

Matoković, Marijana

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:134:645646>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-11-23**



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

MARIJANA MATOKOVIĆ

CVILIDRETA

DIPLOMSKI RAD

Mentorica: doc. ArtD. Maja Lučić Vuković

Osijek, 2016. godina

Hvala

mojoj obitelji, roditeljima Vesni i Damiru, bratu Matiji na podršci i motivaciji, teatru Naranča i svim suradnicima na predstavi na prepoznavanju potencijala da *Cvilidreta* postane više od ispita.

SADRŽAJ

1. UVOD	1
2. CVILIDRETA.....	2
2.1. O AUTORU	2
2.2. O BAJCI - UKRATKO.....	3
2.3. TEATAR NARANČA	4
2.4. O NARANČINOJ PREDSTAVI <i>CVILIDRETA</i>	4
2.5. AUTORSKI TIM	5
2.6. USPOREDBA ORIGINALNE PRIČE I NARANČINE VERZIJE <i>CVILIDRETE</i>	7
2.7. OD TEKSTA DO ISPITA I PREDSTAVE.....	8
3. LUTKARSTVO I RUČNE LUTKE – GINJOLI.....	11
3.1. RUČNE LUTKE – GINJOLI.....	12
3.1.1. Guignol.....	13
4. LUTKARICA - LIK – ULOGA.....	14
4.1. LUTKARICA.....	15
4.2. LIK	16
4.3. ULOGA.....	17
4.4. VIZUALNI IDENTITET <i>CVILIDRETE</i>	18
4.4.1. Kretanje Cvilidrete	19
4.4.2. Glas i govor Cvilidrete	20
4.4.3. Likovnost Cvilidrete	22
5. ZAKLJUČAK	24
6. POPIS SLIKA	26
7. INTERNET IZVORI.....	26
8. LITERATURA.....	26
9. SAŽETAK	27
10. SUMMARY	27

1. UVOD

‘Znam da ništa ne znam.’ (Sokrat)

O lutkarstvu gotovo ništa nisam znala sve do odluke da želim upisati studij glume i lutkarstva na Umjetničkoj akademiji u Osijeku 2011. godine. Nakon pet godina studiranja mogu samo dodati da sam tek ‘zagrebla’ u ogromno područje pod imenom ‘lutkarstvo’. Otkrivši da pojam animacija znači dati nečemu dušu, jako sam se zainteresirala što to znači u kazalištu. Otkrila sam da je to i gluma i ples i govor i tehnika rada s lutkom i da je čitav proces rada na lutkarskoj predstavi zapravo stvaranje jednog novog života. Nakon pet godina otkrivanja, uvidjela sam koliko toga još ima i da bavljenje lutkarstvom uključuje otkrivanje, istraživanje, probavanje, ponavljanje, padanje, uspinjanje, sumnjanje i preispitivanje. Zbog svih tih navedenih glagolskih imenica mogu reći da je lutkarstvo za mene najljepši i najizazovniji zadatak kojeg sam do sad odabrala u životu.

Upravo je lutkarska predstava *Cvilidreta*, u teatru Naranča u Puli (premijsno izvedena 30. travnja 2016.) primjer jednog takvog novonastalog života koji je ujedno i moj praktični dio diplomskog ispita iz lutkarstva. Radi se o prvoj profesionalnoj, posve lutkarskoj predstavi u kazalištu za djecu u Puli koju su napravili školovani glumci-lutkari u suradnji sa ostalim profesionalnim članovima autorskog tima.

U ovom diplomskom radu pokušat ću se pismeno osvrnuti na sam proces stvaranja predstave *Cvilidreta* i uloge Cvilidrete. Za analizu postupaka koristit ću se literaturom (Stanislavski, K.S. *RAD GLUMCA NA SEBI I*, CEKADE, 1989. Stjepanović, B., *GLUMA III; Igra, Lik*, IVPE CETINJE, 2014. treće izdanje, Jurkowski, H., *POVIJEST EUROPSKOG LUTKARSTVA I. dio, Od začetaka do kraja 19. stoljeća*, MČUK, Zagreb, 2005., Mrkšić, B., *DRVENI OSMIJESI (Eseji iz povijesti i teorije lutkarstva)*, MČUK, Zagreb 2006., Varl, B., *RUČNE LUTKE - GINJOLI*, MČUK, Zagreb, 2000.) i vlastitim iskustvom iz procesa rada. Proces rada obuhvaća istraživanje bajke, adaptaciju teksta, dogovaranje autorskog tima, kreativni proces proba, usklađivanje svih elemenata lutkarstva, glazbe, rasvjete, scenografije, scenskog pokreta, scenskog govora u konačni cilj - lutkarsku predstavu.

2. CVILIDRETA

Cvilidreta je bajka popularno vezana uz Njemačku. Priču su zapisali braća Grimm 1812. Prema istraživanju Sveučilišta Durham i Sveučilišta Nova de Lisboa, priča je stara 4000 godine. Rumpeštilski, Rumpelstilskin, Rumpelstilzchen, Tom Tit Tot, Päronskaft, Repelsteeltje, Cvilidreta neki su od naziva iste bajke braće Grimm. U ovom dijelu opisat ću ukratko činjenice o autorima i napraviti usporedbu originalne priče i Narančine verzije priče *Cvilidreta*.

2.1. O AUTORU¹

Iako je priča prema nekim istraživanjima stara oko 4000 godina, prvi su ju zapisali braća Grimm, Jakob i Wilhelm. Jakob Ludwig Karl Grimm rodio se 1795., a Wilhem Karl Grimm 1805., u Hanauu kod Frankfurta. Obrazovali su se u Friedrichs Gymnasium u Kasselu, a zatim su obojica studirali pravo na Sveučilištu Marburg. Bili su njemački akademici, lingvisti, kulturni istražitelji, leksikografi i autori koji su se specijalizirali u skupljanju i objavljivanju narodnih priča tijekom 19. stoljeća. Bili su među najpoznatijim poznavateljima narodnih priča i popularizirali su priče kao što su *Crvenkapica*, *Kraljević žabac*, *Ivica i Marica*, *Cvilidreta*, *Trnoružica* i *Snjeguljica*. Njihova prva knjiga narodnih priča *Dječje i obiteljske priče* bila je objavljena 1812. godine.

Osim izvornih njemačkih djela, mnoge su izvorne francuske priče ušle u zbirku braće Grimm jer ih je ispričao hugenotski pripovjedač koji je braći bio jedan od glavnih izvora. Današnja izdanja njihovih bajki uglavnom su temeljito pročišćene i zašecerene verzije za djecu; naime, izvorne narodne priče koje su braća skupila nekad se nisu smatrale dječjim pričama, vještice, zlodusi, trolovi i vukovi šuljaju se mračnim šumama oko drevnih sela braće Grimm, kao i kroz podsvijest izoliranih njemačkih gradova-država tog doba.

Na samom početku 19. stoljeća, u vrijeme kad su živjela braća Grimm, Sveto Rimsko Carstvo je upravo propalo, a Njemačka kakvu znamo danas nije još postojala, nego se sastojala od stotina kneževina i malih ili srednje velikih država. Glavni čimbenik koji je ujedinio njemački narod tog doba bio je zajednički jezik. Svojim su djelima i životom braća Grimm htjeli pomoći da se stvori njemački identitet.

¹https://en.wikipedia.org/wiki/Brothers_Grimm, 27.7.2016.

2.2. O BAJCI - UKRATKO²

Kako bi se pokazao većim nego što uistinu jest, mlinar je slagao kralju i rekao mu da njegova kćer zna kako ispresti slamu u zlato (u nekim verzijama mlinareva kćer ima zlatnu kosu i kada ju obasja sunce kosa joj izgleda poput zlata. Zbog toga se mislilo da zna kako ispresti slamu u zlato). Kada kralj to čuje poziva djevojku na dvor, zatvara ju u podrum ispunjen slamom i vretenom te zatraži od nje da isprede slamu u zlato do jutra ili će ostati bez glave (u nekim verzijama prijeti joj vječnim zatvaranjem u tamnicu). Kada izgubi svaku nadu, čudnovati vragolan se pojavi u tamnici i isprede slamu u zlato tražeći zauzvrat njezinu ogrlicu (jer se pojavljuje samo onda kada traži neki dogovor ili razmjenu).

Kada iduće jutro kralj odvede djevojku u veću prostoriju ispunjenu slamom da ponovno isprede slamu u zlato, vragolan se ponovno pojavi tražeći zauzvrat njezin prsten. Trećeg dana kada je djevojka odvedena u još veću prostoriju ispunjenu slamom kralj joj obeća da će se vjenčati njome ukoliko isprede slamu u zlato ili će ju smaknuti. Tada više nije imala kako platiti vragolanu da joj pomogne. On iz nje iskamči obećanje da mu mora dati svoje prvorođeno dijete ako joj pomogne ispresti slamu u zlato posljednji put (u nekim verzijama vragolan sam krene presti iako se djevojka bunila jer mu nije imala više čime platiti; kada je završio rekao je da je cijena njezino prvorođeno dijete na što djevojka protestira s obzirom da nije nikad pristala da joj posljednji put pomogne). Kralj održi obećanje i oženi se mlinarevom kćeri. Ali kad se rodilo prvo dijete vragolan se vrati kako bi naplatio svoj dug: 'Sad mi daj, što si obećala'. Ona mu nudi sve što god je imala kako bi zadržala dijete, ali vragolana ne zanima njezino bogatstvo. Na kraju pristaje odustati od svoje nagrade ukoliko djevojka pogodi njegovo ime unutar tri dana.

Njezini pokušaji su bili krivi, ali prije posljednje večeri šetala je šumom (u nekim verzijama je poslala slugu u šumu) tražeći ga sve dok nije pronašla kolibu. Stala je i gledala vragolana kako skakuće oko vatre i pjeva. Tekst pjesme glasio je 'Ajme meni kakva šteta, nitko ne zna da se zovem Cvilidreta!' Kada je treći dan vragolan došao kod kraljevine, ona je otkrila njegovo ime - Cvilidreta i kad je on to čuo, pobjesnio je. U verziji braće Grimm iz 1812. Cvilidreta ljutito pobjegne i više se nikad ne vrati. U verziji iz 1857. bude još okorjelija verzija kraja, a to je da Cvilidreta u svojoj ljutnji toliko počne udarati nogom da mu desna noga propadne u zemlju da je propao sve do struka; onda je zgrabio lijevu nogu s obje ruke i raspolovio se. U verziji koja se usmeno prenosila Cvilidreta izleti kroz prozor na kuhinjskoj grabilici.

²<https://en.wikipedia.org/wiki/Rumpelstiltskin> , 27.7.2016.

2.3. TEATAR NARANČA³

"Teatar Naranča" iz Pule, umjetnička je organizacija registrirana pri Ministarstvu kulture RH, i upisana u "Očevidnik kazališta", i po tome smo jedinstveni na području cijele Istre.

Time garantiramo kvalitetan i provjeren umjetnički i kazališni sadržaj, za koji nije potrebno tražiti posebno odobrenje Ministarstva kako bi mogli pogledati predstavu.

Sjedište našeg kazališta nalazi se u Radićevoj 22 (bivši Pionirski dom) u kojem imamo na raspolaganju kazališnu dvoranu, u kojoj djelujemo od 2011. godine.

Sve naše predstave radovi su akademskih glumaca, redatelja, slikara, glazbenika a u koje uključujemo polaznike dramskog studija, kako bi stekli nova iskustva i možda jednog dana profesionalno krenuli u umjetničke vode.

Naš osnovni cilj jest da Pula ponovno ima svoje dječje kazalište i dječju publiku, da ima stalno mjesto na kojem bi se mogli zabaviti ali i nešto naučiti.

Nadamo se da se uskoro vidimo na jednoj od naših predstava!

Luka Juričić, ravnatelj

Od osnivanja umjetničke organizacije do premijere *Cvilidrete* održano je 35 premijera, što *Cvilidretu* čini 36. po redu. Do kraja kazališne sezone 2015./2016. njihove predstave pogledalo je 67 tisuća gledatelja, većinom djece predškolske i osnovno školske dobi.

U Puli postoji 11 osnovnih škola i 40 gradskih i privatnih vrtića koji redovito dolaze gledati sve njihove predstave, što čini teatar Naranča centralnim mjestom u gradu i okolici za dječje predstave.

2.4. O NARANČINOJ PREDSTAVI CVILIDRETA⁴

Cvilidreta - naslov je nove predstave u Teatru Naranča koja će premijerno biti izvedena 30. travnja 2016. Još jedan klasik braće Grimm ovaj put će biti postavljen na posve lutkarski način. Cvilidreta je kraljevičev sluga i savjetnik. Prati svaki njegov korak i 'pomaže' mu upravljati kraljevstvom jer su se našli u financijskoj krizi. Cvilidreta pronalazi mladu djevojku koja navodno zna ispresti slamu u zlato. Djevojka svojim darom pomogne kraljeviću i izbavi kraljevstvo iz duga. Ne samo da im je pomogla, već se između kraljevića i djevojke rodila ljubav. Zli Cvilidreta pomno prati svaki korak i manipulirajući sve oko sebe osigura da kruna pripadne njemu, a kao dodatni znak da ih je sve

³ <http://www.teatarnaranca.hr/o-nama.html>, 28.8.2016.

⁴ <http://teatarnaranca.hr/predstave/123-cvilidreta.html?hitcount=0>, 27.7.2016.

prevario poželi uzeti njihovo dijete. Kako se kraljević i djevojka izbore za pravdu i dokažu da pohlepa ima svoju cijenu možete pogledati u novoj lutkarskoj predstavi teatra Naranča.

Teatar Naranča

Cvilidreta je ujedno prva u potpunosti lutkarska predstava teatra Naranča i to ju ističe od svih ostalih Narančinih predstava. Do sad su imali u nekim predstavama umetnute lutkarske dijelove, ali nikada u cijelosti lutkarsku predstavu. Za razvijanje lutkarstva u Hrvatskoj i upoznavanje djece s lutkarskim predstavama ovo je itekako značajan potez.

2.5. AUTORSKI TIM

CVILIDRETA - prema priči braće Grimm, autorski projekt Marijane Matoković, Majkla Mikolića i Katje Rabar.

Igraju:

Marijana Matoković: Cvilidreta

Majkl Mikolić: Mlinar i kraljević Roko

Katja Rabar: Izabel, Mlinareva kćer

Vizualno oblikovanje i izrada lutaka: Ivana Živković, Sheron Pimpi-Steiner

Scenografija: Ivana Živković, Sheron Pimpi-Steiner

Glazba: Sandro Lučić

Dizajn rasvjete: Anton Modrušan

Dizajn plakata i programske knjižice: Luka Juričić

Marketing: Sara Berčić

Stolarski radovi: Damir Šafar

Mentorica: Maja Lučić Vuković

Premijera: 30.travnja 2016.



Slika 1: Plakat predstave *Cvilidreta*

2.6. USPOREDBA ORIGINALNE PRIČE I NARANČINE VERZIJE *CVILIDRETE*

Kod adaptacije teksta i dramatizacije nastojali smo ostaviti što više iz originalne priče, ali svejedno smo morali napraviti neke prilagodbe. Najprije smo odlučili čitavu priču svesti na četiri lika, a to su kraljević Roko, Mlinar, Mlinareva kćer Izabel i zli sluga Cvilidreta.

Priča započinje Cvilidretinim monologom u kojem objašnjava što se dogodilo u godini ranije. Otkriva kako su Rokovi roditelji umrli i ostavili kraljevstvo u velikom dugu. Paralelno s tim Roka brinu i ljubavni jadi jer se zaljubio u Izabel, iako se nikada službeno nisu upoznali. Cvilidreta otkriva da se prikriva kao sluga i da mu je jedini cilj domoći se trona. Uto dolazi kraljević Roko kojim Cvilidreta manipulira tako da razglasi novi zakon koji se tiče svih seljana pa tako i Mlinara i Izabel što Cvilidreti daje motiv da dovede Izabel na dvor. U odnosu na original, tu je razlika u početku u tome što se objašnjavaju okolnosti u kraljevstvu i Cvilidreta je uveden otpočetak kao sluga i kao prikriveni zlikovac koji radi na dvoru u službi kraljevića. Likovi jednaki kao u originalu su kraljević, Mlinar i njegova zlatokosa kći. Kako je Mlinar pomalo senilan to smo iskoristili da iz zbunjenosti izgovori da Izabel ima 'zlatne ruke', što može biti doslovno protumačeno da ona ima moć pretvoriti slamu u zlato. Izabel tumači 'zlatne ruke' kao termin za dobru masažu jer često pomaže ocu kada ga ukliješte leđa. Taj izraz Cvilidreta vješto iskoristi pred kraljevićem i uvjeri ga da će Izabel svojim čarobnim moćima pretvoriti slamu u zlato i tako spasiti kraljevstvo iz financijskog duga. Kada kraljević to sazna bude oduševljen jer se radi upravo o ljubavi njegova života koja ima te čarobne moći.

Cvilidreta odvođi djevojku u prostoriju sa slamom i tamo ju ostavlja zatvorenu prije nego što ona uspije objasniti da pod izrazom 'zlatne ruke' ne misli na čarobne moći. To je jednako kao u originalu. U to se pojavljuje čarobni vilenjak u obliku balončića koji joj nudi izlaz i namami ju da pristane da će mu se odužiti na bilo koji način kad za to dođe vrijeme. U Narančinoj verziji vilenjak prede slamu u zlato samo jednom i kasnije se ponovno vraća kada dolazi po provorodenog, dok u originalu dolazi tri puta. Nakon što pretvori slamu u zlato ulaze kraljević i njegov sluga i otkriju da je uspjela pretvoriti slamu u zlato i da ona uistinu ima čarobne moći. Kao znak zahvalnosti kraljević ju zaprosi, a ona pristane jer se zaljubila u njega. Nakon nekog vremena rodi se sin, kraljevski dug biva otplaćen i svi su sretni i zadovoljni, osim Cvilidrete. Nagovori kraljevića da prepíše skrbništvo za dijete na njega (u slučaju da se Roku i Izabel nešto dogodi) i to izmami suzama i cviljenjem, a nakon toga zatoči Roka u tamnicu.

Na kraju dolazi kod Izabel po svoj dug, po prvorođeno dijete. Otkriva se da je on zapravo vilenjak koji je pomogao Izabel. Ona mu nudi cijelo bogatstvo samo da joj ne uzme dijete, ali njega to ne zanima. To je ostalo jednako kao i u originalu. S obzirom da ona počinje plakati i zapomagati Cvilidreta se smiluje i ponudi joj da ako pogodi njegovo ime, onda ga može uništiti i on će zauvijek

nestati. Ona odmah počinje s pogađanjem imena, ali bezuspješno. Tu je razlika od originala što nema njegova uvjeta da ima tri dana da otkrije njegovo ime i nema njegova plesa oko vatre u šumi kada vojnik ili ona sama otkriju kako je Cvilidreti pravo ime. Nakon bezuspješnog pogađanja ona traži pomoć od publike koja otkriva kako se Cvilidreta zove. Tu smo iskoristili publiku (koja od početka zna Cvilidretino ime) da sudjeluju kao pomagači i da kažu Izabel njegovo ime. U bajci Izabel šeće šumom ili u drugoj verziji njezin sluga iznenada čuje vilenjaka kako pleše oko vatre i pjeva. Nastojali smo izbjeći uvođenje novog lika ili iznenadno otkriće da Izabel samo čuje ime. Kada pogodi ime on se pretvara u balončića i zauvijek nestaje. To odgovara i originalnoj priči da nakon otkrivanja njegovog imena on nestaje. Na kraju Izabel spašava kraljevića i oni ostaju sretni do kraja života.

2.7. OD TEKSTA DO ISPITA I PREDSTAVE

Ideja za rad na *Cvilidreti* došla je nešto manje od godinu dana prije premijere. Majkl Mikolić, diplomirani glumac i lutkar iz Pule pitao me bih li željela raditi diplomski ispit iz lutkarstva u teatru Naranča. S obzirom da smo imali prilike vrlo uspješno ranije surađivati u nekoliko projekata i da mi je predavao glumu tijekom studiranja na drugoj i trećoj godini, odlučila sam pristati. U tom trenutku nismo znali koji točno komad želimo raditi, ali složili smo se oko ideje autorskog tima.

Osim Majkla, tu je i Katja Rabar, prvostupnica glume i lutkarstva, također kolegica sa Umjetničke akademije u Osijeku. S njom sam također imala priliku surađivati na nekoliko projekata u teatru Naranča u Puli i odlučili smo nas troje napraviti jednu putnu lutkarsku predstavu, a to je podrazumijevalo predstavu sa što manjim brojem izvođača i sa što manje scenskih potrepština. Dogovorili smo se da ćemo raditi dječju predstavu i da će to biti neki od poznatih klasika, jer kazališna publika teatra Naranča su uglavnom djeca predškolske i osnovnoškolske dobi.

Tu su se ukazala dva problema jer je u teatru Naranča velik broj bajkovitih klasika već postavljen, a drugi problem bio je da u priči ima previše likova, što znači da je teško izvedivo sa samo nas troje i uz to kao lutkarsku predstavu. Tako je Katja jedan dan listala popis bajki i nabrajala naslove sve dok nije rekla 'Cvilidreta'. Tu sam zastala i u meni je nešto zatitralo, kao malena lampica da mogu zamisliti nas troje kako to radimo i da možemo zadovoljiti prethodno navedene kriterije. Odmah sam se sjetila rečenice koju pamtim još iz djetinjstva: "Ajme meni kakva šteta, nitko ne zna da se zovem Cvilidreta!". Moj jedini uvjet za rad na tome je bio da ja igram ulogu Cvilidrete, a Majkl i Katja ostale uloge. S obzirom da se radilo o mom diplomskom radu, oni su pristali i pripreme su mogle početi. Ono što nam je kod odabira ove bajke odgovaralo je da smo imali opravdan razlog zašto raditi lutkarsku predstavu. Lutkarstvo pruža mogućnosti da likovi mogu izvesti stvari koje

glumac na sceni ne može, primjerice Cvilidreta se pretvara u balončice ili Roko poleti u zrak od ljubavi kada ugleda Izabel.

Jedna od prvih ideja je bila da radimo na već dijelom napravljenom materijalu kojeg je započeo Davor Rocco prije nekoliko godina. Barbara Rocco, glumica i profesorica na Umjetničkoj akademiji, rekla mi je kako je njezin otac nekoliko godina ranije skupio odličnu ekipu i napravio adaptaciju za radio dramu *Cvilidreta*. Uspjela sam nabaviti snimku i preslušala je. Ekipa koja je sudjelovala u tome bili su Zijad Gračić, Zrinka Cvitešić, Darko Rundek, Rakan Rushaidat, Tarik Filipović, Vera Zima i Barbara Rocco. Snimljena je pol satna verzija Cvilidrete koju je Davor planirao napraviti s marionetama u Zagrebačkom kazalištu lutaka, ali projekt nikad nije do kraja zaživio. Velikodušno mi je proslijedio sve svoje materijale u nadi da ćemo mi imati više sreće. Međutim, kad smo počeli razmatrati opcije, shvatili smo da će biti prekompliciran posao uzimati nešto što je već početo i na kraju smo odustali od te ideje (iako mi se jako sviđjelo kako je to bilo zamišljeno). Na kraju smo zahvalili Davoru, pozvali ga na premijeru i odlučili raditi svoju verziju.

Dogovorili smo i ostatak ekipe, a to su bili Sandro Lučić za glazbu, Anton Modrušan za oblikovanje svjetla, Luka Juričić za dizajn plakata i programske knjižice, Sara Berčić za marketinške aktivnosti. Jedino što još nismo znali bilo je tko će nam izraditi scenografiju i lutke. Ubrzo smo i to riješili i uključili Ivanu Živković i Sheron Pimpi-Steiner, obje akademske likovne umjetnice, kao profesionalne tehnologinje i Damira Šafara za stolarske poslove. Sve to je nadgledala i pratila mentorica Maja Lučić Vuković, glumica, lutkarica i profesorica na Umjetničkoj akademiji, s kojom sam se redovito savjetovala oko procesa.

S obzirom da se radi o autorskom projektu Majkla, Katje i mene, morali smo se pozabaviti sa svim elementima. Od odabira materijala, pisanja teksta, smišljanja scenografije, dogovaranja za glazbu, za vizualnost. Takvi projekti se razlikuju od uobičajnih predstava kako se rade po gradskim kazalištima ili većim kazališnim kućama. Tu iziskuje veći angažman od svih članova jer svatko pokriva ono područje u čemu je najbolji, a ujedno obavlja i druge funkcije u kojima je dobar (primjerice, ako smo imali duo scenu, onda je treći član gledao izvana i pomagao u režiji). Također, morali smo se snalaziti kod popravaka i izmjena u tehnološkom smislu za lutke i scenografiju, jer Sheron i Ivana nisu mogle biti čitavo vrijeme s nama, a na probama se stalno nešto mijenjalo. Kako je takav način rada izuzetno zahtjevan i zahtjeva angažman svih članova, drago mi je da smo upravo na takav način radili moj diplomski ispit jer takvim načinom rada znam da sam bila upućena u svaki dijelčić i da poznajem ovaj materijal bolje od svih. Tako da osim što sam se bavila animacijom, radila sam i na lutkama i režirala i osmišljavala tekst i glazbu, naravno sve uz dogovor sa ostalim članovima. Ali u takvoj vrsti projekta ističe se sposobnost svakog od nas da je u mogućnosti pokriti

više područja i time smo kompetentniji na tržištu. Mislim da je to jedna od osnovnih linija koju njeguju i uče na Umjetničkoj akademiji u Osijeku na studiju glume i lutkarstva i na tome sam beskrajno zahvalna.

Nakon dogovorenog tima i termina rada morali smo se pozabaviti pričom, skicama lutaka i scenografije i krenuti u realizaciju. Kako proces nastajanja lutkarske predstave zahtjeva stalno neke promjene i vrlo je teško stvoriti na papiru tekst koji će odmah takav ostati i na sceni, odlučiti smo složiti kostur priče. Osnovna ideja priče oslanjala se na original braće Grimm, ali smo je prilagodili za tri izvođača i četiri uloge. Tako je nastala priča o nesretno zaljubljenom princu koji je zapao u financijske dugove i njegovom slugi koji se želi domoći trona pod svaku cijenu. Gdje god smo mogli nastojali smo priču prilagoditi današnjim uvjetima, poput aktualne situacije bivanja u financijskim problemima. S takvom dosjetkom pridobili smo pažnju roditelja koji gledaju predstavu i njih zainteresirali da s jednakim interesom prate kao i djeca. Dodali smo nabrojanje vrsta dugova, krediti, kamate, porez, prirez, kasko, leasing, a kao vrhunac dug zbog kredita u švicarskim francima. Na svakoj smo izvedbi dobili reakciju iz publike jer je to nešto što svi prepoznaju u našim prostorima, a odgovaralo je za priču koju smo složili. Priču smo pisali Majkl, Katja i ja, ali se sve to mijenjalo čim smo ušli u prostor s lutkama. Osnovna ideja o tome kako je pohlepa loša stvar ostala je od početka do kraja.

Ivana i Sheron su u skladu s našim idejama napravile prijedlog za lutke i scenografiju. Željela sam da predstava bude brza i zabavna, a za to su mi jedino odgovarale ručne lutke i to ginjoli kao tehnika. (U daljnjem tekstu upotrebljavat ću izraz ginjoli.) S druge strane nisam željela standardnu ginjolsku predstavu iza paravana jer bi to značilo da će nam trebati dosta rekvizite, a nas je samo troje. Tu je prof. Lučić Vuković predložila da radimo ginjole s animabilnim nogama, odnosno kombinaciju ručnih lutaka i stolnih lutaka. Već prije sam vidjela takve lutke kod *Čarobnjaka iz Oza* Mateje Grabić i to mi se činilo prikladnim. Nije baš uobičajena pojava, ali odlučili smo istražiti tu kombinaciju.

Paralelno s našim probama Sandro je radio na glazbi, isto prema našim idejama i prema priči kako smo je raspisali. U početku mu je bilo teže vizualizirati kako će to izgledati jer nikada nije radio za lutkarsku predstavu, ali vrlo brzo je ulovio kôd i odlično smo se nadopunjavali. Kako se datum premijere približavao, tako su se sve više završavali svi elementi predstave: lutke, scenografija, glazba, rasvjeta, tempo - ritam predstave. Čitav proces trajao je oko tri mjeseca, s tim da smo imali povremene stanke zbog drugih obveza svih članova. Sve skupa je zaživjelo 30. travnja 2016. u teatru Naranča u Puli gdje smo kasnije imali i reprize predstave.

3. LUTKARSTVO I RUČNE LUTKE – GINJOLI

Oživljavanje raznih predmeta, utjelovljenje pojmova (kao npr. proljeće, zima, škrtost, strah, smrt itd.) oljuđenje, pridavanje ljudskih osobina bilo kojoj fikciji, životinji ili biljci spada u red bogatih izražajnih mogućnosti kazališta lutaka.

(Mrkšić, B., *DRVENI OSMIJESI (Eseji iz povijesti i teorije lutkarstva)*, str 18., MČUK, Zagreb 2006.)

Lutkom se, naime, posredno može mnogo toga reći što bi rečeno neposredno ispalo čak banalno i deklarativno. Zato je lutka često služila u satirične svrhe, kao sredstvo poruge, ismijavanja, ubitačne kritike oponašanjem postupaka svih mogućih vlastodržaca ovoga svijeta, da na ljudskom 'vašaru taštine' pokažu tko je tko. Konačno, i engleska riječ 'puppet', a što će reći lutka, dolazi od talijanskog 'puppa', a što znači napirlitana, tašta žena - lutka.

Vjerojatno ne samo zato neki pretpostavljaju da su za Evropu lutke rođene u Italiji i da su bile uvedene u susjedne zemlje preko putujućih talijanskih glumaca, čije su kasnije predstave bile oponašane i prilagođene nacionalnim ukusima. U Italiji je on Pulcinella, kod Francuza Polichinelle, u Španjolskoj Don Christóbal de Polichinel, kod Engleza Punch, u Holandiji Jan Klaassen, u Belgiji Tchanchès, u Švicarskoj Hans Joggeli, kod Čeha Kašpárek, kod Bugara Pančo, kod Mađara Paprica Jancsi, u Rumunjskoj Vasilache, kod Turaka i Arapa Karagöz, u Indiji Vidušaka, a kod nas Petrica Kerempuh.

(Mrkšić, B., *DRVENI OSMIJESI (Eseji iz povijesti i teorije lutkarstva)*, str 20., MČUK, Zagreb 2006.)

Cvilidreta je lik koji u sebi ima motive kakve su imali Pulcinella, Polichinelle, Punch i svi ostali gore navedeni likovi. To su sve likovi potekli iz commedie dell'arte, koji su imali svrhu ismijavanja ljudskih mana i pojedinaca iz društva. Odabir lutkarstva da se ukaže na ljudske mane i probleme u društvu bio je itekako popularan potez još od srednjeg vijeka jer publika voli prepoznati elemente iz stvarnog života, a lutkarstvo omogućuje dodatno da se neke vrline i mane prikažu naglašenije od toga da se igra samo glumački. Iz tog razloga odlučila sam se upravo na tehniku ručne lutke za priču Cvilidrete i da to upravo bude ginjol.

3.1. RUČNE LUTKE – GINJOLI

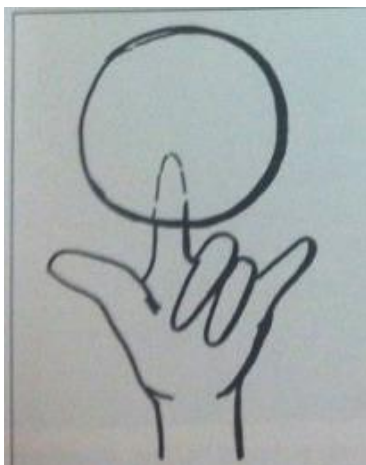
*Ručna je lutka (ginjol⁵) ona lutka koju natakne na ruku, točnije na dlan. Vodimo je - animiramo - pomicanjem prstiju, dlana i cijele ruke, skrivene iza lutkarske pozornice ili paravana. Među svim lutkarskim tehnikama ručna je lutka ta koja je na pozornici najživahnija. Može se vrlo brzo pokretati pozornicom, zabavna je i zbog svoje neskladnosti groteskna. Naš je dlan točno u njezinu težištu, pa možemo brzo utjecati na njezine kretnje i pomake. Vrlo je gipka, jer je usmjeravaju brzi pokreti naših ruku. Mnogi je lutkari upravo zbog njezina lakrdijaška ponašanja stavljaju na prvo mjesto. Ručna lutka ima dva glavna sastavna dijela: **glavu** i **trup**. Trup je izrađen kao lutkin kostim, kao rukavić nataknut na animatorovu ruku.*

Osnova ručne lutke ljudska je ruka. Njezina je glava nataknuta na jedan od prstiju, najčešće na kažiprst, a naš dlan i prsti te podlaktica osnova za lutkino tijelo i ruke.

Moramo paziti da ručne lutke ne napravimo prevelike, jer ih naš dlan ne bi mogao dobro voditi, ne bi ovladao njima. Posebice je važno da glava nije prevelika. Premda ručna lutka ima smiješno male ruke u usporedbi s glavom i trupom, gotovo je jedina među različitim lutkarskim tehnikama koja je sposobna hvatati najrazličitije stvari; jedina je u stanju doista dobro glumiti s rekvizitima (hvata, prenosi predmete, lista knjigu...) Zbog svoje maloće ručna je lutka intimna lutka, neposredna i zahtjeva manji igraći prostor. Često komunicira s gledateljima.

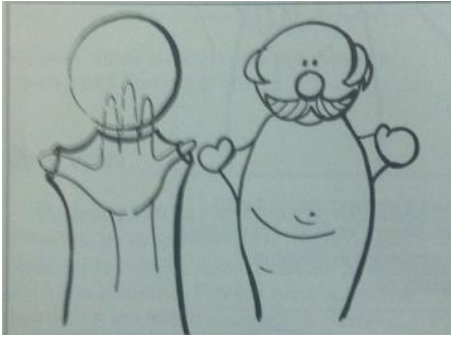
Glavu natakne na prst. Svaki će pojedinac s obzirom na motoriku prstiju prilagoditi sebi sistem vođenja i glumljenja ručnom lutkom.

(Varl, B., *RUČNE LUTKE - GINJOLI*, str 5. MČUK, Zagreb, 2000.)



Slika 2: Pozicija ruke kod držanja ručne lutke. U glavi je kažiprst, a u rukavićima su palac i mali prst

⁵ Ginjoli su ručne lutke nataknute na ruke poput rukavica, vođene odozdo (nemaju čvrsto tlo pod nogama, lebde u zraku)



Slika 3: Druga mogućnost držanja glave kod ručne lutke. U glavi su tri prsta umjesto jednog, a u rukavićima palac i mali prst.

3.1.1. Guignol

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, od kojih su najvažniji bili njegov prijatelj Gnafron i njegova žena Madelon. Guignol je kreacija Laurenta Mourgueta, rođen u Lyonu, gdje je proveo svoje najbolje dane, iako su se njegove predstave kasnije mogle vidjeti diljem cijele Francuske.

Tijekom stoljeća 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. Istraživanje pokazuje da nije bilo tako. Češće je bio prikazivan kao sluga ili trgovački pomoćnik nego kao tkalac, ali zapravo u svakoj novoj drami imao bi neko novo zanimanje. Osim toga, nije moguće pronaći dokumente koji bi potvrdili legendu da je Guignol bio 'politički aktivan' lik koji bi se borio na strani radničke klase. Podrijetlo njegova imena i njegova lika nejasno je: neki znanstvenici su mislili da je barem ime talijanskog podrijetla, ali to nije sigurno.

Guignolov kostim posuđen je od lutka le père Coquard iz tradicionalne lionske crèche; smeđa jakna sa zlatnim gumbima i hlače preko dugačkih čarapa. Što se izgleda tiče, Mourget je Guignolu dao vlastito okruglo lice s prćastim nosom, osmijehom i rupicama na obrazima. Datum njegova rođenja je nepoznat. Tancred de Visan nas izvještava da je prema usmenoj tradiciji Guignol prvi put nastupio u Mourgetovom kazalištu 22.listopada 1808., ali sam je vjerovao da je u Francuskoj stigao mnogo prije toga.

Sastav publike i atmosfera tog mjesta govori nam da je Guignol postao dio života ne samo radničke klase već različitih klasa slabo plaćenih zaposlenika. Njegove su šale aludirale na slavne i ozloglašene, na dobro poznata mjesta i situacije, koje su u svih sakupljenih izazivale veliko veselje. Vjerojatno je Guignol aludirao na lokalne tračeve ili otkrivao neobjavljene vijesti.

(Jurkowski, H., *POVIJEST EUROPSKOG LUTKARSTVA I. dio, Od začetaka do kraja 19. stoljeća*, str.287. MČUK, Zagreb, 2005.)



Slika 4: Guignol

Lik Guignol je bio izuzetno popularan kod publike. U Hrvatskoj koristimo riječ *ginjol* kao sinonim za ručne lutke, iako je termin *ručne lutke* širi pojam od same tehnike ginjola. Stoga, kod imenovanja treba razlikovati vrstu tehnike od imena lika.

4. LUTKARICA - LIK – ULOGA

Što je za razliku od glumačkog kazališta svojstveno lutkama?

Kad npr. glumac na pozornici sjedne, zapali cigaretu i dočeka neki drugi lik poklonivši mu se, onda je to najobičnija radnja na pozornici, koja u većini slučajeva gotovo ništa ne znači i ne mora kod publike izazvati bilo kakvu reakciju. Ali zamislite što se događa kad tu istu radnju učini lutka. Lutka tom običnom radnjom izaziva buru smijeha, a svaka fraza tog inače najobičnijeg ljudskog postupka koji ponavljamo po nekoliko puta dnevno, posebno je uočljiva i izvanredno efektna. Uočljiva, efektna i smiješna u prvom redu zato što nas očarava već sama činjenica da se neživa lutka pokrenula, da neživa materija ima pretenziju da se pokreće kretnjama kojima pridajemo smisao i značenje kao i sličnim ljudskim pokretima. U drugom redu zbog toga što mi svaku lutkinu kretnju shvaćamo kao tipičnu, kao kretnju bića koje je sastavljeno od nekoliko za njega tipičnih pokreta.

Mi kao gledaoci nadopunjujemo sliku lutke, mi smo 'radosni' što je našom fantazijom nadograđujemo, upotpunjujemo, oživljujemo.

(Mrkšić, B., *DRVENI OSMIJESI (Eseji iz povijesti i teorije lutkarstva)*, str 16. MČUK, Zagreb 2006.)

U ovom dijelu opisat ću odnos lutkarica-lik-uloga. Ovdje želim definirati vlastite sposobnosti koje posjedujem, a koje su mi potrebne za rad na liku Cvilidrete, opisati činjenice o liku i posljedično odabir radnji da bi nastala uloga Cvilidrete.

4.1. LUTKARICA

A šta da glumac učini sa svojim ličnim karakteristikama po kojima je uvijek sličan sebi, a nedovoljno sličan likovima koje igra ili bi da igra? Ako već igra konkretne likove, treba da im se prilagodi pomoću spoljne i unutrašnje karakterizacije i tzv. transformacije, a ako je lična karakteristika do te mjere dominantna i nepromjenljiva, onda neka glumac bude svjestan toga i igra ono što može.

(Stjepanović, B., *GLUMA III; Igra, Lik*, str. 290, IVPE CETINJE, 2014. treće izdanje)

U procesu kreiranja uloge Cvilidrete pošla sam najprije od samoanalize i osvještavanja vlastitih kvaliteta koje posjedujem i koje mogu koristiti u radu. Kako sam već ranije napisala da mi je jedini uvjet kod odabira ove bajke bio da ja igram Cvilidretu, tako je i ostalo do kraja. Imala sam želju igrati zlikovca i zanimalo me kako postići 'šarmantnu zločestoću'. S obzirom da smo sami pisali tekst tražila sam poveznicu Cvilidrete s Richardom III. jer me naša adaptacija jako asocirala na taj Shakespearov komad.

S obzirom da smo na prvoj godini studija imali čitav semestar posvećen radu s ginjolima to znanje sam mogla iskoristiti ovdje. Također u nadopuni sa znanjem stečenim na animaciji u dvoje kada smo učili animirati stolne lutke. Ono s čim smo se svi prvi puta susreli je kombinacija tih dviju tehnika. Tu je trebalo pronaći najefikasnija rješenja s obzirom da nije riječ o standardnoj tehnici koja se uči tijekom studija. Također kako sam fizički najvišlja od svo troje, mogla sam iskoristiti to kod Cvilidrete da može visoko skočiti, poletjeti, preskočiti ostale po potrebi. Mana u tome je što me se isto tako zbog visine najviše moglo vidjeti iza kubusa na kojima smo igrali. To smo nastojali što više umanjiti nošenjem crne tehnike i kukuljica i scenskom rasvjetom.

Do sad sam imala iskustva u kreiranju bajkovitih zlikovaca, a jedan od primjera je uloga Zlurade u Trnoružici, također u teatru Naranča. Zlurada mi je u osnovi poslužila kao inspiracija jer u toj ulozi sam postigla tu 'šarmantnu zločestoću' koju sam željela i kod Cvilidrete. Razlika naravno postoji jer je ovo posve nova predstava i posve nova uloga, ali suština tog zla je ista.

Kako smo svi bili skriveni pod crnim kukuljicama, mogla sam se prikriti i igrati muški lika uz glasovnu transformaciju i to mi je svakako bio izazov kako izdržati 40 min.

S obzirom da nemam u vlastitom iskustvu život na dvoru i manipuliranje kraljevićem, morala sam se poslužiti nekim supstitucijama. Do sad sam imala u životu prilika da sam nekoga nešto nagovarala, a kada mi je do nečeg jako stalo onda su te metode nagovaranja jako uvjerljive. Iz tog prisjećanja gradila sam osjećaj Cvilidretinog pletenja mreže oko kraljevića. Za ostalo tu je poslužila mašta i kao što sam već rekla inspiracija u Richardu III.

4.2. LIK

Tumačeći dalje pojam, ustanovili smo da je lik oblik opažanja i doživljavanja svijeta, odnosno struktura "koja istodobno predstavlja osnovicu čovjekove zbilje i omogućuje njenu spoznaju". Lik je, prema tome, vid neposredne, u konkretnim uslovima realizovane primarne, i u svim ljudskim poslovima prisutne, klasifikatorske funkcije koja uvodi red. Osnovna posljedica ovakvog tumačenja je da se u praksi liku pristupa kao dramaturško-glumačkom konstrukcijskom pravilu igre, odnosno jednom od elemenata izbora i nizanja umjetničkih (glumačkih) postupaka, a prije svega nizanja radnji, na osnovu čega lik postaje "činitelj prikladan radnji", to jest sredstvo da se ispriča neka priča kao partitura radnji, ili izgradi uloga, čiji je izvršilac glumac kao ličnost.

(Stjepanović, B., *GLUMA III; Igra, Lik* str. 288, IVPE CETINJE, 2014. treće izdanje)

Poslužit ću se ovim odlomkom iz knjige *Gluma III; Igra, Lik*, B.Stjepanović, str. 288. gdje je opisana definicija lika u glumi. Identično vrijedi i u lutkarstvu.

Činjenice iz teksta koje otkrivaju kakav je Cvilidreta, koje su njegove motivacije, želje i htijenja. On na početku sve otvoreno kaže tako da kroz radnju pratimo sve ono što on na početku najavi.

CVILIDRETA: A ja, što za vilenjačke sam stvoren igre

tako sam ružan i nagrđen da cvijeće vene pored mene.

Čaroliju koristit mogu, al ne za se,

već za druge čarat mogu.

K'o sluga sam u službi kralju,

al ne još zadugo,

do trona svoj naum usmjerih.

Uništiti me možeš time

ako pogodiš mi ime,

Zato namislih da budem nitkov sad.

U ovom monologu doslovno za sebe otkriva sve: tko je, kakav je, koje su mu namjere i što radi. Ružni vilenjak koji može čarati za druge, služi kralju s namjerom da se domogne prijestolja. Jedina prijetnja mu je da netko može otkriti njegovo ime, jer tko otkrije njegovo ime time će ga uništiti.

4.3. ULOGA

Ranije smo tvrdili da su lik i uloga nivoi u organizaciji radnje: lik je onaj nivo na kome se konstituiše fiktivni moralni djelatnik prikladan priči, a uloga nivo na kome se iskazuje stvaralaštvo glumca, koji je svojim činjenjem prikladan predstavi.

(Stjepanović, B., *GLUMA III; Igra, Uvod*, str. 283. IVPE CETINJE, 2014. treće izdanje)

Za kreiranje uloge Cvildrete morala sam obuhvatiti nekoliko faktora da bih dosegla razinu 'da bude čovjek sam' odnosno 'lutka-sluga sam'. Kao što sam već navela, prvi korak je bila odluka da to želim raditi, a potom slijede: dramatisacija bajke, prilagodba bajke uvjetima u kazalištu i autorskom timu, analiza lika Cvildrete kroz tekst prema činjenicama. Zatim analiza mene kao lutkarice i kojim sredstvima vladam, a koje moram nadomjestiti, usavršiti, istražiti, naučiti nove (poznavanje rada tehnike ručnih lutaka i unutar toga ginjola i stolnih lutaka, ali nepoznavanje tog dvoje u jednom). Sljedeći korak je bio učenje teksta i definiranje radnji, potom ulazak u prostor skupa s Majklom i Katjom, postavljanje scenu po scenu nastojeći ispoštovati što više početnu ideju. Bavila sam se traženjem načina kretanja Cvildrete, otkrivanjem tehnologije lutke, traženjem glasa koji bi najviše odgovarao, koreografiranjem scena s glazbom, izgradnjom tempo-ritma svake scene i cjelinom predstave.

Na pozornici treba djelati. Radnja, aktivnost - na tome počiva dramska umjetnost, umjetnost glumca. Sama riječ "drama" na starogrčkom znači "radnja koja se zbiva". Na latinskom - odgovara joj riječ actio, riječ, čiji je korijen act - prešao u naše riječi aktivnost, aktor,⁶ akt. I tako - drama na pozornici je radnja, radnja koja se zbiva pred našim očima, a glumac, koji je izašao na pozornicu jest taj koji radnju izvodi.

(Stanislavski, K.S. *RAD GLUMCA NA SEBI I*, str. 54, CEKADE, 1989.)

Popis radnji Cvildrete tijekom predstave:

Osnovna radnja Cvildrete je manipuliranje svima oko sebe kako bi se domogao prijestolja.

Pojedinačne radnje Cvildrete po scenama:

⁶ Aktër, na ruskom: glumac (prim. prev.).

Scena 1: Žaljenje, otkrivanje prošlosti, predstavljanje kraljevića, predstavljanje sebe, iznošenje plana.

Scena 2: Ispitivanje terena, objavljivanje duga, nuđenje rješenja, nagovaranje na novi zakon, objavljivanje novog zakona

Scena 3: Predstavljanje sebe, prijetnja zatvaranjem, nuđenje druge šanse, ispitivanje sposobnosti, branjenje, odvođenje Izabel na dvor

Scena 4: Preuzimanje inicijative, primanje udaraca, predstavljanje Izabel, iznošenje plana spasa, lažno isticanje njezinih moći, ušutkavanje Izabel, iskamčivanje pristanka kralja da ju odvede u prostoriju sa slamom, privremeno slavljenje

Scena 5: Likovanje, planiranje daljnjeg koraka zlog plana, pripremanje tamnice i slame, pretvaranje u balončice

Scena 6: Prikriveno pojavljivanje, tješjenje, poigravanje s Izabel, otkrivanje da ima čarobne moći, mamljenje Izabel da poželi pomoć, uvjetovanje ispunjavanja želje, uspavljivanje, čarobno pretvaranje slame u zlato, nestajanje

Scena 7: Nagovaranje kraljevića da ode do Izabel, provjeravanje zlata, pritiskivanje kraljevića da ju zaprosi, slavljenje zaruka

Scena 8: Objavljivanje rođenja bebe, slavljenje, nadgledanje Roka, Izabel i djeteta

Scena 9: Pospremanje zlata, planiranje osiguranja u slučaju opasnosti, traženje skrbništva, cviljenje, potpisivanje ugovora, rješavanje kraljevića, likovanje

Scena 10: Dolazak kod Izabel i djeteta, potraživanje naplate duga, zahtijevanje bebe, odnošenje bebe, otkrivanje Cvildrete, nuđenje druge šanse, likovanje zbog neznanja imena, šokiranje kada Izabel pogodi, nestajanje

4.4. VIZUALNI IDENTITET CVILIDRETE

Cvildreta je kombinacija dviju vrsta lutaka, ručne lutke i stolne lutke. Tako je napravljen kako bi imao mogućnost hodanja. Ima disproporcionalno veliku glavu s obzirom na ostatak tijela, velik nos i zlatan zub. Kosa mu je kuštrava i crvene boje, tako da bude u kontrastu s bojama kostima. S povećanim nosom i zubom koji viri daju se već naznake da se radi o nekom tko je prepreden i zločest. Animiram tako da mi je desna šaka unutar njegovog tijela i time pokrećem glavu i ruke (palac i mali prst pokreću njegove ruke, a kažiprstom glavu), a kažiprstom i srednjim prstom lijeve ruke upravljam nogama Cvildrete. Ovakva kombinacija nije standardna tehnika i zahtijevala je dulje istraživanje mogućnosti kretanja. U početku sam imala problema zbog tehnološke izrade nogu koje iznutra nisu imale drvenu konstrukciju. Ideja je bila da ima labave noge koje se mogu savijati, ali kada smo stigli u prostor takva konstrukcija nogu nije odgovarala. Na kraju je dodana drvena

konstrukcija obložena vatelinom i presvučena crveno žutom tkaninom. Na stopala su dodani džepići za prste tako da prilikom animacije moji prsti ne ispadaju i da se noge mogu nesmetano animirati. Trebalo mi je neko vrijeme da otkrijem neutralan hod i uskladim gornji i donji dio tijela. Kako je raspon nogu mogao biti onoliko koliko je raspon između kažiprsta i srednjeg prsta, radila sam na tome da što više povećam taj raspon. Za to su mi koristile vježbe razgibavanja prstiju koje su postale svakodnevni dio probe. Također sam morala pronaći poziciju ruku kad je lutka okrenuta na desno jer je to zahtjevalo da izokrenem ruku u podlaktici, a s obzirom da smo animirali na kubusima koji su imali popunjene vanjske stranice nisam to mogla pokriti zakretanjem vlastitog tijela. Tu je također bio potreban svakodnevni trening da se moje tijelo navikne i pronađe pozicije koje odgovaraju za animaciju.

Glava je modelirana od gline nakon čega su postavljeni kaširani slojevi. Na to se dodavala boja lica, ocrtavanje obrisa i sjenčanje. Da bi se istaknule oči, kapci su obojani u zeleno i oštro su istaknute obrve. Unutar glave nalazi se s donje strane otvor za prst i iznutra je obložen filcom kako ne bi ispadala. Ruke su isto kaširane i obojane. Lijeva šaka je modelirana tako da su prsti blago razmaknuti tako da ostavlja dojam da je ruka u blagom grču. To asocira vizualno da Cvilidreta ima tjelesnu manu koju može prikrivati.

4.4.1. Kretanje Cvilidrete

Glumac u glumačkom, živom kazalištu ograničen je svojom tjelesnom konstrukcijom, svojim tjelesnim dimenzijama; jedan je mršav, drugi debeo, jedan gibak, drugi mlitav, itd. Konstrukcija i izgled lutke, dakle, mora zavisiti od toga kakve karakteristične pokrete lutka treba da čini. Pokreti ne moraju biti raznovrsni već tipični, jasni, takvi da im se odmah odgonetne nedvosmisleno jasno značenje.

Iz likovne stilizacije lutke, iz nepobitne činjenice da lutka ne smije oponašati živa čovjeka, proizlazi da se mora i kretati stilizirano, a to drugim riječima znači ritmički. Nemoguće je zamisliti bilo kakav pokret lutke koji ne bi bio ritmički određen. Lutka ustaje, hoda, sjeda, maše ručicom, klima glavom, okreće se na sve strane u ritmu, u određenim ritmičkim razmacima, i to u ritmu koji ima svoju gradaciju, svoj uspon, početnu i završnu točku, tako da lutka cijelim slijedom ritmičkih pokreta pokazuje, izražava tko je, kamo ide i što želi, pokazuje sebe kao lice, kao dramski lik.

(Mrkšić, B., *DRVENI OSMIJESI (Eseji iz povijesti i teorije lutkarstva)*, str 18. MČUK, Zagreb 2006.)

Kod kretanja Cvilidrete morala sam pronaći kako hoda, kako skače, kako brzo reagira na sve što se događa oko njega. Svi ti pokreti imaju svoj ritam koji se stalno mijenja s obzirom kako se mijenjaju njegove radnje i akcije. Primjerice kod cviljenja ima u tri faze prilazak do kraljevića, u svakoj fazi

sve brže, a nakon tog sporo sjeda i spušta se kako bi igrao da je tužan i razočaran. Počinje cviliti isto ritmički pojačano nakon svake replike Roka. Takvim ritmiziranje postiže se dinamičnost svake scene i time teče radnja. To je jedan od primjera scenskih zanatskih vještina koje obični gledatelj ne zna, a sve mu izgleda kao da je spontano i nastaje upravo sad i tu. Takve scene zahtjevaju trening i usklađenost svih koji igraju. Što je ritam kretanja i govora usklađaniji to uvjerljivije izgledaju scene da se upravo sada igraju po prvi puta i tu nastaje kazališna čarolija istinitosti trenutka.

Cvilidreta za razliku od ostalih likova ima mogućnost i lebdjeti, ali samo u situacijama kada se ljuti ili izgradira njegovo ludilo. Kada je sam, također može lebdjeti (to se najviše može vidjeti u songu pripremanja tamnice) i može visoko skočiti tako da u pojedinim situacijama preskače kraljevića (primjer za to je u sceni nakon što Izabel pretvori slamu u zlato). Također klizi, udara mnogostruko glavom bez trajnih posljedica, savija se, cvili. Svi ti pokreti korišteni su za izgradnju njegovog karaktera i u skladu s radnjom scena. Osim što može hodati i lebdjeti, on ima moć pretvaranja sebe u balončiće. Tako na samom početku predstave se najprije pojavljuje kao balončići, kasnije se pretvara u njih kada odlazi kod Izabel u tamnicu i na kraju kada Izabel otkrije njegovo ime on se nepovratno pretvara u balončiće. Kod scene dolaska u tamnicu pojavljuje se kroz balončiće i kroz predmete, tako da vidimo da je on ustvari nevidljiv. Primjer za to je kada se stolica ljulja kao da on sjedi na njoj, zatim slama koja lebdi prema Izabel. S obzirom da je Cvilidreta ipak vilenjak sa čarobnim moćima upravo zato on ima toliko mogućnosti kretanja, nestajanja, pojavljivanja, nemogućih skokova i reakcija. U takvim situacijama je odabir lutkarskog medija puno bolji nego glumački. 'Lutka može ono što čovjek ne može'.

4.4.2. Glas i govor Cvilidrete

U vrlo uskoj vezi s ritmičkim kretanjima lutke je akustična strana lutkine geste tj.govor u kazalištu lutaka. U ime lutke, koja se 'stilizirano' kreće treba i govoriti 'stilizirano'. U živom ili glumačkom kazalištu uz to što čujemo kako glumac govori, mi vidimo kako on govori. Zato se na velikoj pozornici među mnoštvom osoba lako snalazimo, jer vidimo odakle glas dolazi. U kazalištu lutaka nema pokretno lice i ne posjeduje mogućnost mimičkog izražavanja, pa zbog toga glasovi moraju biti jasno, određeno i oštro diferencirani. Gledaoci ne smiju gledajući lutkarsku predstavu biti u nedoumici koja lutka u kom času 'govori'.

Raspon glasa i glasovne mogućnosti glumca-lutkara ili čovjeka koji igra s lutkom moraju biti veće od glumca u živom kazalištu, jer lutkar mora ne samo govoriti tj.izricati neke misli, osjećaje, rečenice, nego to mora činiti na određen karakterističan način, on mora glasovno karakterizirati svoju lutku.

Ne treba ni spomenuti da lutkar 'govori' u ime lutke u vrlo teškim fizičkim uvjetima, stojeći ispružene ruke, a glas mu prigušuje paravan.

(Mrkšić, B., *DRVENI OSMIJESI (Eseji iz povijesti i teorije lutkarstva)*, str 18. MČUK, Zagreb 2006.)

Kod kreiranja glasa za ulogu Cvildrete pošla sam od likovnosti lutke. Budući da je lutka napravljena tako da ima disproporcionalno velik nos naspram ostatka tijela i izbačen jedan zub, to mi je dalo ideju da govori nazalno. Ujedno mi se ta nazalnost svidjela za karakter sluge koji se prividno ulizuje, a zapravo kuje zli plan svima iza leđa. Najkarakterističniji zvuk je prepoznatljiv kod smijeha jer se smije kroz glasove 'nja, nja, nja, nja, nja'. Pomoću toga sam uspjela postići još veću nazalnost koja se onda mogla prenositi i kroz rečenice. U jednom od songova (song pripremanja tamnice i slame) ima poseban dio gdje kroz pet faza priprema tamnicu i na pet različitih načina daje nazalne zapovjedi da se predmeti pomiču i namjeste.

Osim nazalnosti tražila sam da je njegov glas malo dublji od mog prirodnog glasa. To se najviše čuje na početku jer u tom dijelu ima najviše teksta. Ostale replike su kratke stoga je to bilo lakše glasovno kontrolirati.

U jednom dijelu napravila sam da ima specifičan način dolaženja sebi. To se vidi nakon udaranja glavom o prijestolje. U tom trenu okreće se prema publici i protrese glavom tako da kao su mu obrazi opušteni. Istu stvar radi i nakon što ga Izabel slučajno istuče metlom. To sam si definirala da se on tako "resetira" nakon što mu se takve stvari dogode.

Prilagodbe koje sam morala napraviti odnosile su se na pronalaženje načina kako najbolje govoriti s kukuljicom na glavi koja pokriva lice. To je zvučno stvaralo šum, ali uz nekoliko proba uspjeli smo to očistiti i uskladiti da zvuči dobro. Osim kukuljice morala sam naći tjelesnu prilagodbu dok animiram da budem u pozicijama da mogu govoriti i nesmetano proizvoditi glas. U nekoliko situacija u kojima smo svo troje na sceni nalazimo se u ne tako ugodnim pozicijama (primjerice scena dolaska Cvildrete i Izabel kod Roka i scena dolaska Roka i Cvildrete kod Izabel u tamnicu), ali također uz dogovor i probu uspjeli smo i to riješiti.

4.4.3. Likovnost Cvilidrete

Gesta lutke ima svoju likovnu, ritmičku i akustičnu stranu.

Likovna strana lutkine geste očituje se u uskoj povezanosti lutkinog izgleda s pokretom lutke.

(Mrkšić, B., *DRVENI OSMIJESI (Eseji iz povijesti i teorije lutkarstva)*, str 18. MČUK, Zagreb 2006.)

Lutka Cvilidrete je visoka oko 40cm i ljudskog je oblika. Odabir te veličine odgovara veličini ruke koja animira i udaljenosti publike od scene. Prema mjerenjima, lutke te veličine su vidljive do zadnjeg reda u dvorani u Naranči. Cvilidreta ima crvenu kuštravu kosu. Crvenom bojom smo htjeli naznačiti da se radi o zlikovcu, ali opet šarmantnom zlikovcu i zato ima kuštravu kosu. Ima također crvenu mašnu i prugastu majicu sa bijelo-žutim prugama. Preko toga je zeleni frak čime naznačujemo da se radi o slugi, a opet je u kontrastu s bojom kose. Nadalje, ima svijetle pumperice, s tankim uzorkom zlatne boje. Kako se radi o vremenskom periodu kada su vladali kraljevi, ostali smo stilski dosljedni odabirom fraka i pumperica. Noge su presvučene crveno-žutom tkaninom postavljeno vodoravno prugasto. Prugicama na majici i na nogama ističe se njegova ludost i šarenilo, ali opet sve je vrlo uredno jer ipak radi se o slugi koji služi na dvoru. Na nogama ima crvene cipelice u špic koje se pokreću s dva prsta tako da stvarno izgleda da radi male korake. Glava mu je disproporcionalna s ostatkom tijela, a na glavi se najviše ističe nos. Takva likovnost pomogla mi je u kreiranju glasa i karaktera. Osnovne boje Cvilidrete su crvena, zelena i žuta.



Slika 5: Cvilidreta



Slika 6: Cvilidreta i Marijana

5. ZAKLJUČAK

Za nepuni sat svatko može naučiti što treba pomaknuti na marionetskom križu koji lutkar drži u ruci, pa da lutka zakorakne, da podigne nogu do brade, da zatrese glavom lijevo ili desno ili zaprijeti prstom. Lutka će i na taj laički impuls podići ruku i zakoraknuti. Samo kako? Nezgrapno, nespretno! A nije li nezgrapnost i nespretnost lutkin šarm? Da, ali ne u nezgrapnosti i nespretnosti onoga koji vodi lutku, već u njegovoj tendenciji da lutkinom 'nezgrapnošću' i 'nespretnošću' nešto izrazi.

Ovim pitanjima moglo bi se dodati još jedno bezazleno pitanje: A zar se to može izvježbati? Može, samo to ne može svatko. To mogu ljudi kao što je Sergej Obrazcov, Yves Joli i Albrecht Roser, a njihovo 'majstorstvo' nije u tehnici, već u namjeri da na osobit, bizaran način nešto saopće svojim gledaocima.

Za današnjeg čovjeka, koji se grozničavom poduzetnošću kreće u svijetu opsjednutom proizvodima svoje potrošačke inteligencije, igra lutkom dio je napora da se odupre nasilju predmeta koje je sam proizveo, poezijom i čarolijom pokrenutog predmeta, koji ga vraća na izvore ljudskog, na umjetnost i djetinjstvo.

(Mrkšić, B., *DRVENI OSMIJESI (Eseji iz povijesti i teorije lutkarstva)*, str 22., MČUK, Zagreb 2006.)

Vratiti se na 'izvore ljudskog, na umjetnost i djetinjstvo' kako navodi Mrkšić u svojoj knjizi *Drveni osmijesi*, u tome je moja ideja stvaranja *Cvilidrete* i ideja mog daljnjeg razvijanja unutar kazališnog djelovanja. Ostati dijete i svaki put iznova tražiti naivnost i trenutke istinitosti u svemu što radim. U stvaranju predstave za djecu treba pogotovo paziti da se ne podilazi publici, da ih se ne omalovažava na način 'to je samo dječja predstava' jer upravo u toj dobi nerijetko se događaju ideje da netko poželi biti glumac ili lutkar. Zbog toga se treba posvećeno baviti ovom profesijom, uvijek iznova preispitivati i nikada ne podleći tome da nešto poznajemo do kraja. Ne mogu sa sigurnošću reći da točno znam kako se radi predstava. Odnosno, preciznije želim reći da je svaka nova predstava novi izazov, u kojem nakon petogodišnjeg školovanja znam koristiti neke alate i stekla sam vještine koje mogu koristiti u kazalištu. Samo poznavanje tehnike i scenskih alata je korisno, ali uzaludno ako nije iskorišteno da bi se ispričala priča. Ono što mi je bila želja je ispričati našu verziju priče o Cvilidreti, zadržati što više iz originala, a opet učiniti sve likove potencijalno ljudskim (pod tim mislim mogućim), da su im sve radnje opravdane, da imaju motivaciju za sve što rade i da u tome uživaju. Kako sam napisala na početku da mi je želja stvoriti 'šarmantno zlog' vilenjaka, mislim da sam u tome uspjela i da se to može vidjeti po reakcijama publike.

Ono što mi je također jako drago je to što smo se odlučili upravo za lutkarsku verziju ove predstave jer u Puli jako dugo vremena nije postojala nijedna domaća kazališna produkcija tog tipa. Djeca su se mogla susresti s lutkarstvom jedino ako bi došla neka gostujuća predstava, a to se događalo vrlo rijetko. Tako da je ovo svakako osvježenje za dječju scenu u Puli, ali i šire.

Nakon premijere i ispita, predstava je nastavila živjeti i dalje, tako da smo imali priliku svaki put iznova obnavljati i nadograđivati sve scene. To mi je bilo izuzetno korisno jer predstava se razvija u odnosu na reakcije publike, a to ne možemo isprobati sve dok publika ne dođe.

Na kraju, znam da i nakon ovih silnih riječi nastojanja opisivanja procesa rada ne mogu reći da poznajem 'recept' kako napraviti ulogu i da znam kako se lutkari. Ono što mogu reći je da sam se trudila, da se trudim i da ću se nastaviti truditi otkrivati što to sve znači baviti se lutkarstvom, a samim time i životom jer lutkarstvo jest privilegija da otkrivam život oko sebe i u sebi. Još jednom spoznajem da 'znam da ništa ne znam'.

6. POPIS SLIKA

Slika 1: Plakat predstave *Cvilidret*, (autor: Luka Juričić)

Slika 2: Pozicija ruke kod držanja ručne lutke. U glavi je kažiprst, a u rukavićima su palac i mali prst (Varl, B., *RUČNE LUTKE - GINJOLI*, MČUK, Zagreb, 2000.)

Slika 3: Druga mogućnost držanja glave kod ručne lutke. U glavi su tri prsta umjesto jednog, a u rukavićima palac i mali prst (Varl, B., *RUČNE LUTKE - GINJOLI*, MČUK, Zagreb, 2000.)

Slika 4: Guignol

([https://www.google.hr/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&ved=0ahUKEwjR_e6Sw-bOAhXGC5oKHTb-](https://www.google.hr/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&ved=0ahUKEwjR_e6Sw-bOAhXGC5oKHTb-BLwQjRwIBw&url=http%3A%2F%2Fwww.grandguignol.com%2Fhistory.htm&psig=AFQjCNGb_J6erIUf8SHxeshFj_eMOiJDIQ&ust=1472556647385577&cad=rjt)

[BLwQjRwIBw&url=http%3A%2F%2Fwww.grandguignol.com%2Fhistory.htm&psig=AFQjCNGb_J6erIUf8SHxeshFj_eMOiJDIQ&ust=1472556647385577&cad=rjt](http%3A%2F%2Fwww.grandguignol.com%2Fhistory.htm&psig=AFQjCNGb_J6erIUf8SHxeshFj_eMOiJDIQ&ust=1472556647385577&cad=rjt), 29.8.2016.)

Slika 5: Cvilidreta (autor fotografije: Zoran Burazerović)

Slika 6: Cvilidreta i Marijana (autor fotografije: Zoran Burazerović)

7. INTERNET IZVORI

1. Wikipedia, https://en.wikipedia.org/wiki/Brothers_Grimm, 27.7.2016.

2. Wikipedia, <https://en.wikipedia.org/wiki/Rumpelstiltskin>, 27.7.2016.

3. Teatar Naranča, <http://www.teatarnaranca.hr/o-nama.html>, 28.8.2016.

4. Teatar Naranča, <http://teatarnaranca.hr/predstave/123-cvilidreta.html?hitcount=0>, 27.7.2016.

5. GrandGuignol,

[https://www.google.hr/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&ved=0ahUKEwjR_e6Sw-bOAhXGC5oKHTb-](https://www.google.hr/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&ved=0ahUKEwjR_e6Sw-bOAhXGC5oKHTb-BLwQjRwIBw&url=http%3A%2F%2Fwww.grandguignol.com%2Fhistory.htm&psig=AFQjCNGb_J6erIUf8SHxeshFj_eMOiJDIQ&ust=1472556647385577&cad=rjt)

[BLwQjRwIBw&url=http%3A%2F%2Fwww.grandguignol.com%2Fhistory.htm&psig=AFQjCNGb_J6erIUf8SHxeshFj_eMOiJDIQ&ust=1472556647385577&cad=rjt](http%3A%2F%2Fwww.grandguignol.com%2Fhistory.htm&psig=AFQjCNGb_J6erIUf8SHxeshFj_eMOiJDIQ&ust=1472556647385577&cad=rjt), 29.8.2016.

8. LITERATURA

1. Stanislavski, K.S. *RAD GLUMCA NA SEBI I*, CEKADE, 1989.

2. Stjepanović, B., *GLUMA III; Igra, Lik*, IVPE CETINJE, 2014. treće izdanje

3. Jurkowski, H., *POVIJEST EUROPSKOG LUTKARSTVA I. dio, Od začetaka do kraja 19. stoljeća*, MČUK, Zagreb, 2005.

4. Mrkšić, B., *DRVENI OSMIJESI (Eseji iz povijesti i teorije lutkarstva)*, MČUK, Zagreb 2006.

5. Varl, B., *RUČNE LUTKE - GINJOLI*, MČUK, Zagreb, 2000.

9. SAŽETAK

Cvilidreta, naslov je lutkarske predstave teatra Naranča u Puli i ujedno praktični diplomski rad iz lutkarstva studentice Marijane Matoković pod mentorstvom doc. ArtD. Maje Lučić Vuković na Umjetničkoj akademiji u Osijeku, na Odsjeku za kazališnu umjetnost, smjer gluma i lutkarstvo. U ovom pismenom radu Marijana opisuje proces rada na predstavi s naglaskom na analizu procesa kreiranja uloge Cvilidrete. Na početku iznosi činjenice o porijeklu bajke, autorima, uspoređuje originalnu priču s verzijom adaptacije iz Naranče. U teorijskom dijelu opisuje lutkarske tehnike ručnih lutaka i stolnih lutaka jer upravo kombinacija tih dviju tehnika korištena je u predstavi. Ističe se značajnost ove lutkarske predstave, jer u Puli godinama nije postojala profesionalna lutkarska predstava, a u nizu Narančinih premijera ovo je prva u potpunosti lutkarska predstava za djecu. Značajno je dodati da se radi o autorskom projektu Majkla Mikolića, Katje Rabar i Marijane Matoković uz suradnju ostalih profesionalnih članova tima. S obzirom da nije postojao redatelj, članovi tima bili su primorani imati više funkcija od jedne. Tako su se bavili i režijom i oblikovanjem svjetla i glazbom i adaptacijom teksta što nije uobičajena pojava kod produkcija gradskih kazališta i većih kazališnih kuća. Analiziran je odnos lutkarica-lik-uloga i analizirani su čimbenici koji su bili upotrijebljeni kako bi nastao lik Cvilidrete. Također je provedena analiza lutkarske tehnologije i likovnosti Cvilidrete. Na kraju je izveden zaključak u kojem je opisano da se radi o uspješnom diplomskom ispitu koji je imao privilegiju postati više od ispita i postati predstava.

Ključne riječi: Cvilidreta, lutkarstvo, ručne lutke, stolne lutke, teatar Naranča

10. SUMMARY

Rumpelstilskin - a title of a new children theatre play in theatre Naranča in Pula and also masters exam performed by Marijana Matoković, mentored by doc. ArtD. Maja Lučić Vuković on Academy of Arts in Osijek, department of acting and puppetry. In this written thesis Marijana describes process of working on a theatre play with a focus on on creating role of Rumpelstilskin. At the beginning there are facts about fairytale origin, about authors, comparison between original story and Naranča's adaptation. In theoretical part describes puppetry techniques, hand puppets and table puppets because these combination of these two techniques are used in theatre play. It is pointed out the importance of this puppet theatre play because in Pula there has not been a puppetry play of this kind for years and in all of Naranča's repertoire this has been first fully professional puppet theatre play for children. This is a project conceived and performed by Majkl Mikolić, Katja Rabar and

Marijana Matoković in cooperation with other professional members of team. In this project there was no director so all the members had to participate in more than one task. Occasionally they had to work as directors, light and music designers, writers and it is not so often when working in city theatres and in larger theatre institutions. Relation puppeteer-character-role is analysed and facts needed to create character of Rumpelstilskin. Technology of puppet and visual identity has been described in details. In the end, conclusion has been made that it is very successful masters exam that has become more than that - a full theatre play.

Key words: Rumpelstilskin, puppetry, hand puppet, table puppet, teatar Naranča