

Trsatski zmaj

Špindel, Andrea

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:134:408125>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-11-07**



Repository / Repozitorij:

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



SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
UMJETNIČKA AKADEMIJA U OSIJEKU
ODSJEK ZA KAZALIŠNU UMJETNOST

DIPLOMSKI STUDIJ KAZALIŠNE UMJETNOSTI
SMJER: GLUMA I LUTKARSTVO

ANDREA ŠPINDEL

TRSATSKI ZMAJ

DIPLOMSKI RAD

Mentor:

Hrvoje Seršić, doc.

Osijek, 2016.

SADRŽAJ

1. UVOD

2. PREDSTAVA

2.1. Motivi prema kojima je predstava nastala

2.1.1. Velid Đekić i slikovnica *Trsatski zmaj*

2.2. Vizualni identitet predstave

2.2.1. Scenografija prema esteticima Voje Radoičića i Bourekovog *Baltazargrada*

2.2.2. Tehnologija lutaka prema Hensonovim *Muppetima*

2.3. Glazba

3. KRITIKA

4. ZAKLJUČAK

5. LITERATURA

1. UVOD

Grad Rijeka. Uistinu nisam mnogo znala o tom gradu dok se do prije godinu i pol dana nisam u njega doselila i zaposlila se u Gradsko kazalište lutaka kao glumica- lutkarica. Ne zadugo od mojeg zaposlenja, točnije, nakon samo tri mjeseca rada u tom kazalištu i ne baš dobrog poznavanja ansambla, dvojica kolega David Petrović i Alex Đaković su me pitali želim li im pomoći u radu na novoj predstavi. Oni bi se prihvatili pisanja scenarija a potom i režije, dok bismo kolega Goran Zelić i ja u toj priči bili glumci- lutkari. S obzirom na činjenicu da smo kolega Zelić i moja malenkost ipak završili preddiplomski studij glume i lutkarstva dok redateljski dvojac ne, pokušavali smo svojim znanjem doprinijeti cjelokupnom radu na predstavi, pomoći im ukoliko je potrebno, te usmjeriti ih ako u promišljanju zalutaju. To nije nikad profunkcioniralo u pravom smislu, niti smo mi u većem dijelu imali pravo baviti se njihovim poslom. Nekako je sve ostalo na našem dobrom prijedlogu, a njihova riječ i odluka su bile konačne. Nažalost, u mnogo slučajeva su to bile one krive. No bez obzira na sve to, shvatila sam kako je rad na ovoj predstavi bio veliki izazov. Naučila sam toliko toga o povijesti grada Rijeke, kulturi i ljudima. Ova predstava mi je bila ispit i to u punom smislu te riječi, ali i mnogo više. Ona me uvela u svijet kazališta, donijela mi svojevrstan lutkarski i glumački fizički i psihički trening, i pripremila me na put umjetnosti na koji sam sada spremna kročiti.

2. PREDSTAVA

Predstava *Trsatski zmaj* nastala je u doba poplave super- junaka na televiziji, u vremenu video i kompjuterskih igrica, stripova i svih ostalih mogućih medija, no unatoč tome ona se okreće super- junaku iz riječke mitološke povijesti. Ona govori o spašavanju grada na Rječini, upoznaje mladu publiku s mnoštvom njegovih stanovnika od kojih ima i onih koji su nastali na podlozi povijesno poznatih osoba, te kada ih uvodi u vremeplov i s njima proljeće kroz povijest Rijeke, od nepresušnog vrča koji je gradu dao Rječinu, do prepoznatljivih građevina i simbola grada.

Građanima se, nakon godina života u riječkoj Arkadiji, počinje događati niz neobjašnjivih i po njih loših događaja. Staje gradski sat, gase se i nestaju tvornice, presušuje Rječina, grad jednostavno pustoši. U njemu sam ostaje riječanima poznati marginalac, beskućnik kojemu su jedini prijatelji golubovi – gospodin Vid. Zmaju koji sve to gleda s vrha Trsata puknut će srce od tuge i upustit će se u bespoštednu borbu s ogromnom hobotnicom u kojoj leži uzrok svih riječkih nedaća.

Predstavu otvara glas pripovjedača, u ovom slučaju samog grada Rijeke, a glas joj je posudila glumica i ravnateljica Gradskog kazališta lutaka Rijeka Zrinka Kolak- Fabijan. Ona, jer je zbog svog imena ženskoga roda postavljena kao žena, priča priču o svom nastanku i nevoljama koje su ju pratile. Sve kreće potpuno bezazleno i nepredvidivo. Pas koji odnekud čuje glazbu, tragajući za njenim izvorom pronalazi radio, te se igrajući s njim nehotice prevrne vrč iz kojeg potekne voda i nastane rijeka, današnja Rječina. U ovom slučaju motiv vrča je preuzet s povijesnog riječkog grba kojeg je 6. lipnja 1659. godine austrijski car i hrvatski kralj Leopold I. dodijelio gradu Rijeci. U ovalnom štitu crvene boje dvoglavi crni orao uzdignutih krila, zlatnih kljunova, nogu i crvenih jezika gleda u lijevu stranu, lijevom nogom drži vrč, te stoji na stijeni. Iz vrča se obilno razlijeva voda oko stijene. Ispod štita stoji natpis *Indeficienter* što na latinskom jeziku znači *nepresušan*. Prema tom povijesnom izvoru je nastala, te se danas vrlo često u Rijeci koristi parola: „Volim grad koji teče.“, kojom se građani iznimno ponose.

Nakon što nastane Rječina, u Rijeku dolaze ljudi iz raznih zemalja poput Italije, Njemačke, Francuske, Bosne i Hercegovine, koji se zbog iznimne ljepote čitavog podneblja, svježeg zraka, mora i obilja ribe odlučuju za život u njoj. Postoji čitava scena gdje se svi ti stranci zbog različitih jezika međusobno ne mogu razumjeti, te na koncu nađu zajednički jezik- „riječki“. Prema riječima redatelja taj „riječki jezik“ je zapravo onaj jezik tj. mnoštvo, kombinacija jezika koji se mogu čuti na riječkim ulicama, od fiumanskog riječkog, hrvatskog

književnog do bodulskog (otočkog) govora. Rijeka je uvijek bila i ostala multikulturalan, lučki grad gdje su se zbog industrije, trgovine i transporta miješali ljudi svih narodnosti, tako da je njihov utjecaj na ovdašnji govor imao veliki značaj.

*„...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... 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.“*¹Upravo ritmički i moglo bi se reći koreografirano izgrađen je cijeli niz scena izbora gradonačelnika, ručka, gradnje, a poglavito scena tržnice koja je gotovo otplesana i otpjevana uz pratnju glazbe. Kod izbora gradonačelnika uvijek je jedna lutka izdvojena i ona drži kratki govor, dok je skupina ostalih građana grupirana na suprotnoj strani. Dok se god ne odabere pravi vođa, govori završavaju s usklikom građana: „Buuu!“. U tom trenutku svi nestanu osim onog sljedećeg koji je već bio negdje među građanima i tada on kreće govoriti. To se ponovi četiri puta u točno određenom „tajmingu“, pa se čini da scena funkcionira kao stroj. Prema načinu na koji svaka od tih lutaka izlazi i nestaje s paravana, prema tempu ili dinamici, načinu na koji otvara usta, ali i odnosu drugih lutaka spram nje, publika može zaključiti i razumjeti karakter svakog lika koji se predstavlja. U sceni ručka ritam je i u pokretu i u govoru. Lutke su u liniji na paravanu i kroz repliku: „Njam, njam, njam!“ naizmjenično simuliraju pokret hranjenja. U drugu ruku, na tržnici na određene akcente u glazbi lutke i štand, koji predstavlja tržnicu, pojavljuju se na paravanu. Dok jedan izvikuje tekst, ostali se u ritmu glazbe neprestano pulsirajuće gibaju.

Motiv gradnje provučen je kroz čitav središnji dio predstave, pa tako nastaju kazališta, tvornice, bolnica, Neboder, Kosi toranj, crkva sv. Vida, mostovi, parkovi i zelenilo itd. Poenta gradnje i najava zapleta se dogodi kada se pojavi čudan čovjek po imenu Gospodin Lješnjak i kupi Trsatsku gradinu, te izgradi veliki kip zmaja/ baziliska da čuva Grad. Autori scenarija pokušali su ostvariti konekciju između lika Lješnjaka i povijesne osobe grofa Laval Nugenta od Westmeatha, i to igrom riječima- prezime Nugent su zbog korijena riječi povezali s pojmom *nugat* (*eng.nougat*)- slatka aromatična pasta koja se sastoji od badema ili oraha, a prvenstveno *lješnjaka*. Asocijacijom na potonji orašasti plod nastalo je i ime lika. Razlog zbog kojeg su autori tražili zanimljivu izvedenicu Nugentovog imena, jest taj da je upravo grof, feldmaršal, vitez reda Zlatnog Runa, komandant reda Marije Terezije i rimski princ 1815. godine oslobodio Hrvatsku francuske vlasti, i bez borbe ušao u Rijeku. Nakon što je kupio

¹Radoslav Lazić, *Svetsko lutkarstvo- Istorija, teorija, istraživanja*, Foto Futura i Radoslav Lazić, Beograd, 2004., poglavlje *Izvori teatarske igre lutkom (1975)*- Borislav Mrkšić, str. 39

stari frankopanski grad Bosiljevo, 1822. godine postaje riječki patricij, a 1824. godine zahvaljuje Andriji Ljudevitu Adamiću za „nabavku kaštela“- srednjovjekovne utvrde Trsata. Uz restauraciju trsatskog kaštela, namjeravao je tamo utemeljiti i muzej koji je trebao objedinjavati mauzolej svoje obitelji i umjetnina, međutim, to nikada nije zaživjelo u punom sjaju zbog ekonomskog pada obitelji. U posljednjim godinama svoga života Nugent je predlagao dvoru da za glavnu austrijsku vojnu luku izabere Rijeku. Na taj način bi monarhija uvelike ulagala u Rijeku ali i čitavu Hrvatsku, te joj donijela novu vojnu snagu. Nakon što je umro, iz dvorca Bosiljevo je prebačen u sarkofag u grobnici „Mir junaka“ na Trsatskoj gradini gdje je počivao gotovo cijelo stoljeće.

Nakon što misteriozni Lješnjak izgradi Zmaja i jasno napomene da taj Zmaj sa sobom nosi određenu tajnu koja još neće biti otkrivena- jedino što može reći jest to da će kip s vrha Trsata nadgledati i čuvati grad od nevolja, beskućniku Vidu se učini da se kip pomjerio i nešto rekao. Taman u trenutku kad pomisli da je to samo priviđenje, Zmaj kihne i zapali se lagana vatrica. Paralelno, dok ribari na moru love ribu, iz mora po prvi put izvire neidentificirani golemi objekt u obliku kraka i „piplje“ ribare. U toj sceni najizraženiji je bodulski (otočki govor) za koji je savjetnik u predstavi bio Sanjin Seršić :

„Ribar 1: Ča je to bilo?

Ribar 2: Ma ni bilo nič! Ala, lovì ribu i mučì!

Ribar 1: Ja, ja, lovin ribu i mučìn...

Ribar 2: Ča me piplješ?!

Ribar 1: Ja te ne pipljem. Ča ti mene piplješ?

Ribar 2: Ma menè je neki pipnul.

Ribar 1: I menè je neki pipnul.

Ribar 2: Ki onda piplje?

Ribar 1: Ne znàn ki piplje, al menè je neki pipnul.

Ribar 2: Ma ja te ne bì pipnul.

Ribar 1: Ča?! Ne biš me ni pipnul?!

Ribar 2: Aaaa! (udarac u glavu) Dok se mi tu pipljemo mriža je puna ribi. Ala, znemi je vanka.

Ribar 1: Ču, ču. Ma, neki piplje...“²

Boduluski govor u Rijeci danas tj. onakav bodulski koji se može čuti u predstavi nije klasičan izvorni govor podrijetlom s Cresa, Lošinja, Baške, Paga, Raba ili Senja. To je više

² David Petrović i Alex Đaković, dramtizacija inspirirana slikovnicom Velida Đekića *Trsatski zmaj, Trsatski zmaj*, Rijeka, 2014.g.

modificirani bodulski cakavizam, pa tako arhajska odnosna zamjenica *ca* (što) glasi *ča*, a arhajska upitna zamjenica *zac* (zašto) glasi *zač*. U Rijeci je već početkom 19. stoljeća cakavizam izumro i to zbog useljavanja palatalnih necakavaca iz okoline, iako je do I. svj. rata na kopненоj obali duž sjevernoistočnog Jadrana cakavicom još govorila samo gradska elita domaćih starosjedilaca u nizu primorskih gradova poput Rijeke, Bakra, Labina, Senja itd. Običnom čakavštinom su većinom govorili mlađi i školovani mještani, doseljenici iz mješovitih brakova i povratnici, što je za multikulturalnu Rijeku vrlo logično, tako da danas postoji kombinacija dvaju govora.

Kako se Rijeka gradila, rasla i bivala sve ljepša, došao je trenutak kada su krenule prve riječke maškare, takozvani karneval. To je scena u kojoj sam zajedno s kolegom Goranom Zelićem dobila pravo autora da barem u malom dijelu lutkarski razigramo povorku, pa smo se tako odlučili poslužiti teatrom predmeta, te dijelove scenografije koje čine grad poput ulične lampe ili tvorničkog dimnjaka oživjeti kao likove tj. pravdati ih kao ljude maskirane u ine. Grupa pod nazivom „Riječki torpedo“ sastoji se od dva lika koja osobno animiram, a to su Baba Kuna i građanka Butra s klaunskom perikom, i trećeg, detektiva Njuškala. U njihovoj kratkoj točki predstavljanja detektiv Njuškalo izlazi na golemom dimnjaku u ovom slučaju transformiranom u cijev tenka, te simulira gađanje. U trenutku kada pogodi Butru, perika joj odleti s glave. Za taj dio mi je trebalo vremena da pronađem način na koji ću najbolje animacijski skinuti lutki periku tako da se čini kao da ju je top pogodio, a da se pri tome ne potpomognem drugom rukom. Shvatila sam da će čičak na kojem je perika bila pričvršćena trebati malo olabaviti, istrošiti, tako da kada učinim trzaj rukom, perika odleti u smjeru u kojem želim. Druga grupa naziva „Vežički astronauti“ sastavljena je od dvije ulične lampe i dimnjaka. Kada kolega i ja polagano pokrećemo lampe s malim skokićima i sinkroniziramo zvuk disanja na mikrofon, uistinu se čine kao astronauti u beztežinskom stanju, a tome ide u prilog i to što lampe na vrhu imaju svjetleću kuglu koja podsjeća na astronautsku kacigu. Dimnjak smo tu razigrali kao raketu kojom astronauti doputuju. Kao posljednja grupa tu su „Halubajski zvončari“. Ubačeni su u ovu riječku priču jer su oni nematerijalno kulturno dobro od značaja za Hrvatsku, a poglavito za prostore Kvarnera. Inače, to su grupe muškaraca koji s naopako ogrnutim ovčjim kožama i zvonima, krećući se na razne načine, obilaze svoja i susjedna sela, te utjelovljuju drevna magijska značenja rituala kojima se prizivalo proljeće, a tjerala zima. Običaj postoji već 150 godina, a uz njega osim zvončarskih pohoda vežu se i specifična jela, rukotvorstvo poput izrada maski, zvona i oglavlja, plesovi, te različiti oblici društvenog ponašanja.

Nakon maškara u gradu se pojavljuje prvi veći problem i dolazi do glavnog zapleta. Naime, poslije velike fešte povodom karnevala ljudi su za sobom ostavili gomilu smeća. Nesvjestan posljedica, gradonačelnik Šmrko naredi da se svo smeće ukloni iz grada i baci u

more. Tim činom, ugrozio je životni prostor morskog svijeta, te iz mora izranja golema hobotnica koja promatra što se događa. Publika sada može povezati da krak iz prethodne scene pripada njoj, iako dva ribara još uvijek sumnjaju na nepoznatu neman koja ih je ovog puta napala, potopila brod i onemogućila da obave dnevni ulov ribe. Ribari se odluče požaliti gradonačelniku da se nešto čudno događa u gradu te da su napadnuti od strane neke nemani. S druge strane, javljaju mu se i građani kojima nije jasno zašto u gradu nema hrane (ribe), a gradonačelnik, iako prvo poprilično sumnjičav, ipak pošalje detektiva Njuškala da izvidi situaciju. Njuškalo u svojoj izvidnici otkrije da je čitav problem nastao oko samo jednog običnog „mrkača“, te smatrajući da je nepotrebno da išta kaže gradonačelniku, samo ode, život se u gradu nastavi kao da se ništa nije dogodilo, a problem oko smeća i zagađenja mora ostaje neriješen. Hobotnica, isprovocirana time što ljudi ne shvaćaju njezina upozorenja, u noći uđe u grad i uništi Gradski sat te još neke građevine. Gradonačelnik ponovno pošalje Njuškala u izvidnicu koji ovog puta kod Gradske ure uhvati beskućnika Vida i ne slušajući Vidova opravdanja kako on samo popravlja sat, odmah posumnja da je on krivac za uništenja, da mu posljednje upozorenje i potjera ga. Međutim, te noći razaranje grada se ponovi. Sutradan, ponovno u namjeri da pomogne gradu u nevolji, da očisti smeće s izvora, vrati uništenu bolnicu i kazalište, Vid biva uhićen, osuđen od strane građana i odveden u zatvor. Građani, uvjereni da će od sada sve biti u redu i da su riješili glavni problem tj. zatvorili čovjeka koji uništava njihov grad, a paralelno s tim ne uviđajući da su sami krivci za to i da im Vid zapravo želi pomoći, odu u miru na počinak. Tada se događa najveće razaranje Rijeke. Hobotnica, sada već potpuno rastrojena, uništi gotovo čitav grad. Svi građani ga napuste spašavajući svoj život, no zaborave jednog čovjeka- Vida koji ostaje zatočen. Njega, potpuno nelogično, no prema riječima redatelja, potrebno, kako bi se navodno zaokružila cjelina, oslobađa Pas s početka, tako što radiom pogodi Zatvor i otvori vrata. U ključnom momentu, Zmaj s vrha Trsata se budi, u bespoštednoj borbi biva primoran ubiti Hobotnicu te time spašava grad potpunog razaranja. Na koncu se zapravo dogodio potpuni dramaturški gaf scenarista i redatelja, u kojem stradava posve nedužan lik koji se samo brani svo vrijeme, no o tome ću malo kasnije. Sve što se trebalo odigrati, u principu se ispriča u zadnje dvije scene:

„Vid: Hej Zmaju, znao sam da nisi samo od hladnog željeza i da ćeš se probuditi jednog dana.

Zmaj: Probudio sam se najviše zbog tebe, jer sam u tebi najviše osjetio koliko voliš ovaj grad. U drugim građanima nisam osjetio takvu ljubav.

Vid: A zašto se nisi ranije probudio i upozorio Riječane?

Zmaj: Zato što ljudi moraju shvatiti da svojim postupcima sami uništavaju ovaj grad.

Vid: Misliš i na smeće?

*Zmaj: I to. Hej, skoči!*³

Zmaj kaže kako se probudio najviše zbog Vida, a nigdje se ne vidi da se probudio da ga spasi i oslobodi od smrti u zatvoru kojeg je Hobotnica umalo uništila. Smatram da je jedno od rješenja na kraju moglo biti i to da točno u trenutku kada Hobotnica kreće razoriti zatvor Zmaj se budi i ulazi u borbu s njom, iako i dalje generalno ne podržavam njezino ubijanje. No u scenariju takvom kakav je zamišljen, s finalnom borbom protiv nje, kako bi se već opravdala ta njena smrt, mislim da se moglo postaviti tako da ju Zmaj doslovno mora ubiti jer je njegova dužnost da štiti grad (što je/ tko je grad??), a poglavito Vida u ovom slučaju za kojeg zna da je posve nedužan. No i dalje tu ostaju mnogi propusti i pitanja oko konačne poruke i općenitog smisla. Toga ću se pak dotaći u poglavlju kritika.

Sve završava s vremenskim odmakom od borbe, kada se u razrušenoj Rijeci slučajno susreću gradonačelnik Šmrko i njegov vjerni službenik, detektiv Njuškalo. Njih dvojica posjećuju grad iz sentimentalnih razloga kako bi se prisjetili doba u kojem je „...*ovaj grad bio kao cvijet, koji je iz pupoljka procvao u najljepšu visibabu.*“⁴, te ga na koncu odluče obnoviti. „*Kako su građani postajali svjesniji da više trebaju cijeniti ono što imaju, grad je to Riječanima vratio istom mjerom.*“⁵

2.1. Motivi prema kojima je predstava nastala

Predstava je nastala prema motivima slikovnice *Trsatski zmaj* Velida Đekića, a koju je oslikao Ivan Mišković. Međutim, slikovnica nije jedini izvor podataka, zapleta, likova i likovnih rješenja proizašlih iz ilustracija iste. I ona kao takva nastala je prema nekom drugom „predlošku“, riječkoj legendi koja govori o zmaju/ bazilisku koji je stanovao na Trsatskoj gradini i s tog položaja štiti grad Rijeku i njezine stanovnike. Također, u predstavi se pojavljuju i motivi iz drugih Đekićevih slikovnica koje se bave riječkim temama poput *Povratka trsatskog zmaja, Nepresušnog vrča, Crnog Mora, Male papaline* i dr..

Nadalje, redatelji i dramaturzi predstave David Petrović i Alex Đaković, glumci i lutkari Gradskog kazališta lutaka Rijeka, inspirirali su se legendom i slikovnicom, uz činjenicu

³David Petrović i Alex Đaković, dramaturzija inspirirana slikovnicom Velida Đekića *Trsatski zmaj, Trsatski zmaj*, Rijeka, 2014.g.

⁴David Petrović i Alex Đaković, dramaturzija inspirirana slikovnicom Velida Đekića *Trsatski zmaj, Trsatski zmaj*, Rijeka, 2014.g.

⁵David Petrović i Alex Đaković, dramaturzija inspirirana slikovnicom Velida Đekića *Trsatski zmaj, Trsatski zmaj*, Rijeka, 2014.g.

da su puno segmenata iz obje priče prilagodili kako scenskoj izvedbi, tako i novonastaloj priči ekološke tematike, koja u dramaturškoj suštini nema jake konekcije s prvotna dva izvora.

2.1.1. Velid Đekić i slikovnica *Trsatski zmaj*

Velid Đekić riječki je književni kritičar, književnik, novinar, publicist, istraživač riječke baštine i vrsni znalac riječke glazbene scene. Rođen je 1960. godine u Rijeci. Bio je dijelom pokretačkog kruga časopisa *Quorum* i urednik u časopisu *Rival*. Književnokritičke napise i kulturološke tekstove objavljuje u časopisnoj periodici (*Quorum, Dometi, Republika, Istra, Fluminensia, Književna Rijeka* itd.), te u dnevnom i sličnom tisku (*Novi list, Vjesnik, Danas, Vijenac, Oko, Polet, Nedjeljna Dalmacija, Il Piccolo* i dr.). Tematski raznolikih interesa, autorski potpisuje sljedeće naslove: *Bibliografija časopisa Dometi 1968 -1983.*(1984.), *Bakar* (1996. i 1997.), *Kvarnerski triptih* (1997. i 2001.), *KUD Baklje: 20 godina plamena* (2001.), *Riječka luka* (koautorstvo, 2001.), *Kozala* (koautorstvo, 2002.). Pokretač je zavičajne biblioteke *Riječka slikovnica* u kojoj je objavio naslove: *Trsatski zmaj* (1994.), *Nepresušan vrč* (2000.), *Crni Moro* (2000.), *Mala papalina* (2001.) i *Povratak Trsatskog zmaja* (2002.). Autor je izložbi i/ili kataloga: *120 godina prerade nafte u Rijeci* (2003.), *Povijesni dokumenti* (2003.), *Muzejski vremeplov* (2003.), *Crude Oil Processing in Rijeka 1882 - 2004.*(2004.), *Prerada nafte u Rijeci 1882. - 2005.* (2005.), *Bitka za Urinj* (2005.). Bio je predsjednik Vijeća za knjigu i nakladništvo Grada Rijeke od 2005. do 2009. godine. Autor je i udžbenika za izborni predmet *Moja Rijeka*, bavi se industrijskom baštinom Rijeke, piše o riječkom glazbenom valu, i sudionik je pripreme projekta za Rijeku kao europsku prijestolnicu kulture 2020.g.. Priče o Rijeci počeo je pisati za svog sina Vida dok je bio malen, ali i sada želi u djeci poticati ljubav prema rodnom gradu. Voljeti svoje, ali i poštivati tuđe njegova je misao vodilja. U jednom intervjuu rekao je: " *Vi ste sada mali ljudi , ali jednog ćete dana postati učitelji, knjižničari, ribari, gradonačelnici i dobro je da znate vrijednosti svoga grada i štitite ih ako bude trebalo.*"

Priča slikovnice/ legende govori o Zmaju koji je nekada davno živio na kuli Trsatu iznad grada Rijeke u svojoj pećini i nadgledao riječki zaljev. Prema ljudima je uvijek bio dobar, a vrlo oštar prema onima koji bi nanosili štetu njegovom gradu. Zato je uvijek ujutro sa svoje terase pažljivo promatrao more gdje je živjela njegova opaka protivnica- divovska hobotnica koju ni ljudi nisu voljeli, jer se znala pojavljivati u Mrtvom kanalu i terorizirati stanovnike, te pokraj nje nisu mogli loviti ribe. Jednog je dana Zmaj u svojoj uobičajenoj šetnji gradom zapazio jednu djevojčicu kako sjedi uz Mrtvi kanal i crta. Bila je to gradonačelnikova kći. Strepio je nad njom jer bi zla hobotnica u svakom trenutku mogla izroniti iz vode i zgrabiti djevojčicu. No u tom trenutku njezin otac je došao po nju i skupa su otišli kući. S obzirom na to da je djevojčica rekla ocu da još nije dovršila sliku i da će se sutra

vratiti, hobotnica koja je sve to budno promatrala, likovala je što će imati još jednu priliku da dohvati djevojčicu. Tako je i bilo. Sutradan dok je dovršavala sliku, hobotnica ju je zgrabila za nogu i povukla u vodu. Međutim, Zmaj se našao u blizini i odmah nasrnuo na zlu hobotnicu. Njihova borba je dugo trajala, a okolo su se skupljali ljudi koji su promatrali tu epsku bitku. Kada je Zmaj svojom vatrom opekao krakove hobotnice, onesposobio ju je, izvukao van, zakovitlao te bacio do Grobnika⁶. Djevojčica se odlučila zahvaliti Zmaju pa je drugi dan s ocem otišla u Zmajevu pećinu i poklonila mu sliku koju je nacrtala. Nakon toga je svaki dan dolazila kod Zmaja i tamo vrijedno crtala. Na koncu je i njega nacrtala. Zmaj je bio jako ponosan te je sliku objesio na zid u svojoj pećini. Svjetsko udruženje zmajeva saznalo je da se Zmaj previše zbližio s ljudima, a ljudi bi se trebali bojati zmajeva, tako da se Zmaj morao preseliti u napušteni dvorac Bosiljevo⁷. Svi su bili tužni zbog toga, a poglavito djevojčica. Zmaj je kao uspomenu u dvorac ponio sliku koju mu je djevojčica nacrtala. Djevojčica dugo nakon njihovog rastanka nije mogla preboljeti Zmajev odlazak, pa je njezin otac na Trsat postavio kip zmaja od kovine. Zato i dan danas na Trsatu stoji njegov kip koji čuva Rijeku.

2.2. Vizualni identitet predstave

Nisa Hrvatin za ovu je predstavu osmislila i napravila nacрте za likovno rješenje lutaka i scenografije. Kako ona kaže, inspiraciju za scenografiju je pronašla u slikama Voje Radoičića čiju je estetiku povezala s onom animiranog filma *Baltazar*, a za lutke u *Muppetima* Jima Hensona. Tehnika lutaka je kombinirana tehnika ginjola i zijevalica, te različite varijante javajki (javajka i zijevalica, i gigantska javajka za glavu kojoj sam osobno dala ime „glavajka“). Sve lutke i scenografiju izradili su Radovan Kunić, Ivan Blažetić, Jadranka Lacković, Luči Vidanović, Radmila Mataruga i Sandro Petre u radionicama Kazališta pod vodstvom Marije Volkmer. Sanjin Seršić oblikovao je rasvjetu. Nisa Hrvatin nagrađena je za najbolju scenografiju i likovno rješenje lutaka za ovu predstavu na *9. Malom Maruliću*, festivalu hrvatske drame za djecu.

2.2.1. Scenografija prema estetici Voje Radoičića i Bourekovog *Baltazargrada*

Slikar, grafičar, karikaturist, ilustrator, dizajner, scenograf i kipar, rođen je igrom slučaja u Požegi 1930. godine, no živio je u Zagrebu i u Boki. Njegov život uglavnom je vezan

⁶ Najzapadniji frankopanski kaštel nekadašnje Vinodolske knežije Grobnik, stara jezgra današnje Općine Čavle pored Rijeke u primorsko-goranskoj županiji, predvorje Gorskog kotara.

⁷ Stara Bosiljevačka utvrda smještena je u Gorskom kotaru na stijeni koja se sa sjeveroistočne strane strmo ruši do malog izvora iz kojeg teče potočić kroz ravnicu do svog ponora ispod sela Korenići. U njemu su živjeli brojni naraštaji obitelji Frankopan.

uz more, pa zato danas i živi i djeluje u primorju, točnije, u Rijeci, gdje se preselio s majkom nakon završetka 2. svjetskog rata. Još kao dječak znao je da želi završiti pomorsku školu, ploviti i baviti se umjetnošću. Kroz život je uspio sve to spojiti u jedno. Završio je pomorsku školu i pomorsku akademiju, no ne i onu slikarsku. Ipak, u njegovim umjetničkim radovima koje stvara iz neizrecive ljubavi, najčešće se mogu vidjeti brodići, vedri i maleni. Vojo za to ima objašnjenje: *"Slikam brodice jer su one simbol čežnje moje majke za ocem koji je nestao na moru."* Njegovom se ocu kao članu pomorske flote kralja Petra u 2. svjetskom ratu izgubio svaki trag, a njegova se majka poželjela nastaniti negdje odakle se može vidjeti more, u ovom slučaju, kako znamo, u Rijeci. Tematski, njegova djela su imaginarna s nadrealnim morskim predjelima, najčešće u tehnici kolaža. Radovi su neobično šareni, vedri, nasmijani, karikaturalno neproporcionalni, kanda viđeni dječjim očima, prepuni živih boja, bogatog crteža, prizora primorja i života na obali, mora, brodica, mornara, ali i uputa za gledanje ispisanih nevjешtim rukopisom (tekstualnih poruka), što je potpuno kontradiktorno s onim što nose u sebi- ljudsku bol. No bez obzira na to, iz njih izvire snaga slikareve osobnosti i vječnog optimizma koji je bio glavni pokretač u autoričinoj ideji da se iz nečeg srušenog, baš poput Feniksa, rodi nešto novo. Tako se u predstavi ljudskom snagom volje i ljubavlju, grad iz temelja u potpunosti obnovi.

Autoricu je inspirirao upravo taj optimizam vedrih Radoičićevih boja, koji se vizualno vrlo lako spaja s baltazarskom estetikom. Grad Rijeka je poslužio akademiku Zlatku Boureku kao predložak za scenografiju hrvatskog kulturnog animiranog filma Baltazar, a rekao je i zašto: *"Kad smo krenuli raditi Baltazara, ideja je bila smjestiti ga u neku urbanu sredinu i kad smo razmišljali što je sve bitno za jedan takav grad, nekako nam je uvijek na pamet padala Rijeka. Rijeka me uvijek ponovo oduševljavala sa svojom širokom i dugačkom centralnom ulicom, na čijim se stranama nalaze te velike lijepe starinske zgrade, s lukom koja je odmah pored i na čijem kraju susrećete veliku željeznu brodinu. Rijeka je od svih primorskih gradova, zapravo uvijek imala nešto drugačije, nešto proletersko, nešto više građansko. Bila je tu i blizina vode, što grad čini još privlačnijim za stanovanje. Rijeku sam oduvijek gledao i kao grad kulture, jer sam puno puta gostovao u kazalištu HNK Ivan pl. Zajca. Fascinirali su me u to doba i Tvornica papira i Torpedo koji su na neki način predstavljali veliki civilizacijski korak u odnosu na ostatak zemlje."* Ono što je vizualno karakteristično za Baltazargrad jest to što je čitav grad smješten na brdo i uz more, i kompozicija slike je piramidalna, baš kao i grad Rijeka kao dio primorsko-goranskog predjela zemlje. Iz osobnog iskustva mogu reći da kada sam se doselila u Rijeku iz Osijeka, bez obzira na to što je ona veći grad, sve mi se činilo užasno skućeno, usko, zbijeno i nabacano. Ulice su jako zavojite i malene, postoji jako puno stuba jer je grad građen u visinu, kao na platformama je, te mi se nekad činilo da kada se putuje automobilom iz jednog kraja grada u drugi, da bi se išlo gore prvo se treba ići dolje, a

kada bismo trebali dolje najprije se trebamo uspinjati gore. Gotovo u samom centru postoje tuneli i prave provalije, a zgrade i kuće su izgrađene na takvim mjestima na kakvim ni u najluđim snovima ne bih zamislila da se išta može izgraditi. A sve je to zbog nedostatka prostora i planinsko-goranskog okruženja. Upravo ta piramidalna i platformizirana struktura Baltazargrada bila je inspiracija za scenografiju predstave tj. željeznu konstrukciju s devet paravana nagnutu prema publici koja simbolizira brdovitu Rijeku, baš kao i plavičasta boja neproporcionalnih baltazarskih zgrada. Na vrhu svakog paravana nalazi se daska sa šinom (uzdužnom rupom) u koju doslovno sa strane uklizavaju građevine.

Građevine su trodimenzionalne i napravljene su od spužve te prebojane bojom u spreju. Svaka građevina ima drveno plosnato dno s okomitom drvenom letvicom za uklizavanje i stabilnost na paravanu. Na zgradama su neki prozori nacrtani, a neki su izrezani- preko njih zalijepljen je prozirni papir iza kojeg se nalazi malena ledica s prekidačem (to se pali u noćnim scenama). Zgrada *Gradskog kazališta lutaka* načinjena je kao presjek, pa tako postoji glavno pročelje zgrade, a kada se okrene za 180° (u sredini je drvena osovina) može se vidjeti malena scena s likovima iz predstave „Ježeva kućica“ na oprugama- u sceni Curice koja ide u kazalište ono se okreće i ja ga rukom od iza pomičem tako da se likovi miču i izgleda kao da pjevaju pjesmu „Po šumi širom“. *HNK Ivan pl. Zajc* izrađen je s pomičnim krovom- on se može otvoriti i iz njega izlaze lutke-glumci i izvode razne točke. *Kosi toranj* ima maleni drveni potplat na dnu koji se može otvoriti i pri tome se toranj nagne, a u rupu se stavi komad trokutaste spužve iste boje. *Gradska ura* na vrhu ima ugrađene kazaljke pravog sata, a na poledini mehanizam, pa se u toku predstave sat mijenja. Najveći *dimnjak* napravljen je od čvrstog kartonskog tuljka i obložen spužvom, a na dnu je priključena cijev „fog- mašine“ koja u nekim scenama izbacuje dim i daje iluziju tvornice koja radi.

2.2.2. Tehnologija lutaka prema Hensonovim *Muppetima*

Poznati dizajn *Muppeta* je lutka zijevalica velikih usta i izbočenih očiju, oblikovana od različitih vrsta spužve i pjene te prekrivena runom, krznom, plišom, ili nekim drugim sličnim materijalom. *Muppeti* se razlikuju od tipičnih trbuhozbojskih i komedijskih lutaka koji se obično animiraju odozdo direktnom animacijom i pristupom animatorove ruke glavi i licu, po tome što su njihove ruke i ostali dodaci ovisno o karakteru lika također mobilni i ekspresivni. Izrađeni su najčešće od mekih materijala. Scenski su uvijek prezentirani „neovisni“ od animatora tj. njega nikada ne vidimo jer je skriven iza kadra ili scenografije. Pri kreiranju lika lutkari imaju vremena, pa čak i do godine dana, da razviju glas i karakter za svoju lutku. Gledajući s tehničke strane, lutkar animira *Muppeta* tako što ga drži iznad ili ispred sebe, jednom rukom pokrećući glavu i usta, a drugom ruke i šake, bilo to poput javajke s dva odvojena štapa ili noseći rukavice te na taj način simulirajući lutkine ruke. Posljedica takve

tehnologije je ta da je većina *Muppeta* ljevoruka zbog toga što lutkar koristi svoju desnu ruku kako bi pokretao glavu, dok lijevu koristi kako bi animirao lutkinu ruku. U nekim naprednijim vrstama *Muppeta*, nekoliko lutkara pokreće jednu lutku, a onaj koji upravlja glavom, baš kao i u tehnici *bunrakua*, daje lutki glas.

Najveća poveznica lutaka u predstavi *Trsatski zmaj* s lutkama iz poznatih *Muppeta* su golema usta i u većine lutaka velike buljate oči, meki materijal- spužva i pamučna odjeća, pa čak i upotreba jarkih boja u kostimskim naznakama koje određuju karakter lika. Oči su u izradi naknadno dodane na spužvene glave, a izrađene su od brušenog drveta. Spužvena tijela su u potpunosti presvučena pamučnim platnom, prebojana u neku vrstu boje kože bojom u spreju (boja se čita kao boja kože iako joj je kolorit malo pomaknut na žućkasto- narančastu varijantu), a potom još na takvo tijelo dodana je naznaka odjeće poput ribarskih majica na pruge, Lješnjakovog plašta, Glazbenikove sive majice i dr. Postoje i one lutke koje nemaju naknadno našivenu odjeću, već su u izradi determiniranog i nepromjenjivog karaktera- kada je njihovo tijelo njihova odjeća. Najbolji primjer za to je lik Djevojčice jer je njena haljina također od presvučene spužve, samo druge boje. Još jedna specifičnost te lutke je ta što ona jedina ima noge, i to je dodano u procesu rada iz praktičnog razloga, jer kada sam uvježbavala scenu o lastikama s Vidom, kako bih ju napravila što uvjerljivije, htjela sam da lutka sjedne i tako sluša što joj djed govori. Naravno, bez nogu je to bilo nemoguće i vizualno „prljavo“ zato što njezino tijelo nije od platna i nisam kao na klasičnim ginjolima mogla drugu ruku podmetnuti kao koljena. S nogama je to profunkcioniralo iako sam i s njima morala pronaći način kako će sjesti. Na koncu je sjela *en face* na paravan s nogama vidljivim publici. Također, ova lutka kao „gadget“ ima i zubalo koje ovisno o situaciji može skidati i stavljati.

„Lutka sa navlakom podvrgava se ograničenijoj tehnici; ona podleže očiglednijim konvencijama, ali na podignutoj levoj ruci prikazivača čini se da je uvek spremna da poleti...“

Glava joj je, koja je i sama načinjena od iste materije, u podnožju izdubljena, i u to udubljenje igrač stavlja prst. Navlaka je neka vrsta krpenog džaka koji je s jednog kraja otvoren, a s drugog fiksiran za vrat lutke, s nameštenim rukavima koji pokrivaju ruke... U svakom slučaju, ona se kao rukavica navlači na ruku, ili prema uobičajenom izrazu profesionalaca, ona „obuva“ ruku koja služi marioneti kao telo.“⁸

Nadalje, lutke iz predstave s Muppetima povezuje i način animacije- direktan je kontakt lutkarove ruke s lutkinom glavom tj. ustima, a ruke su i dalje mobilne. U predstavi se

⁸ Radoslav Lazić, *Svetsko lutkarstvo- Istorija, teorija, istraživanja*, Foto Futura i Radoslav Lazić, Beograd, 2004., poglavlje *Istorija lutaka (1972), Uvod, Vrste i tehnike*- Gaston Bati, Rene Šavans, 20. str.

one pak klate. Nažalost, iako nam je profesorica na Akademiji govorila da nas upoznae s različitim vrstama lutaka kako jednog dana ne bismo došli u kazalište i da im se kao većina priučenih lutkara ne bismo čudili, u slučaju rada na ovoj predstavi sa samo jednim kolegom školovanim lutkarom, to je ipak bilo neizbježno, jer kombinacije koje ljudi koji ne znaju mogu smisliti, i opravdanja koja oni mogu pronaći kao rješenja u predstavi, niti u snu ne bih mogla zamisliti. Kada sam dobila takvu tehnološki osmišljenu lutku u ruku odmah sam postavila pitanje: „Zašto sve lutke imaju tako tanke i duge ruke koje se klate?“. Pri tome, one su potpuno neanimabilne iz razloga što su u usporedbi s tijelom apsolutno preduge i smetaju dok lutka hoda, trči, okreće se itd., uopće nemaju zglobove niti dodane kuglice ili štapiće za koje bi ih se moglo primiti i animirati, već se to mora golom rukom koja je pri tom u crnoj rukavici i neminovno je da će se u usporedbi sa scenografijom vidjeti i isticati kao nešto čudno. Odgovori redatelja na moje pitanje bili su: „Pa što im fali?“ i „To je nebitno.“. Još jedan problem u vezi lutaka po uzoru na Muppete je taj što one nisu Muppeti, mi nismo na televiziji, nekoliko nas fizički ne može pokretati jednu lutku, niti imamo godinu dana da dubinski izradimo karakter svoga lika. Naime, većina lutaka iz naše predstave kombinacija su tehnike zijevalica i ginjola. Doduše, ginjola vizualno ipak malo manje, no redatelji su zbog činjenice da je to paravanska predstava zahtijevali da odnos u animaciji bude kao prema njima- da reakcije budu na publiku, da hodamo kao s ginjolima, da zadržimo konvenciju udaraca kao legitimnih itd. Ipak, zbog toga što te lutke nemaju ruke kao ginjoli kojima animator upravlja direktno svojim prstima, i zbog toga što je lutkarova čitava jedna ruka u ustima lutke kako bi mogla govoriti, demantira se u velikoj mjeri ginjolski odnos u animaciji, i postaje nejasno, kako meni u početku dok sam se još čudila (poslije sam jednostavno odustala), tako i publici, koja je prava konvencija u ophođenju lutke. Jedna se kreće na jedan način, druga na drugi, jedna ima reakcije na publiku, druga je konstantno okrenuta leđima, jedna hoda, druga lebdi, treća skače, četvrta izranja i uranja u pod i tako u nedogled. Sve to bez opravdanog razloga i zato što ništa nije do kraja definirano i dogovoreno. Zbog redateljske upute bila sam užasno konfuzna jer sam pokušavala animirati kao da animiram ginjola, pa sam onda u sljedećem trenutku trebala animirati neginjolske ruke drugom rukom, pa mi u jednoj sceni redatelj uopće nije dopuštao da reagiram na publiku jer, eto, nekako mu „...ne paše u toj sceni...“. Generalno, ginjoli su lutke od akcije i čiste, konkretne radnje s gotovo ništa teksta, a naša predstava je kako sam ju ja prozvala „stand- up s lutkama“. One su poprilično statične i sve što bi se iole moglo razigrati, jednostavno se izgovori i „baci“ neka zanimljiva i komična dosjetka.

Postoje neke lutke u predstavi koje su u startu izrađene neutralne, bez definirajućih karakternih kostimskih naznaka. Kako bismo im vizualno dali neki karakter poslužili smo se rješenjima poput šešira, kapa, brada, brkova i različitih frizura. Sve to tehnološki funkcionira na principu *čička*. To ima svoje beneficije, ali i mane- omogućuje nama na sceni potrebite brze

promjene iz lika u lik, no s obzirom na to da imamo upaljene bežične mikrofone, svako skidanje „gadgeta“ je zvukovna „noćna mora“, i u nekim dijelovima uistinu razbija iluziju.

Elementi javajke ili *muppetovski* štapići prožimaju se kroz likove Hobotnice i Zmaja, dok su pojedinačni krakovi izrađeni s jednim štapom pričvršćenim na vrh kraka, pa bi to bila neka „polujavajka“. Inače, u ovoj predstavi postoje mnoge modifikacije i kombinacije različitih tehnika lutaka spojenih u jedno, pa sam neprestano tijekom procesa imala potrebu davati im imena. Osobno preferiram „glavajku“ (Hobotnicu). To bi bio spoj gigantske lutke čija se golema glava kao maska navlači na glavu/ gornji dio tijela animatora, sa štapovima spojenim na dva kraka. Oči su također pomične (lijevo- desno), i to tako što su spojene dvijema žicama u glavi koje se protežu sve do animatorovih (mojih) prsa gdje ih pokrećem s obje ruke. Jasno, kada se pokreću oči nemoguće je pokretati i krakove i obrnuto. Kod očiju postoje dvije malene rupice koje su namijenjene tome da kroz njih mogu vidjeti, no kada mi je glava u hobotnici moj vidokrug smanjen je za nekih 95 %, tako da krakove u principu animiram napamet. Vremenom i čestim igranjem predstave sam razvila unutarnji osjećaj koliko se smijem pomaknuti da bi animacija bila uvjerljiva i iluzija što potpunija. Štoviše, nikada nisam dobila „feedback“ niti uputu redatelja kako bi bilo koja scena s Hobotnicom trebala izgledati, niti predodžbu o tome kako moja animacija izgleda na van, iz tog razloga što su redatelji u tim scenama bili zauzeti animacijom svojih lutaka i, nažalost, uz moje česte molbe, nikada nisu našli vremena da me pogledaju iz publike. Kratke upute su mi davali inspicijent, šef tehnike i ravnateljica na generalnoj probi. Postoje dvije lutke Zmaja različitih tehnika, no oba su zapravo isti lik, samo što ovisno o tome što treba raditi u kojoj sceni, mijenjamo vrstu lutke. Jedan je kombinacija zijevalice i javajke i on se većinu predstave nalazi na Trsatskoj kuli, a drugog koristimo u borbi s Hobotnicom jer je mobilniji i on je napravljen u tehnici zijevalice s cijelim tijelom i očima sa svjetlećim crvenim ledicama. Prvi Zmaj nije klasična zijevalica, već kako je primarno javajka s dva štapa za krila i glavnim za tijelo, na potonjem se nalazi mehanizam („pištolj“) kojim se upravlja kažiprstom i na taj način otvara usta.

2.3. Glazba

Glazba koja je korištena u predstavi generalno se može svrstati u žanr *swinga*, *charlestona*, *fox trot* i *jazza*. Nažalost, ne mogu navesti obrazloženje zašto se koristi glazba toga žanra zato što za to niti sami redatelji nemaju opravdani razlog, no to je bila njihova vizija otpočeka i kada sam kolegu Davida Perovića pitala da mi kaže koja mu je bila motivacija i vizija spojiti takvu glazbu s ovom predstavom rekao je: „Jednostavno paše!“. Točnije, birao je glazbu prema osjećaju.

Na početku, dok ulazi publika u dvoranu puštaju se pjesme poznatih riječkih autora poput *Urbana*, *Leta 3*, *Galiana Pahora*, *Belfast Fooda*, *Nene Belana* i *Fiumensa*, *E.N.I.* i navijačkih pjesama *Armada*. Autori su odlučili provući kroz svoju dramu ekološku temu i u tom smjeru voditi čitavu radnju i postupke svakog od aktera. U ovom segmentu predstava sadrži i kritičku oštricu, koja je upućena i šire od Rijeke, a kako bi se sama poruka još jače podebljala i utisnula na kraju je puštena riječka ekološka himna *Učinimo nešto*.

Pjesme korištene u predstavi su: *Benny Goodman- Sing, Sing, Sing*, *Edmond Hall- It Had To Be You*, *Al Bowlly and Ray Noble- I Only Want One Girl*, *Benny Goodman Trio- After You've Gone*, *Al Bowlly and Ray Noble- After All, You're All I'm After*, *Glenn Miller- Tuxedo Junction*, *Fletcher Henderson - Christopher Columbus*, *Al Bowlly - June Time Is Love Time*, *Ray Noble - A Foggy Day*, *Duke Ellington - Jump for Joy*, *Glenn Miller - Serenade In Blue*, *Ray Noble – Cherokee*, *Ray Noble & Al Bowlly - I'm Telling The World She's Mine*, *Glenn Miller & His Orchestra - The Anvil Chorus*, i *Glenn Miller - Slumber Song*.

3. KRITIKA

„Zato se čini da djeci nije toliko važna i značajna fabula u teatarskoj predstavi, koliko sama njezina gradnja i osobito njezin ishod.“⁹

„Vjera djeteta kao neposrednog gledaoca u posebnu realnost onoga što vidi na sceni jednaka je vjeri u realnost predmeta u igri, s tom razlikom što dijete u stvarnosti i predmete pokreće dok se u predstavi sve odvija pred njim bez njegova stvarnog sudjelovanja, ali uz vrlo djelotvorno sudjelovanje njegove „intelektualno“ neopterećene fantazije.“¹⁰

Rad na ovoj predstavi bio mi je ogroman izazov. To mi je bio prvi veći projekt u kazalištu u kojem sam se tek zaposlila, i valjalo se pokazati i dokazati, a ujedno imati, i kroz cijeli proces zadržati staloženost i neku vrst poniznosti i poštovanja prema svojim suradnicima i kolegama. Predstavu su režirali kako znamo David Petrović i Alex Đaković, glumci- lutkari riječkog kazališta lutaka. Znamo i to da oni kao i većina lutkara u Hrvatskoj nemaju završenu lutkarsku akademiju, kao ni akademiju uopće. Zanatski su naučili posao i radno iskustvo im je donijelo znanja koja danas imaju. Pri tome, to je potpuno legitimno i danas kazališni sustav još uvijek tako funkcionira, a osobno moram priznati da su u mnogo situacija baš ti ljudi veći profesionalci od onih školovanih. Ipak, postoji nešto što će uvijek među nama biti različito, i bez ičije ljutnje, to je jednostavno konstatacija. Mi smo na Akademiji stekli određeno opće i široko znanje o budućem poslu. Oni imaju vrlo praktično i realno iskustvo. Vremenom, iskustvo koje ćemo mi steći sublimirat će znanje, i mi ćemo znati njime raspolagati u punom smislu riječi. Oni pak uvijek ostaju na vrlo nestabilnom prikupljanju komadića znanja iskustvom, i to dugo traje, te je vrlo individualno i ovisi kako vlastitim snagama tako i o velikoj volji te ustrajnosti. Tako je i kod nas, no šanse su nam u startu veće. No na kraju krajeva, bitno je samo da pronađemo zajednički jezik i snagu i volju usmjerimo ka zajedničkom cilju.

S obzirom na to da su kazalište i književnost dva različita medija i da je, ukoliko želimo na scenu prenijeti neko književno djelo, potrebno izvršiti određene tehničke postupke kako bismo od literarnog teksta napravili dramski. U ovom slučaju konkretno mislim na to da

⁹Borislav Mrkšić, *Drveni osmijesi*, Centar za vanškolski odgoj Saveza društava „Naša djeca“ SR Hrvatske, Zagreb 1975. g., 10. str.

¹⁰Borislav Mrkšić, *Drveni osmijesi*, Centar za vanškolski odgoj Saveza društava „Naša djeca“ SR Hrvatske, Zagreb 1975. g., 12. str.

su autori predstave bili primorani prije svega determinirati glavni problem u priči (dramu), a potom za svaki lik odrediti njihove motivacije za određene postupke kako bi mi glumci iz toga mogli izgraditi karaktere. Iako bismo realno mogli reći, i to bi nesumnjivo bilo točno, da ima drame u slikovnici, i to u trenutku kada Hobotnica napadne djevojčicu, te se Zmaj uplete i dođe do krvave borbe, u suštini je to nedovoljno kada se takvi prizori prenose na kazališne daske. Slikovnica je pisana u vrlo kratkoj i malenoj formi u kojoj nije bilo nikakvog prostora za objašnjavanje kako i zašto. Dramatizacija se sastoji gotovo isključivo od vrlo jasnih i matematički povezanih podataka koji se poput kule od karata slažu u jednu priču s konkretnim problemom. On se na razne načine rješava, te iz finalnog događaja izvlačimo poruku. Autori predstave inspirirani Đekićevim negativnim likom Hobotnice, u predstavi su ga prezentirali kao glavnog pokretača radnje i gotovo glavno lice, pri čemu su u velikoj mjeri reducirali važnost naslovnog lika kojeg su, pomalo u stilu antičkog *deusa ex machine*, na koncu predstave doveli na scenu da razriješi problem. Želeći opravdati buđenje Zmaja na kraju i činjenicu da je ubio Hobotnicu kako bi spasio grad i građane od „nemani koja uništava grad i napada ljude“, autori su zbog manjka iskustva posegli za potpuno kontraproduktivnim rješenjem, te svu krivnju za uništenje prebacili na nju, a u suštini je ona najnevinije biće i najveća žrtva. Na kraju predstave su se ljudi logično pitali zašto je Zmaj ubio Hobotnicu koja je tijekom cijele predstave bila zapravo glavni ekolog i faktor koji je neprestano ljude suptilno upozoravao da će svojim nemarnim ponašanjem poput bacanja smeća ili izlivanja nafte u more, naštetiti prvenstveno sebi, ali i drugima u svojoj okolini uključujući sav biljni i životinjski svijet. Mnogo kritika je osvanulo baš na tu temu nakon što je predstava izašla, a redatelji ju nikako nisu mogli prihvatiti i neprestano su se pravdali. Tek nakon godinu dana, pri tome ne priznavši javno svoju grešku, jedan dan usred predstave David Petrović ubacio je repliku Zmaju pred kraj koja glasi ovako: „*Hobotnica nije ništa kriva.*“, sve u svrhu što boljeg plasmana na Malom Maruliću, ne uviđajući uopće da se time „pokopao“ još dublje. No sve to ne pobija činjenicu da ju je ipak ubio i nije ništa promijenio.

„*Ono što je Rijeka naslijedila iz doba antike u našoj predstavi je struja. I charleston.*“

G. Zelić

Već na samom početku postavlja se pitanje vremenskog određenja čitave radnje. Autori nisu željeli konkretizirati vremenski period niti kronološki povijesni slijed izgradnje građevina u Rijeci. No ipak, krenuli su od povijesnog legendarnog vrča i Trsatske gradine. To indicira na najranije godine postanka Grada na Rječini kao i trenutka kada je ta rijeka prvi put potekla. I baš u toj sceni pojavljuje se Pas koji tražeći izvor glazbe iz zemlje iskopa *radio*. Na radiju svira *charleston*. Tri razdoblja su spojena u jedno- vrijeme prije antike, antika, i 20. stoljeće. Lik Psa u ovom slučaju je ubačen jer se htjelo da cijela priča krene sasvim slučajno,

po uzoru na animirani film *Ledeno doba* i lik Vjeverice koja sve inicira.¹¹ Pas je bacio radio i slučajno pogodio vrč iz kojeg je potekla voda i nastala Rječina.

Rječina potekne od najvišeg paravana i spušta se do najnižeg gdje se ulijeva u more. U prvoj sceni kada u Rijeku dođu prvi ljudi jedan od njih nepažnjom upada u rijeku i tim činom se postavlja konvencija da svaki sljedeći lik koji pokuša prehodati taj dio paravana, upada u nju. Redatelji su imali problem s tim jer su njihovi likovi nakon postavljanja te konvencije na početku rada redovito prehodavali taj dio paravana ne obazirući se na vodu. Kada smo im kolega Zelić i ja pokušali ukazati na to, odlučili su problem riješiti tek u 12- oj sceni izgrađivši jedan most na drugom najnižem paravanu na ušću Rječine. Dali su nam uputu da od te scene možemo prehodavati ostatak rijeke na ostalim paravanima jer taj jedan most simbolizira siguran prijelaz na svim mjestima gdje teče voda. S tim se osobno nisam složila, kao ni većina drugih kolega koji su gledali predstavu, tako da sam samoinicijativno odlučila da u svoje dvije scene na rijeci pripazim i jednostavno se na izlasku spustim na stube prije rijeke, ili ju pogledam s lutkom i potom preskočim.

Na prvim probama za stolom dok se još dopisivao i mijenjao tekst, postojala je jedna scena sa građevinama koje govore- one ožive. Ta se scena štrihala kada smo prešli na pozornicu jer su redatelji imali dojam da je prespora, glazba predosadna i da se zapravo u toj sceni ništa konkretno ne dogodi, no ja smatram da se time mogao riješiti problem pripovjedača. Naime, u predstavi nije jasno tko je pripovjedač. Ima ženski glas- to daje indiciju da je grad ženskog roda kojeg svakako u hrvatskom jeziku Rijeka jest, govori u prvom licu (*potekla sam, bila sam sve veća i ljepša* itd.), ali ne znamo što je to što čini jedan grad, što ga to definira. Za to se jednostavno autori u svojoj predstavi nisu opredijelili. Jesu li to samo ljudi ili samo građevine, ili kombinacija jednog i drugog? U slučaju da su grad njegove građevine, one bi tada trebale govoriti, i mi kao animatori pronašli bismo način za to- HNK bi otvarao krov, Ura se može savijati, crkva sv. Vida ima gornji svod koji se može povlačiti prema dolje itd.. Tako bi svaki put kada se čuje pripovjedač, neka od građevina zapravo mogla govoriti, i svima bi bilo jasno da grad Rijeka priča svoju priču, a u drugu ruku, znali bismo iz čije vizure pratimo događaje. Da je postavljen čovjek kao dio grada, priča se mogla pratiti iz vizure jednog lika, primjerice beskućnika Vida koji je svjedočio svim nedaćama i koji je tako i tako ostao zadnji u razrušenoj Rijeci. Još jedna stvar vezana uz građevine je ta što su one izrađene trodimenzionalne baš iz tog razloga što je prvotna ideja bila da one budu žive. Kako je vremenom to bačeno u vodu, one su ostale takve, a za to više nije bilo pravog razloga. Kolega i ja smo predložili da probaju s postojećih građevina skinuti samo pročelja i naprave od njih

¹¹ Vjeverica (Scrat) na početku prvog dijela animiranog filma *Ledeno doba* (izv. *Ice age*) traži pravo mjesto u koje može sakriti svoj žir. Kada pronađe to mjesto, pokušava ga zakopati u snijeg, no slučajno time nastane pukotina u ledenoj stijeni i čitavo ledeno područje krene pucati. Tako ona postaje „krivac“ za razdvajanje kontinenata na planetu Zemlji i kraj ledenom dobu.

plošne lutke jer nam ovako velike i duboke samo smetaju pri animaciji lutaka i prolasku iza njih. Nažalost, bila je stiska s vremenom i više nije bilo mogućnosti za ikakve prepravke. Mislim da se o svemu tome trebalo dobro promisliti puno prije nego se uopće upuštalo u rad na predstavi, jer bi se na taj način uz pametan odabir tehnike lutaka također sačuvali kilogrami i kilogrami spužve koja je tijekom procesa bačena u nepovrat i silne količine lutaka i scenografije koji su izrađeni, a nikad nisu bili upotrebljeni. To je jedan od segmenata koji osobno smatram neprofesionalnim. S druge strane, sve su me te stvari uvelike iznenađivale. Bila sam nova u kazalištu, bez puno radnog iskustva, i uvijek sam imala dojam da kazalište kao jedna institucija funkcionira organizirano i promišljeno. Shvatila sam da ipak nije tako, i da puno toga što sam učila na Akademiji jednostavno „ne pije vodu“ u stvarnom svijetu. U kazalištu se sve vrti oko novca i doslovce se primjenjuje ona izreka: „Vrijeme je novac.“. Rokovi su tu da se ispoštuju, jako je malo vremena da se išta proučava ili promišlja. Na školi smo imali po cijeli semestar koji traje nekoliko mjeseci za ispit ili predstavu. U kazalištu je to mjesec i pol dana od kojih pola od toga ode na čitaće probe, pregovaranja o dramaturgiji, honorarima i režiji. Na sceni se kupuju rješenja „na prvu loptu“ jer nitko nema vremena da razmisli ni o čemu. Probe traju po tri do četiri sata maksimalno, osim pred premijeru kad su dvokratne, a ukoliko se slučajno zanesemo u radu, sve prekida inspicijent jer prema sindikatu i inspekcijama ne smijemo prekoračiti radno vrijeme. „Radnici“ su tu zaštićeni, ali ja se pitam što je s glumcima- ali glumcima u pravom smislu riječi, i projektom koji do kojeg je nekom od nas uistinu stalo? Ja trebam s tim materijalom izaći na scenu. Koliko sam ja zaštićena, koliko mi je dana prilika da nešto napravim, stvorim ili kreiram, i na taj način sebe zaštitim valjanom kreacijom pred publikom, kritikom i profesorima? Sve su to pitanja za koja u „birokratskom kazalištu“ nema mjesta.

Prije nego što sam igrala ovu predstavu kao diplomski ispit na SLUK-u, imala sam ju prilike prije toga „izigrati“ u kazalištu i steći dojam publike, odnos s njom, shvatiti koje stvari na nivou animacije ili šaljive dosjetke funkcioniraju, kako kod različitog uzrasta djece, tako i kod odrasle publike, te na koncu koja je razlika igrati na premijeri i tik nakon nje, i potom nakon tri mjeseca. Primjetila sam da primjerice djeca imaju drukčije reakcije kada dođu u kazalište s vrtićem ili školom tj. kada su u skupini svojih vršnjaka, a drukčije kada su u pratnji svojih roditelja. Jutarnje predstave redovito su organizirane za školske i vrtićke skupine, i tada su reakcije naj snažnije, djeca su puno opuštenija i imaju potrebu komentirati, glasno se smijati, pa čak i svojim malenim kolegama tumačiti ono što im nije jasno. U popodnevnim terminima za slobodnu prodaju dolaze djeca s roditeljima u privatnom aranžmanu i tad su discipliniranija, no kada ih je strah da će ih roditelji ušutkivati i smirivati. Roditelji pak, tu nalaze zadovoljstvo u gledanju predstava za djecu i gotovo uvijek reagiraju na onim mjestima na kojima je to i među nama dogovoreno. Ubacili smo neke komične dijelove u kojima se

moгу nasmiјati i roditelji i djeca, samo ih naravno različito čitaju. Primjerice, lik koji animiram, Babu Kunu, prepoznat će svaki odrasli građanin Rijeke, stoga što je ona poznata (sada već pokojna) prosjakinja i bivša prostitutka koja je više od pola svog života šetala gradom i „žicala“ ljude kunu: „*Daj babi kunu.*“. Djeca ju ne poznaju, ali uvijek smijehom regiraju na njen glas i način govora koji sam gledavši videozapise na internetu skidala. Razlika u igri na premijeri i na ispitu više je stvar opuštenosti i sigurnosti u materijal i svoje mogućnosti i sposobnosti. Trebalo je vremena za upoznavanje publike, ali i same sebe i svojih partnera, te stjecanje vjere i povezanosti.

Tehnički problem u predstavi generalno je nedostatak izvanjskog oka budući da redateljski dvojac igra u predstavi, tako im je puno detalja promaklo. Jedan od njih je poštivanje konvencije ulazaka i izlazaka lutaka sa scene. Na samom početku rada rečeno je da svaki put kada se lutka pojavi ili nestane proizvedemo visoki glas „vup“. Međutim, nije dogovoreno hoće li one dolaziti s lijeva ili desna, hoće li iskakati ili se penjati i silaziti niz stube. Na kraju se služimo svim varijantama, a u nekim situacijama ostatak ekipe, poglavito kolega Zelić uopće ne proizvodi dogovoreni glas, već primjerice dok animira Psa proizvodi glas fijukanja/ hukanja. Redatelji su mu na početku stalno govorili da radi krivo i da pazi, no vremenom su odustali. Izvanjsko oko kako sam već spominjala ranije bilo mi je neophodno kod animacije Hobotnice i to poglavito u zadnjoj sceni borbe sa Zmajem gdje trebam odigrati njezinu smrt. Prvih dvadesetak izvedbi odigrala sam padajući s Hobotnicom ravno dolje, kao da propadam iako mi je šef tehnike savjetovao da bi možda bilo bolje da padam na nazad. To je bio problem jer je iza mene čelična šipka o koju bih zapela. Vremenom sam iznašla sistem kako ću to učiniti. Dogovorila sam s majstorom svjetla da reflektor koji „puca“ na mene u toj sceni pomakne malo desno, meni naprijed, tako da se ja mogu tamo povući, pa kada padnemna nazad mimoići ću šipku i pad će biti čist i precizan. Nažalost, na diplomskom još uvijek nije funkcionirao taj sistem, već poslije.

Stvar tehnički i fizički zahtjevne predstave poput ove pitanje je dobre organizacije, čime se smanjuje jedno i drugo. Ova predstava mi je fizički najzahtjevnija predstava koju sam do sada radila. Traje 45 minuta, a ja pola predstave provedem na koljenima, te ostatak poluležečki, ili u vrlo niskom raskoračnom stavu savijene glave u stranu i rukama u zraku s dvije lutke gotovo u svakoj sceni. Pri tom dajem glasove i lutkama koje animira netko drugi ili animiram lutke koje sinkronizira treći. To je potpuni kaos na koji smo se mi navikli, a smatram da se promišljanjem i dobrom organizacijom prije stupanja na scenu taj kaos mogao umanjiti za minimalnih 40 %.

4. ZAKLJUČAK

Prilika koju sam dobila još za vrijeme diplomskog studija, a ta je rad u profesionalnom kazalištu, unijela je novu dimenziju u moj život. Uz akademsku zaštićenost u jednu ruku bila sam odrasli ogoljeni profesionalac osamljen u snalaženju u poslu i životu. Sve je to imalo i svoje prednosti, ali i svoje mane. Na sreću, ako sumiram stvari ipak mi je donijelo više dobra i neprocjenjivog iskustva. Znanje o lutkarstvu sada sam mogla primjeniti na konkretnom materijalu u onom okviru koliko mi je to bilo dopušteno, no zadovoljna sam jer sam u najvažnijem dijelu, animaciji, ostvarila ono što sam htjela- čistoću, preciznost i nadasve kreativnu igru. U drugu ruku, smatram kao školu i prednost činjenicu da uviđam i one slabe dijelove predstave u kojoj igram, i znam da bi se za određene dijelove mogla pronaći adekvatna supstitucija.

„Iskustvo je nevjerojatna stvar.“ Puno puta sam to spomenula nakon samo godine dana rada u kazalištu. Sama prilika dana mladom čovjeku da se okuša u poslu kojeg voli, potkovan znanjem koje će još razvijati, od velike je važnosti za samopouzdanje i napredak. Koliko su mi sigurnosti i opuštenosti na sceni donijele svakodnevne „utakmice“ tešući me pred publikom. Kada odu svi grčevi i strahovi, ostaje čisto zadovoljstvo u radu, isplivava kreativna energija i snaga, i tek tada primjenjujemo onu poznatu: *„Curiosity, not ambition.“*

Na koncu, kada pogledam unazad, priznajem, ne bih ništa mijenjala. Niti dobro, niti loše. Uvijek će biti turbulencija. I u radu i u životu. Ali ako razmislimo, barem nas te turbulencije gone naprijed, jačaju, i čine to da se osjećamo živima...

5. LITERATURA

Radoslav Lazić, *Svetsko lutkarstvo- Istorija, teorija, istraživanja*, Foto Futura i Radoslav Lazić, Beograd, 2004.

Borislav Mrkšić, *Drveni osmijesi*, Centar za vanškolski odgoj Saveza društava „Naša djeca“ SR Hrvatske, Zagreb 1975.

Marijana Županić Benić, *O lutkama i lutkarstvu*, Leykam international, d.o.o., Zagreb, 2009.

Henryk Jurkowsky, *Povijest europskoga lutkarstva, 2. dio, Dvadeseto stoljeće*, Međunarodni centar za usluge u kulturi, Zagreb, 2007.

Teofrast, *Karakteristi*, IP „Veselin Masleša“, Sarajevo, 1975.

https://hr.wikipedia.org/wiki/Grb_Rijeke

https://hr.wikipedia.org/wiki/Laval_Nugent

<http://www.coolinarika.com/magazin/prehrambeni-rjecnik/n/nugat/>

http://hr.metapedia.org/wiki/Bodulski_cakavizam

<http://www.halubajski-zvoncari.com/>

<http://www.mojarijeka.hr/vijesti/velid-dekic-otkrivao-tajne-starih-rijeckih-zgrada/>

<http://www.klub-susacana.hr/revija/clanak.asp?Num=62-63&C=8>

http://www.formula1-dictionary.net/rijeka_7_a.html

<http://www.kvarner.hr/kultura/knjizevnost.html>

<http://gkr.hr/content/download/1992/22932/version/5/file/rijeka-u-slikovnici.pdf>

http://os-podmurvice-ri.skole.hr/?news_hk=1&news_id=990&mshow=1034

<http://www.gkl-rijeka.hr/wp/?p=1501>

<http://www.gkl-rijeka.hr/wp/?p=1465>

<https://hr.wikipedia.org/wiki/Trsat>

<http://www.mojarijeka.hr/vijesti/trsatski-zmajevi-ili-bazilisci/>

<https://www.stormfront.org/forum/t445208-2/>

<https://hr.wikipedia.org/wiki/Grobnik>

<http://bosiljevo.hr/dvorac-bosiljevo/>

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Muppets

<http://www.alm.hr/hr/umjetnici/radoicic-vojo/92/>

https://hr.wikipedia.org/wiki/Vjekoslav_Vojo_Radoi%C4%8Di%C4%87

<http://www.jutarnji.hr/vojo-radoicic---quot-slikam--brodice-je-su-one--simbol-ceznje-moje-majke-za-ocem-koji-je-nestao-na-moru-quot-/1471737/>

<http://slobodnadalmacija.hr/scena/kultura/clanak/id/98872/dvaput-sam-se-napio-dvaput-potukao-i-oba-puta-dobio-batine>

<http://www.rijeka.hr/MuralOBaltazargradu>

<http://www.jutarnji.hr/baltazargrad-u-rijeci--grafiteri-dovrsili-velicanstvene-portrete-rijeckih-povjesnicara/1040382/www.jutarnji.hr/1040383>

<http://www.imdb.com/character/ch0004528/bio>

<http://iceage.wikia.com/wiki/Scrat>