako te ga ona udari. Pale je jako tužan i u suzama krene s igrališta.

U ovoj sceni od scenografije imamo ljuljačku, malu penjalicu, veliku penjalicu i klackalicu. Sva scenografija napravljena je od drveta. Ljuljačka mi je zadala najviše animacijskih problema. Bila je dosta nestabilna, a Pale zbog težine svojih nogu nije mogao normalno sjesti nego su bila potrebna tri animatora. Ja sam animirala glavu i trup koje sam vukla prema nazad kako Pale ne bi skliznuo s ljuljačke, dok je Antonija držala jednom rukom noge da ne rade preveliku težinu na samu ljuljačku, a drugu ruku je podmetnula ispod Paleta i ljuljala ga. Ana-Marija je cijelo vrijeme pridržavala ljuljačku kako ona ne bi klizila po podlozi. Smatram da bi bolje rješenje bilo da smo se sjetile na vrijeme ljuljačku pomoću čičaka pričvrstiti za stol. Tako bi ona bila stabilnija, a mi bismo imale više prostora za igru. Također je bio problem što je moja ruku u svakom zamahu zapinjala za gornju prečku ljuljačke, a drugačiji hvat nije bio moguć jer je gornja prečka bila previsoko. Na ovome smo dosta radile jer je bio potreban impuls iz nogu koji zamahuje i u trenutku prodiranja prema naprijed tijelo je moralo biti uspravno, a glava ići prema gore, dok sam u trenutku povlačenja glavu morala sagnuti kako ne bi zapela za prečku. Tim pokretima dobile smo dojam da se Pale zaista ljulja. Mala penjalicu bila je tek par centimetara viša od Paleta, prečke su stajale vodoravno, u penjanju sam ja animirala glavu i jednu ruku, a Ana-Marija noge i drugu ruku. Prvo je išla ruka, pa noga, prebacivanje težine na nogu koja je na prečki i onda ponovno druga ruka pa noga. Glavu sam držala uspravno kako ne bi padala, i naravno pridodala sam disanje u skladu s fizičkim naporom. Na vrhu penjalice Ana-Marija je animirala noge i tu smo dodale element u kojem Pale gubi ravnotežu i pokušava ju održati rukama. Tada je išao impuls za skok i skok. Velika penjalicu bila je postavljena blizu male, pa je u par koraka Pale došao do velike penjalice. Ponovno smo imale impuls za skok i s jednom rukom Pale se primi za uže koje visi s penjalice i ostaje s nogama u zraku. U početku je bilo zamišljeno da se Pale samo rukama hvata za svako uže koje je postavljeno s obje strane penjalice dok ne dođe do kraja, ali onda smo zaključile da je Pale lutka, a lutka može sve. Napravile smo da se Pale s jednom rukom primi za uže, onda se za drugo uže uhvati nogom, pa se opet primi drugom rukom i tako dođe sve do kraja. Između svakog primanja rukom ili nogom, imamo impuls koji daje zamah lutki. Na vrhu te penjalice Pale sjedne i divi se svojoj samoći. Ugleda klackalicu i odluči sići, ali pogleda prema dolje i shvati da se popeo jako visoko i da ne zna kako sići. Tu je bila važna reakcija koju sam dala lutki kako bi bez izgovaranja teksta, publika shvatila o čemu se radi. Akcija je bila pogled s glavom prema dolje, a reakcija brzo povlačenje glave uspravno uz zvuk "ooo". Nakon toga Pale se ponovno diže na noge i opet imamo impuls za skok i skok. U tom skoku meni je ruka ostala iza prečke, tako da je Ana-Marija morala preuzeti animaciju glave dok ja ne zamijenim ruke i krenem prema klackalici. Kod klackale je bila važna

animacija nogu jer Pale dosta skače. Antonija je animirala noge i prvo smo imali skok na sredinu klackalice i održavanje ravnoteže. Nakon toga skok s klackalice, Pale ide prvo na jednu stranu klackalice, zajaši ju i ima pokušaj klackanja sam sa sobom. Tu sam podmetnula prst na njegova koljena kako bi imali impuls čučnja i nakon toga dizanja gore. Vidi da se ne može klackati pa ode na drugu stranu i pokuša to isto, ali ne ide. Tužan sjeda pored klackalice. U ovom trenutku dolazi promjena njegovog raspoloženja iz sreće u tugu zbog toga što je sam. Sjedne pored klackalice, pognute glave i rukom diže klackalicu gore-dolje, prateći svoje pokrete pogledom. U početku cijelog procesa rada na ovoj predstavi morala sam svladati upravo poglede lutke, jer ako lutka ne gleda točno tamo gdje treba, gubi se vjerodostojnost i čarolija lutkarstva. Pale se diže od klackalice i odlazi do ljuljačke. U ovom trenutku Paleta držim samo za štapić koji ide u glavu i drugom rukom animiram njegovu ruku koja gura praznu ljuljačku. Za to vrijeme, Antonija je podmetnula svoju ruku ispod prazne ljuljačke i zapravo ju ona ljulja, tj. pomiče naprijed-nazad. To se ponavlja tri puta dok ljuljačka ne udari Paleta i on odskoči u nazad. Pale dolazi na sredinu scene i kreće hodati na mjestu okrenut prema naprijed. Dok Antonija pomiče scenografiju unatrag kako bi se dobio dojam da Pale odlazi s dječjeg igrališta i sve ostavlja iza sebe, Ana-Marija animira noge, jer s ovom lutkom i jednim animatorom, hod na mjestu nije bio uspješan. Na sceni ostaje samo Pale koji tužan sjeda na prednji rub scene i ima kratki monolog kako više ne želi biti sam i želi da se njegovi roditelji i prijatelji vrate. Mijenja se svjetlo iz dnevnog u noćno s plavim filterom. Tijekom njegovog monologa vidimo Mjesec koji se polako diže i stoji Paletu s desne strane.

7. Scena - Avion

Pale ugleda Mjesec, diže se i vidi nadu u Mjesecu. Pomisli da ako dođe na Mjesec, tamo neće biti sam, a možda su tamo njegovi roditelji i prijatelji. Nadajući se, Pale počinje trčati prema Mjesecu, trči, trči, i dođe do aviona. Sav zadihan zastane i ugleda avion. Sjeti se da bi mogao ući i upaliti avion te s njime doletjeti do Mjeseca. Prilazi avionu, malo ga razgleda i odlučno sjedne na mjesto pilota. Upali avion i on krene, diže se sve više, a Pale opet postaje sretan jer leti prema Mjesecu i vozi avion. Leti prvo iza Mjeseca, pa ispred njega, pa opet iza, sve dok mu ne dođe s boka i počne se uspinjati ravno prema njemu. Pale mu je sve bliže i bliže, a onda se vrh aviona sudari s Mjesecom, te Mjesec počinje padati na jednu stranu, avion na drugu, a Pale usporeno pada prema stolu.

U ovoj sceni, na početku vidimo samo Paleta. Ponovno s njim trčimo usporeno po zraku, Ana-Marija animira noge, dok Antonija polako primiče avion na scenu. Tako smo dale dojam da Pale trči prema avionu i približava mu se. Za razliku od prvog "slow-motion" trčanja, u ovom smo htjele pokazati njegovu iscrpljenost, ali i nadu da će doći do Mjeseca i da tamo neće biti sam. Ovo trčanje smo napravile još malo sporije od prethodnog, s time da mu je glava cijelo vrijeme bila usmjerena prema Mjesecu. Pored aviona Pale zastane i tu sam mu dala impuls dubokog disanja kao zadihanost od trčanja. Trenutno je Pale s lijeve strane aviona i u razgledavanju sam ga dovela do pozicije iza aviona. Sa stražnje strane aviona napravljena je jedna prečka tako da kada Pale "uđe" u avion, može sjesti i ja sam tako sama mogla animirati i Paleta i avion. Napravili smo igru s avionom: kada leti iza njega, leti naglavačke, onda se okrene i opet uspravno leti ispred Mjeseca, tada se ponovno okreće naglavačke, sve dok ne dođe do zadnjeg okretanja uspravno i sve se usporava. Ponovno koristimo "slow motion" kada Pale i avion lete prema Mjesecu. Tu smo nasnimili zvuk aviona koji traje do sudara, a prekida ga sami zvuk sudara. U sudaru imamo impuls povlačenja prema dolje i onda eksplozija prema gore. Mjesec počinje usporeno padati i okretati se, animira ga Antonija, avion se također usporeno okreće i pada na drugu stranu dok ga animira Ana-Marija a Pale se usporeno vrti po zraku padajući prema stolu. U tom trenutku Ana-Marija i Antonija postavljaju scenografiju spavaće sobe i Pale pada u svoj krevetić. Mijenja se svijetlo iz noćnog u dnevno.

8.Scena- Buđenje

Pale se budi u svom krevetiću i počinje glasno plakati jer ne želi više biti sam. Još uvijek nije svjestan da je to sve bio samo san. Majka ga čuje i brzo dolazi u sobu pitajući ga što je bilo. Pale ugleda Majku i potrči prema njoj te ju snažno zagrlji. Oboje sjednu na krevetić, a Pale se ljuti na Majku jer misli da ga je ostavila samog. Majka mu objasni da je to bio samo san. Kada se Pale smiri, Majka ga poljubi i kaže da se spremi za školu, na što se Pale jako razveseli i sam od sebe kaže kako će odmah ići oprati zube i počešljati kosu, što smo na početku predstave vidjeli da mu je mrsko raditi. Majka se nasmije i ode, a Pale zaključi kako je glupo i dosadno biti sam na svijetu. Opet odradi svoj mali ritual jutarnjeg razgibavanja, uzme školsku torbu i krene kroz vrata.

Paleta sam tehnikom "slow motion" spustila u krevetić i kada se svjetlo potpuno promjeni iz noćnog u dnevno, Pale se budi. Pognula sam mu glavu i jednu ruku naslonila na glavu i u tom

položaju je plakao s impulsom u tijelu. Uz zvuk plača dodala sam mu rečenicu "Ne želim više biti sam", koju ponavljam sve dok Majka ne uđe u sobu. Majku animira Antonija i s njom ulazi u sobu, a Pale se diže, dolazi do Majke i zagrlji ju. Tu smo morali paziti da lutka Majke ne pokrije lutku Paleta, pa smo ih postavile publici iz profila dok sam Paletovu lijevu ruku stavila oko Majke. U tom položaju ostaju nekoliko sekundi, a onda Pale ljutito ode sjesti na svoj krevetić, a to i Majci daje razlog da pođe za njime. Oboje sjede na krevetiću i pritom je Antonija pazila da Majka ne bude previše u profilu jer kosa lutke zaklanja njeno lice. Kada Majka objasni Paletu da je to bio samo san i diže se, okrene se prema njemu i kaže mu da se spremi za školu. Pale se diže s krevetića i opet imamo emociju sreće kod njega jer će vidjeti prijatelje. Kad Majka ode, radimo razgibavanje u kojem Antonija prima noge i animira ih. Prvo jednu nogu stavlja na krevetić, a trup i glava se saginju prema nozi kao istežanje. Onda Antonija prima ruke i gura ih prema dolje dok ja s trupom i glavom idem gore-dolje kao vježba razgibavanja. Antonija opet prima noge i postavlja ih u špagu iz profila s prethodnim mojim impulsom iz tijela, dok ja držim trup i glavu i nakon toga primam Paletovu ruku koja propinjanjem u zrak diže cijelu lutku i opet se događa propinjanje sreće. Pale se spusti na noge i kaže "Dobro da je ovo sve bio samo san, nadam se da više nikada neću biti sam". Gase se svjetla. Kraj predstave.

4. ZAKLJUČAK

Rad na ovoj predstavi obogatio me mnogim iskustvima. Samim time što sam sve, osim lutaka, izrađivala sama, uz pomoć kolegice, moram priznati da sam naučila dosta toga o radu na cjelovitoj lutkarskoj predstavi. Naučila sam gdje se nalaze zamke u izradi scenografije, kako naći i ukomponirati glazbu u priču, a da ona ne smeta, već da daje atmosferu i ugođaj te pridonosi priči. Također sam naučila da je vrijeme za rad izuzetno bitno. Na ovoj predstavi radili smo dva mjeseca svakodnevno uz izradu scenografije, ali smatram da nam je trebalo puno više vremena. Predstava nije u potpunosti ispunila moja očekivanja upravo zbog manjka vremena, što se i vidjelo na samoj izvedbi. Smatram da smo trebale na ovoj predstavi raditi još barem dva mjeseca, tada bismo postigle potpunu uigranost, usklađenost između nas animatora i usklađenost s lutkom, a to je važno u lutkarskoj predstavi jer dosta vremena od tih dva mjeseca rada otišlo je na izradu scenografije, na naše druge poslovne i privatne obaveze i efektivno smo na animaciji radile vrlo kratko. Da smo duže i efektivnije radile, sigurno bismo bolje napravile scenu dječjeg igrališta, promjene među scenama, i animaciju same lutke. Također smatram da sam trebala više vremena provesti u istraživanju lutke i njenih mogućnosti jer sam neke od tih mogućnosti vidjela na sami dan ispita, kada je već bilo kasno. Moram priznati da sam u procesu rada na ovoj predstavi posebno zavoljela stolne lutke iako mi je bila i ostala najdraža lutka ginjol. Svaka lutkarska predstava i svaki proces rada ima svojih vrlina i mana. Smatram da je naša najveća mana manjak vremena za rad, ali smatram i da ova predstava uz još konkretnog rada na njoj ima puno potencijala postati dobra lutkarska predstava za djecu. Kako bi rekao Abdulah Seferović Sefi:

Ako je čudo kazališta u onome što se tijekom predstave događa između gledatelja i glumca, a jest, tada je čudo lutkarstva u onome što se, na jednoj strani, događa između lutkara i lutke, a na drugoj strani između njih i publike.¹³

¹³ <http://www.gkl-rijeka.hr/wp/?p=1336>

LITERATURA

Mrkšić, B.: *Dveni Osmijesi*, Centar za vanškolski odgoj, Zagreb, 1975.

Čečuk, M.: *Lutkari i lutke*, MČUK, Zagreb, 2009.

Županić Benić, M.: *O lutkama i lutkarstvu*, Leykam international, Zagreb, 2009.

Jurkowski, H.: *Povijest europskoga lutkarstva I. dio*, MČUK, Zagreb, 2005.

<http://www.lektire.hr/autor/jens-sigsgaard/> (31.8.2016)

https://en.wikipedia.org/wiki/Friedrich_Fr%C3%B6bel (31.8.2016)

https://hr.wikipedia.org/wiki/Ivan_Esih (31.8.2016)