

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

STUDIJ KAZALIŠNE UMJETNOSTI
SMJER: GLUMA I LUTKARSTVO

FILIP ELDAN

***RAD NA PREDSTAVI
DUGA***

DIPLOMSKI RAD IZ LUTKARSTVA

doc. ArtD. MAJA LUČIĆ

Osijek, 2016.

SADRŽAJ

1. UVOD.....	3
2. DINKO ŠIMUNOVIĆ/RAD NA TEKSTU.....	4
3. DUGA – LUTKARSKA PREDSTAVA.....	6
4. KAMEN KAO LUTKA/MATERIJAL KAO SIMBOL.....	8
5. ANIMACIJA/GLUMA.....	11
6. RAD NA ULOZI.....	14
7. KONCEPT REŽIJE.....	16
8. ANSAMBL I IGRA.....	19
9. ZAKLJUČAK.....	21
10. LITERATURA.....	22

1. UVOD

U svojoj diplomskoj radnji pokušat ću opisati proces nastajanja predstave *Duga* koja je nastala prema istoimenoj pripovijetki Dinka Šimunovića. Predstava je praizvedena 16. svibnja 2015. godine u osječkoj Barutani, u režiji Tamare Kučinović, te pod mentorstvom docentice Maje Lučić.

Važno je naglasiti kako se radi o diplomskoj predstavi iz lutkarstva čiju specifičnost možemo promatrati s više strana gledišta. Teoretskog, redateljskoga, glumačkoga, lutkarskog i akademskog. Mene kao apsolutna glume i lutkarstva, prije svega, zanima onaj praktični, glumačko – lutkarski aspekt rada na ovoj predstavi. Zato ću u svojoj pisanoj radnji najviše raspravljati upravo one teme koje se dotiču tog aspekta.

Prihvatimo li specifičnost studija glume i lutkarstva kao osposobljavanja studenata na polju umjetničkog poziva, shvatit ćemo da ova pisana radnja nikako ne može ličiti nekom znanstvenom radu iz, recimo, rimskog prava, bez obzira što će u formalnom smislu ona biti upravo to. Razlog zbog kojeg se dotičem ove usporedbe nikako nije trivijalan, već naprotiv, otvara središnje pitanje uvoda moje radnje: Zašto pisati o predstavi u kojoj igram? Naime, ako se složimo oko činjenice da je dramska igra (s lutkom ili bez nje) određeni vid umjetničkog izražavanja, onda je nemoguće to isto izražavanje pretočiti na papir, tim više, što pisana riječ nije gluma niti animacija, a ja kao pisac svakako nisam glumac niti lutkar. Zato ću pokušati sebi dati ulogu objektivnog promatrača (koliko god je to moguće). Ulogu onoga koji kritizira i potpuno objektivno obrazlaže sve segmente predstave o kojoj piše. Mislim da mi ta uloga (objektivnog promatrača) daje odgovor na ranije postavljeno pitanje: Zašto pisati o predstavi u kojoj igram? Pa upravo zato da joj dadnem značaj, da joj ostavim trag i da kao objektivni promatrač nešto novo o njoj spoznam.

U ovoj pisanoj radnji također želim pronaći odgovore na određena pitanja koja se neminovno otvaraju kada se raspravlja i razmišlja o lutkarstvu, kazalištu i umjetnosti općenito.

U radu na *Dugi* od samog početka bilo je jasno da uprizorenje proznog djela neće biti nimalo lagani zadatak. Sama pripovijetka *Duga* Dinka Šimunovića vrlo je kompleksno literarno djelo prožeto brojnim opisima, psihološkim karakterizacijama likova, kompleksnim ljudskim odnosima i specifičnim rečenicama koje neodoljivo prikazuju mentalitet ljudi Dalmatinske zagore. Tema djela se bavi pitanjem slobode koja je u konzervativnom društvu

dovedena do krajnje granice formalnosti. *Duga* također govori o problemu žene kao individue koja u patrijarhalnom sistemu ne uspijeva doseći slobodu života. Ona postoji samo kao ukras muškog identiteta. Upravo takve teme čine ovo djelo izuzetnim izazovom za one koji ga se odluče prikazati na sceni. Odabir takvih tema u kazališnom smislu otvara zanimljive dramske mogućnosti. Zato smo od samog početka rada na predstavi bili uvjereni da *Duga* može biti sjajna kazališna predstava. Autor pripovjetke *Duga*, Dinko Šimunović, pisac je koji u jednoj rečenici prodire u suštinu lica. Piše jezgrovito, sažeto i krepko zbog čega je nevjerojatno zanimljiv u kazališnom smislu. To nas je inspiriralo, kao studente, da prionemo na posao i da se svim srcem predamo zadatku realizacije ovog, zaista, posebnog djela.

2. DINKO ŠIMUNOVIĆ/RAD NA TEKSTU

U mladosti, kad je u meni počelo kipjeti od obilja čuvstava i snage, moju žeđu za dubinom misli i ljepotom osjećaja požio sam na divnim stranicama Puškina, Gogolja, Turgenjeva, Dostojevskog, Tolstoja, Gončarova, Saltikova-Ščedrina, Potapenka (...) i to me uznosilo, a ujedno (dugo) tjerovalo od misli da što napišem. Sve pročitano činilo mi se tako nedostiživo.¹

Dinko Šimunović rođen je u Kninu 1873. godine. Djetinjstvo je proveo u Koljanima, selu u Cetinskoj krajini, što se smatra da je imalo veliki utjecaj na njegov književni rad, a to se može vidjeti po velikom broju motiva i likova koji su proizašli iz tog kraja. Dinka Šimunovića se svrstava u epohu *hrvatske moderne* čija su obilježja simbolizam realizam i impresionizam. Stoga ne čudi da su njegova djela prožeta brojnim opisima prostora i likova. Šimunović se također smatra ocem naše seoske novele zbog brojnih opisa Dalmatinske zagore i Cetinske krajine. Upravo u djelima *Duga*, *Alkar* i *Mrkodol*, on opisuje ta mjesta nevjerojatno suptilnim poetskim realizmom.

Njegovi opisi prirode koji ocrtavaju unutarnje stanje likova, možda su nas najviše inspirirali u postavljanju *Duge* na kazališne daske.

Studiram psihu našeg naroda, a i građanina, pa o tome duboko razmišljam i savjesno izrađujem, i to ne samo svoj stil već i ideje. Toliko tih ideja imade u mojim radnjama, ali sam ih radi umjetničkih razloga prikrio.²

¹ Tragična autobiografija, Vijenac 1926., br. 16-18

² Pismo Branku Stanojeviću 1920., objavljeno u časopisu Savremenik 1940. godine

Početak rada na predstavi *Duga* sadržavao je istraživanje autora i djela. Kako bismo što kvalitetnije zagrebli u sve probleme inscenacije, bilo je potrebno da se detaljno upoznamo sa svime što nam taj predložak nudi. Zato je asistentica i redateljica Tamara Kučinović odlučila svakome od nas studenata dati u zadatak da istraži pojedinu temu koja se može pronaći u djelu, a koja je istovremeno zanimljiva za istraživanje u svrhu predstave. Ja sam istražio temu glazbe Dalmatinske zagore. Tu smo došli do vrlo interesantnih specifičnosti kulture tog prostora. Od *klapskog pjevanja*, preko *nijemog kola* do *gange* - specifičnog načina pjevanja (puštanja glasa u intervalima polutona). Upravo smo gangu kasnije koristili kao stilsko sredstvo igre (načina izražavanja) koje nam je pružalo razvijanje karaktera i mentaliteta lica. Proučili smo i povijesne prilike toga kraja. Dalmatinska zagora je u svojoj prošlosti pripadala različitim državama (Otomansko carstvo, Mletačka država, dio Hrvatske i Bosne), pa je samim time utjecaj različitih kultura svakako pridonio stvaranju identiteta tamošnjeg čovjeka. Način života u geografski teškim uvjetima, od pamtivijeka je opterećivao stanovništvo Dalmatinske zagore.

Dinko Šimunović je pisac koji je u svom opusu ušao u duboku analizu mentaliteta Dalmatinske zagore, na neki način kritizirajući ga, a s druge pak strane idealizirajući ga. U surovosti brdskog, planinskog života on je pronašao duboko ukopanu suptilnost i osjećajnost svojih zemljaka, koju opisuje zapanjujućom iskrenošću. Time nam je kao glumcima ponudio čitavu paletu mogućnosti izgrađivanja naših lica.

Uzimajući u obzir sve što nam tekst nudi krenuli smo u rad na konceptu naše predstave i to unutar okvira nekoliko nastavnih kolegija iz područja lutkarstva – lutkarske režije, dramaturgije i animacije.

Naša želja, i zadatak, bila je napraviti lutkarsku predstavu. Radili smo brojne vježbe insceniranja pojedinih scena uzimajući dijelove teksta iz našeg predloška. U početku smo se bavili strukturiranjem teksta. Zadatak je bio kroz četiri velike scene prikazati priču cijele *Duge*. Tim zadatkom smo utkali put traženju karaktera likova, atmosfere scena i predstave uopće. Otkrivali smo vizualnost naše predstave te scensku i lutkarsku estetiku. Isprobavali smo razne varijante postavljanja scene koristeći svakakve materijale – od razno raznih platnenih materijala, preko kamenja do vode, pijeska i zemlje. No prije nego što krenem u problematiku odabira materijala lutke i scenografije, volio bih reći nešto o zakonitostima svake lutkarske predstave, i o *Dugi* kao lutkarskoj predstavi.

3. DUGA – LUTKARSKA PREDSTAVA

Lutkarsko kazalište ne može postojati bez lutke, svog sastavnog elementa, upravo kao što "ljudsko" ili "dramsko kazalište ne može postojati bez svog sastavnog elementa, glumca, izvođača. Oboje, lutka i glumac, imali su predkazališni život. Lutke su uvijek bile umjetna bića; glumci su ljudi, te pripadaju prirodnom svijetu. (Jurkowski, 2005:21)

Za lutkarsku predstavu potrebno je imati na umu nekoliko važnih odrednica koje su neophodne u stvaranju same predstave. One proizlaze iz unaprijed postavljenih pitanja na koje valja dati odgovore. Možda jedno od najvažnijih, ili barem prvih pitanja, jest pitanje: zašto lutka? Dakle, zašto radimo predstavu u kojoj će igrati lutke, a ne glumci? Kako bih odgovorio na ovo, naizgled, jednostavno pitanje, pokušat ću se vratiti u prošlost i raspraviti fenomen lutkarstva i animacije od njihovih samih početaka.

Lutku je stvorio čovjek. Ona je u svojim začecima imala funkciju idola, fetiša, talismana, drugim riječima, imala je magičnu i religijsku funkciju. U tom smislu ona je svoj put do kazališta prolazila paralelno sa svojim stvarateljom – glumcem. U svakom slučaju, lutka je uvijek bila i ostala sredstvo izražavanja, znak i metafora. Ideja da se lutka može pokrenuti, i time oživjeti, donijela je lutki kazališnu funkciju u kojoj ona egzistira kao instrument glumačkoga izražavanja i dramske igre. Tako glumac postaje lutkar koji upravlja svojim instrumentom – lutkom, dakle, onaj koji ju oživljava – animira. Danas, u suvremenom kazalištu, lutkarstvo je pronašlo svoju ulogu u kazališnom životu. Od predstava za djecu do filozofskih, konceptualnih i istraživačkih predstava u kojima se lutkarske tehnike koriste kao način dočaravanja određene ideje te naglašavanja nekog problema ili teme. Peter Brook kaže:

Lutka i lutkarstvo danas doživljavaju pravu renesansu. Ako u pozorištu lutku i njenu teatarsku funkciju tretiramo svom ozbiljnošću, lutka danas ima svoje sigurno mesto u pozorištu. (...) Ako lutku na sceni ne oživimo u okviru njene mogućnosti, ostaće samo na nivou mehaničkog modela. (Brook, 2007:12)³

³ Prema: Lazić, Radoslav. (2007.), KULTURA LUTKARSTVA. Beograd: Foto Futura i autor.

Zato je potrebno odgovoriti na prethodno postavljeno pitanje (Zašto lutka?) koje u današnjem poimanju lutkarskog kazališta nikako ne može biti izostavljeno. Ne može biti izostavljeno, prije svega, radi činjenice da je lutka sama za sebe metafora te kao takva raspolaže, vrlo često, većim mogućnostima igre nego sam glumac. Te mogućnosti proizlaze iz njene suštine, kao instrumenta, pa samim time zahtijevaju preciznu logiku kojom se upotrebljavaju. Umijeće animacije tako nastoji pratiti logiku materijala od kojeg je lutka napravljena, ili u mnogim slučajevima projicirana (teatar sjena, animacija zvuka ili svjetla). To znači da način na koji se oživljava materija i razlog zašto se oživljava, gotovo uvijek proizlazi iz asocijacije koju lutka nudi unutar okvira svoje likovnosti i estetike. Zato lutka može biti bilo koji predmet, bilo koji dio glumčeva tijela, snop svjetla, zvuk, komad drveta, kamen, itd.

Dinko Šimunović, kao što smo ranije kazali, koristi brojne opise prirode kraja o kojem piše u kojima smo pronašli brojne lutkarske asocijacije. Time ulazi u samu srž ljudskog mentaliteta Dalmatinske zagore. U pripovijetki *Duga* takav način, kojim on oblikuje rečenicu, kao da dočarava svaki zvuk, atmosferu, sporost života i težinu te kršovite zemlje, što nas je inspiriralo kako da osmislimo lutke i scenografiju.

Toga je ljeta sunce neobično dugo i žarko sipalo sjaj i toplinu na Čardake i Lug, na Glibušu i njezine pritoke. No što je silno sunce više razvijalo obilja i sreće u Lugu, to su Čardaci pod njegovim božanskim zrakama postajali sve ukočeniji i tiši: varošani su se posakrili u svoje kamene kuće usječene u hrid da prospavaju to žarko ljeto. A sparani i težak uzduh cijedio im mrtve kapi znoja koje nije pilo žarko sunce već bi natapale klonula tjelesa i uspavljivale zadnje sile u njima. Tako su Čardačani svakoga ljeta probavljali masne objede te čekali večeru i već misleći da s njima sva priroda pod suncem spušta klonula uda. (Šimunović, 1983:13)

U ovom isječku možemo iščitati brojne motive koji vrlo jasno opisuju atmosferu potencijalne scene. Šimunovićev realistični, a opet, na neki vrlo suptilan način poetski opis možemo shvatiti kao didaskaliju – uputu za scensku realizaciju. Time smo se mi vodili u radu na našoj predstavi. Kako dočarati *žarko sunce koje sipa sjaj i toplinu na Čardake i Lug? Kamene kuće, ukočenost i vrućinu, mrtve kapi znoja i klonula tjelesa?* Sve nas je to navodilo promišljanju o materijalu od kojeg će biti napravljene lutke. Kakvi su to ljudi i zašto su takvi? To nas je pitanje obuzimalo i tokom rada na tekstu počeli smo projicirati razne mogućnosti realizacije i izrade scene i lutaka. Ono pitanje – zašto lutka – postajalo je sve jasnije. No odgovor je u protupitanju: Kakva lutka?

4. KAMEN KAO LUTKA/MATERIJAL KAO SIMBOL

Ranije smo ustanovili da kazališna moć u lutkarskom teatru proizlazi iz asocijacije koju nudi određeni materijal. Također, svaki materijal zahtjeva i sadrži svoju logiku animacije. Tako asocijacija i logika postaju ključne odrednice igre i mašte, a sve u svrhu priče, ili preciznije rečeno, drame.

U radu na našoj predstavi bilo je važno pratiti tu logiku koja je proizašla iz asocijacije. Sami tekst nas je navodio na rješenja koja su se u početku ticala, ponajviše, vizualne estetike naše predstave. Složili smo se da je važno likovno osmisliti scenu i lutke tako da budu u korelaciji s glavnom idejom predstave.

Likovna dramaturgija je kompleksna likovna vrsta, koja zahtjeva od stvaraoca, prvo opće poznavanje likovnih zakonitosti, poznavanje suštine kazališne kostimografije i scenografije, a prije svega treba razumjeti suštinu lutkarskog kazališta, koji nikako nije umanjeni oblik "velike scene" nego ima svoje zakonitosti nadrealnog, iznenađujućeg, nečeg što se izmiče definiciji "po ladicama".

Polazna točka stvaralačkog razmišljanja je poruka buduće lutkarske predstave. Iz tog polaze odluke o najbitnijim elementima likovne stilizacije: odabir lutkarske tehnike, materijala, boja, oblika i proporcionalnosti u odnosu do lutkara – interpretatora. (Freyer, 2007:70)⁴

Budući da smo sami, uz pomoć redateljice Tamare Kućinović i mentorice Maje Lučić, kreirali i izrađivali lutke i scenografiju, bilo je vrlo važno imati na umu - što je to lutkarska dramaturgija u likovnom smislu. Naime, vrlo često, u lutkarskom teatru, ideja igre proizlazi iz likovne dramaturgije koja svojom logikom prati priču i ideju. Zato rad na animaciji počinje odabirom materijala i izrađivanjem scene koja direktno prati ideju animacije.

Ideja materijala i estetike naših likova proizašla je iz određivanja njihovih karaktera i dramaturških funkcija u komadu. Prije nego što prijeđem na opis vizualnosti i logike materijala naših lutaka, pokušat ću ukratko ispričati samu priču našeg komada:

⁴ Prema: Lazić, Radoslav. (2007.), KULTURA LUTKARSTVA. Beograd: Foto Futura i autor.

Radnja se događa u Cetinskoj krajini, točnije u jednom malom mjestu pokraj polja zvanog Lug. Priča prati djevojčicu Brumhildu koju zbog njene naravi u selu zovu Srna. Vrijeme radnje nije direktno konkretizirano u djelu, no možemo lako zaključiti da se radi o razdoblju kraja devetnaestog stoljeća. Područje Dalmatinske zagore tada je bilo, a i danas je, područje konzervativnog društva u kojem tradicija i religija uvelike određuju društveni život. Zato je u središtu priče djevojčica koja je u svakom pogledu drugačija od drugih. Njena želja za životnom slobodom – oslobađanjem od formalnog, konzervativnog ponašanja, stvara središnji problem koji se u ovom djelu otvara, a to je problem žene kao emancipiranog bića unutar patrijahalnog društva. Pojam slobode tako postaje problem spolnog identiteta našeg središnjeg lika. Naime, biti muško znači biti slobodan. Srnina majka Emilija i otac Marko predstavljaju u dramaturškoj funkciji glavne antagoniste. Oni su tipični predstavnici društva u kojem žive. Oni zbog opće percepcije društva prema njihovoj kćeri, inzistiraju na zabranama i formalnostima koje djevojčicu čine djevojčicom i time zadovoljavaju opće prihvaćen način ponašanja, ne misleći pri tom na koji način to utječe na njihovu kćer. Drugi dio priče događa se u mjestu Marčinkova glavica gdje Srna upoznaje Klaru i Savu. Klara je bogata žena, udovica, čiji je muž umro i sada sama brine o sebi. Ona je otvorenija od drugih. Njezina neposrednost Srni postepeno otvara još jasniju želju za slobodom. Sava je žena čija životna tragedija potakne Srnu da postane dječak. Naime, Savu je ostavio muž jer je rodila žensko dijete. Srna odluči postati dječak kada joj Sava ispriča legendu o dugi u kojoj se kaže da ona djevojčica koja prođe ispod duge postane dječak. Neopisiva želja za slobodom Srnu natjera u trk prema dugi. U svojoj želji da prođe ispod duge, Srna upadne u Mrtvo jezero, gdje okonča svoj život.

Kako bismo dočarali karaktere likova odlučili smo da njihova vizualna karakteristika asocira na njihov mentalitet. Htjeli smo da materijal sam za sebe simbolizira mentalitet društva u kojem postoje naši likovi. Odlučili smo da likovi (lutke) budu od kamena i gline, a da pritom cijela scena bude napravljena od neobrađenih prirodnih materijala (drvo, trava, voda, pijesak, zemlja). Time smo riješili fundamentalan problem likovne dramaturgije predstave. Stvorili smo svijet ljudi od kamena i time na simboličkoj razini oslikali njihov način ponašanja. *Čovjek od stijene odvaljen*, postaje taoc vlastite materije. Njegova duša ostaje zarobljena u srži kamena, a želja za slobodom gotovo nerješiv problem. U simboličkom i metaforičkom smislu, tvrdoća materijala postaje čovjekova mentalna tvrdoća. Tvrdoća u stavu, emociji, pokretu i odnosu.

S druge pak strane, likovi poput Klare i Save, mišljeni su da budu od gline. Glinene lutke koje mijenjaju svoj oblik s obzirom na promjenu raspoloženja ili emocije. Ta bitna razlika materijala koji je s jedne strane krut, pasivan i nepomičan, a s druge strane mekan, pokretan i suptilno dinamičan, otvorila nam je konkretan sukob u likovno – dramaturškom smislu. Takav kontrast upućuje na dinamiku odnosa koji se događa između likova i daje im dramaturšku funkciju koja s obzirom na materijal određuje je li lik antagonist ili protagonist.

Glavno lice, Srna, kao i njeni roditelji Marko i Emilija lutke su od kamena. Lutka Srne je osmišljena kao pomno odabrani kamenčići koji su njeno tijelo i glava. Ostali likovi su jednako osmišljeni, samo što odabrano kamenje od kojih su napravljeni, u svojoj strukturi i neobrađenosti, podsjećaju na njihov karakter. Na primjer, lutka *Dida* (Djed), je trusni kamen koji se lako troši i raspada i time je mogućnost njegove animacije vrlo zanimljiva jer materijal sam po sebi dočarava starost. Likovi *dječaka* su, za razliku od *Dide* manji kamenčići, kompaktnijeg kamena i glađe teksture, pa samim time izgledaju mlado i poletno. Klara i Sava su ništa drugo do li masa gline koja se oživljava, transformira i oblikuje.

Ovakav, naizgled, čudan koncept likovne dramaturgije predstave omogućio je stvaranje naše predstave u onakav oblik kakvog ima danas. Predstava u kojoj su lutke kamenje i glina, u kojoj je scenografija u funkciji pričanja priče, animacije i oživljavanja atmosfere scene i prostora.

5. ANIMACIJA/GLUMA

Ispred dramaturgije predstave, i tako naravno i likovne dramaturgije, je odnos glumca i lutke.

Gotovo je nemoguće govoriti o lutkarskoj predstavi bez da se dotakne tema animacije. U svojoj knjizi *Povijest europskog lutkarstva*, i to u prvom poglavlju „Uvod i osnovna načela“, Henryk Jurkowski opisuje glavno svojstvo lutke:

Glavno svojstvo istinske lutke jest da je napravljena tako da bi prešla iz svojeg nepokretnog stanja i ušla u kategoriju bića koje pokreće čovjek. U slučaju kazališne lutke taj je čovjek izvođač koji posuđuje svoju energiju lutki, kako bi mogla djelovati kao lik u scenskom prostoru u svrhu izvedbe pred publikom. (Jurkowski, 2005:11)

To znači da je kazališna lutka namijenjena za animaciju. Ona u svakom smislu postoji da bi bila izložena na sceni i tamo pokretana, manipulirana – animirana. Sam pojam *animirati* (lat. *animare*) znači – dati dušu, ili oživiti ono ne-živo. Vještina, ili ako hoćete, umijeće animacije u lutkarskoj umjetnosti predstavlja samu suštinu njezine zakonitosti. Bez pokretanja određenog predmeta ili već oblikovane lutke, ne možemo govoriti o lutkarstvu. Veliki Sergej Obrascov kaže: *U početku bijaše pokret*. U početku jeste pokret, no animacija i lutkarstvo ne bi bili to što jesu, da u ovoj problematici zanemarimo neophodno glumačko umijeće koje usko ide uz pojam animacije.

Naravno da je zakonom fizike nemoguće "udahnuti život" neživoj materiji, ali glumačkim i animacijskim tehnikama je moguće taj život učiniti naizgled postojanim. Time se bavi lutkarstvo. Taj prividni život u neživom, lutkar-glumac postiže svojim odnosom do predmeta/lutke. Kako bih pojasnio ovu tezu citirat su sljedeće:

Jednostavno rečeno, animacija kao majstorstvo primenjuje se na lutkarskoj sceni, filmu ili televiziji. Takvi primenjeni oblici još nisu umetnost. Ali, umetnost animacije se javlja u prevazilaženju veštine animatora u procesima stvaranja idejno-estetske osnove scenske, filmske, televizijske umetničke predstave koja misli i oseća celinu sveta i života.

Nadahnuće životom animatora dovodi u generički status "božanstva" koji svojim animatorskim oblicima daje duh i dušu. (Lazić, 2005:13)

Možemo zaključiti da je animator onaj koji kroti određeni materijal i stavlja ga u kontekst svoje glumačke igre. On svoju vještinu koristi kao sredstvo dramskog

⁵ Prema: Lazić, Radoslav. (2007.), KULTURA LUTKARSTVA. Beograd: Foto Futura i autor.

izražavanja i pri tom lutku smatra svojim instrumentom preko kojeg će realizirati svoju igru, glumu, maštu i ideju uopće. Lutkar se prema svom instrumentu ponaša slično kao glazbenik prema svom: s puno pažnje i poštovanja. Kada kažem poštovanja, ne mislim pri tom da štuje lutku kao kakvo božanstvo u nekom mističnom smislu, već kao vrijedan predmet namijenjen za određenu svrhu.

U našoj predstavi odnos animatora prema predmetu kojeg animira (kamenu), bio je najbitniji faktor animacije u našoj predstavi. Nakon što smo se odlučili da će naše lutke biti od kamena, naišli smo na puno problema koji se tiču upravo animacije. Naime, vrlo je teško animirati lutku koja nema oblikovano lice, koja je, ništa drugo nego kamen. U simboličkom smislu ta je ideja bila sasvim prihvatljiva, no u animacijskom smislu ona je otvorila brojne probleme koje je trebalo riješiti tokom rada na animaciji. U svakom slučaju, s lutkom se najprije animator mora upoznati. Mora prodrijeti u njene karakteristike te iz nje naučiti vladati njenim karakterom.

U lutkarstvu sve počinje od impulsa. Njegova kvaliteta određuje ekspresiju lutke. U mehanici impulsom podrazumijevamo vektorsku fizikalnu veličinu određenu umnoškom sile i vremena ($I=FT$). Dakle, bez djelovanja impulsa nema promjene brzine čestice. No animacija svakako nije mehanika. Ona nastaje u trenutku kada impuls bude tako izveden da pokret lutke slični nekom pokretu živog bića. On je sredstvo igre s lutkom jer animator odabire njegovu kvalitetu, pa time u vremenu i prostoru gradi fiktivan život u svrhu drame.

U istraživanju mogućnosti animacije naših lutaka, mi smo istraživali logiku impulsa koju određuje kamen kao lutka. Taj proces je bio dugotrajan jer zahtjeva, kako idejnu, tako i praktičnu angažiranost. Kada bismo dolazili do određenih animacijskih rješenja tada ih je trebalo uvježbati. Najvažnije je probiti "kôd igre" – pronaći onakva animacijska sredstva kojima se može prenijeti lutkin emotivni život. Kako bi uspjeli u tome, trudili smo se otkriti pokrete i pozicije naših kamenja-lutaka koji na najbolji način ocrtavaju njihov unutarnji (psihološki) proces. Tijekom tog procesa smo shvatili da je potrebno reducirati pokrete naših lutaka, te umjesto viška kretnji, usredotočiti se na jedan, "čisti" pokret koji svojom kvalitetom impulsa dočarava emociju i radnju lika.

No problemi animacije ne leže samo u pokretima lutaka, već i u odnosu glumca i lutke, što se u radu na ovoj predstavi pokazalo kao jedna od najvažnijih odrednica predstave. Pozicija glumaca unutar predstave zahtijevala je, tako reći, dvostruki angažman glumaca. Onaj lutkarski koji se tiče animacije, i onaj glumački koji se tiče glumačkog odnosa prema licu i svojevrsan stav do onoga o čemu predstava govori. Naime, kada je riječ o lutkarskoj predstavi, uvijek se postavlja pitanje pozicije glumca/animatora unutar samog koncepta predstave. U mnogim lutkarskim predstavama animatori su doslovno sakriveni, "nevidljivi" publici (iza paravana, u mraku, iznad scene...). U našoj predstavi tome nije tako. Shvatili smo da naš, glumački odnos do lutke, pomaže u samoj animaciji. Ono što je u takvom konceptu važno, jeste naći mjeru u glumačkoj ekspresiji kako se ne bi zanemarila lutka u prvom planu. Kako lutka, koja je kamen, nema nikakvu likovnu ekspresiju lica, pa čak niti ljudski oblik tijela, glumačka sredstva animatoru nude zamjenu za taj "nedostatak".

Najbolji primjer koji opisuje način naše igre jest onaj kolegice Kristine Fančović čija je uloga *Save* zaista zasjala. Naime, ona je svoju ulogu vodila u dva smjera igre. Kao narator igrala je iz pozicije sadašnjosti svoga lica, a njenu prošlost je igrala animirajući glinenu lutku. To je scena u kojoj *Sava* prepričava svoju tragediju *Srmi*. Kristina Fančović postavila je svoju ulogu animatora - kao ulogu kipara koji oblikuje svoju glinenu lutku i time dočarava njenu emociju. Izgovarajući tekst i modelirajući glinu ona je uspjela postići nevjerovatan odnos do svoje lutke, preko koje je odigrala čitav niz unutarnjih radnji i osjećanja lica koje igra. Uz sve to Kristina uspijeva dati i osobni komentar na sadržaj koji igra, i time zaista upotpunjuje cjelokupni dojam svoje igre, koja je zaista sjajna. Time, po mom mišljenju, koristi sredstvo modernog kazališta koje kombinira tragičnom uzvišenošću što njenu ulogu čini potpunom.

Na sličan način smo svi u predstavi gradili svoje uloge. Redateljica Tamara Kučinović vodila je probe u smjeru igre koja kombinira glumu i animaciju. Tako svaki glumac u predstavi istovremeno animira i glumi lica koja tumači. Takav koncept nije nimalo lak i potrebno je puno rada kako bi se došlo do same uloge.

6. RAD NA ULOZI

Dogovorimo se da perspektivom nazivamo promišljenu harmoničnu međuzavisnost i raspored dijelova pri svladavanju cjeline drame i uloge. Nema igre, radnje, pokreta, misli, govora, riječi, osjećanja, itd., itd., - bez odgovarajuće perspektive. Najobičniji ulazak i izlazak sa scene, izgovorena fraza, riječ, monolog – treba da imaju perspektivu i konačan cilj (glavni zadatak). Bez perspektive ne treba reći ni najjednostavnije da ili ne. Velika fizička radnja, saopćavanje značajne misli, proživljavanje velikih osjećanja i strasti, stvoreni su iz mnoštva sastavnih dijelova, te, scena, čin i drama u cjelini ne mogu proći bez perspektive i krajnjeg cilja (glavnog zadatka). Tek pošto glumac razmisli, proanalizira, proživi svoju ulogu u cjelini i pošto se pred njim otkrije daleka jasna, lijepa, primamljiva perspektiva, njegova igra će postati, da tako kažemo, dalekovidna, a ne kao ranije kratkovidna. Tada neće moći igrati pojedine zadatke, neće moći govoriti pojedine fraze, nego cijele misli i periode. (Stanislavski, 1991:98.)

Kako bih došao do svoje uloge, potrebno je puno vježbe. Na kraju, sva teoretiziranja gotovo da padaju u vodu ukoliko se ulozu ne pristupi vježbajući. Kao što glazbenik, kada priprema koncert, sate i sate provodi vježbajući glazbenu partituru, tako i glumac/lutkar vježba svoju ulogu. On vježba partituru radnji koje mora obaviti. Recimo da su fizičke radnje onaj dio obavljanja zadatka koji se samim odabirom, vježbom i ponavljanjem savladavaju upornošću, dok se takozvane unutarnje radnje savladavaju sagledavanjem puno šireg konteksta uloge. Kao što Stanislavski kaže u spomenutom citatu - da se ulozu ne može pristupiti bez znanja o perspektivi. Tako sam i ja pokušavao od samog početka i prvih proba na sceni kreirati djelić po djelić svoje uloge, i to jasnim putem prema konačnom cilju.

U predstavi *Duga* sudjelovalo je sedmero glumaca (Nikša Eldan, Kristina Fančović, Petra Šarac, Sara Lustig, Nino Pavleković, Luka Bjelica i moja malenkost), redateljica Tamara Kučinović te mentorica Maja Lučić. Predanim radom na ulogama smo gradili predstavu jedan cijeli semestar. Način postavljanja predstave nije se odvijao u klasičnom smislu podijele uloga, već se do uloge dolazilo zajedničkim istraživanjem pojedinih atmosfera scena u kojima svi sudjeluju kao jedan. Tako smo došli do spontane podijele u kojoj svaki glumac u određenoj sceni pridonosi općoj atmosferi bez obzira ima li tekst ili nema. Drugim riječima, postojala je generalna podjela uloga u kojoj Nikša Eldan igra *Srnu*, Kristina Fančović *Savu*, Nino Pavleković *Klaru*, Sara Lustig i Petra Šarac *majku Emiliju*, Luka Bjelica *Marka* (Savinog supruga) i ja *Janka* (Srbinog oca). Pozicija svakog glumca u *Dugi* polazi iz tri glavne odrednice: **lutkarske**, **glumačke** te **kombinacije glume i lutkarstva**.

Lutkarska pozicija se najviše tiče animacije. Možemo reći da je ona najzahtjevnija u našoj predstavi jer se radi o obavljanju brojnih zadataka: Animacija različitih lutaka u pojedinim scenama (transformacije glasa lutaka, njihovi pokreti i impulsi), animacija prostora (atmosfera) koja se postiže zvukom, ritmom i pjevanjem, te disciplina obavljanja animacijskih zadataka poput - pomoćne animacije. Ovdje bih pridodao sve fizičke radnje koje se moraju obaviti kako bi se odigrala predstava. Gotovo u svakoj sceni ritam igre je vrlo važan. Cijeli ansambl u tom smislu mora poštivati zadane ritmičke sekvence koje služe stilizaciji radnje i odnosa. U tom smislu ansambl mora djelovati kao jedno biće, dakle, uigrano. U većini scena, kada je riječ o animaciji kamenih lutaka, igra proizlazi iz uvježbanih, sinkroniziranih pokreta lutaka.

Glumačka pozicija je bazirana na odnosima. Naime, kada govorimo o odnosima u kazališnom smislu, tada najčešće mislimo na radnju kao glavnu odrednicu glume. Radnja se u glumi imenuje glagolima, a bez *odnosa* do drugog lica se ne može realizirati zbog toga što proizlazi iz *htjenja* i *volje* koji se očituju do tog drugog lica. Zato glumačka pozicija u našoj predstavi predstavlja široku partituru djelovanja. Ona postoji u odnosu do lica koje igramo, u odnosu do lutke (materijala) s kojom igramo i u odnosu do partnera s kojima igramo. Zato perspektiva uloge (konačan cilj) u svakoj predstavi određuje način igre.

Kombinacija glume i lutkarstva predstavlja cjelokupnu ulogu, ili zadatak, kojeg glumac mora obaviti u ovoj predstavi. To dvoje se neprestano isprepliću i tako postaju jedinstvena cjelina koju možemo nazvati ulogom. Ranije sam spomenuo primjer kolegice Kristine Fančović, no analizirajući rad na ulogama svih kolega s predstave, mogu zaključiti da su svi svoje uloge gradili kombinacijom glume i lutkarstva (animacije). Naprosto je proces zahtijevao angažman glumca u njegovom punom kapacitetu.

Bitno je isto tako spomenuti koliko je važno zajedništvo ansambla za našu predstavu. Nemoguće je govoriti o ulozi, ako nema složnosti i podrške svih kolega u ansamblu koji zajedno nose predstavu. U *Dugi* su vrlo važne atmosfere prostora (animacije prostora, i prirode) koju svi glumci stvaraju zvukovima i govornim radnjama. Zato je bilo važno da zajedno brojnim detaljima igre dočaramo, i na neki način oživimo taj prostor. Osluškiivanje partnera i nadopunjavanje nečije inicijative bilo je neophodno da bi se stvorila animacija čitavog prostora. Time se stvarao život naše scene, pune prirodnih

materijala koji su u svakoj sceni oživljeni atmosferskom animacijom. U tom smislu bilo je potrebno da svi glumci budu stalno prisutni u prostoru igre, i na taj način ukomponirani u samu scenografiju. Time su naše uloge poprimile još jednu dimenziju djelovanja, jer je svaki animator direktan stvaralac (pokretač) života lica, koja su dio nepokretne scenografije. Kamenje, glina, pjesak i voda postoje kao dio prirode u prostoru sve do trenutka kada glumac/animator svojom intervencijom ne oživi lice (lutku).

Lutke *Srne*, *Janka*, *Emilije* i likova koji predstavljaju seljane (Čardačane) su, primjerice, na samom početku potpuno nevidljive, jer su dio kamenih kućica koje predstavljaju selo. Kroz animaciju atmosfere oni se polako kreću oživljavati sitnim pokretima i intervencijama animatora. Time se daje jasan znak licima koja su dio zavičaja i uopće mjesta na kojem se nalaze. Slično je sa lutkama *Klare* i *Save* koje su, kao glina, dio zemlje, sve do trenutka kada ih animatori ne oblikuju. Takav način oživljavanja materijala dao je predstavi začudnu dimenziju lutkarskog razmišljanja koja je na neki način uvjetovala koncept igre cijele predstave. Takvim postupcima lutkarskog načina razmišljanja smo gradili svoje uloge unutar koncepta režije koji je proizašao iz logike materijala lutaka, priče i naše igre.

7. KONCEPT REŽIJE

U pozorištu lutaka, tu gdje je sve samo pokret, i slika, i ritam, gdje reč i misao nije u prvom planu, zadatak i odgovornost reditelja narastaju do maksimuma, njegovi naponi još efemerniji. Osnovni zadatak reditelja-lutkara je da i glumce i gledaoce preseli u jedan drugi svet, svet lutaka. Tamo, u tom svetu, misli su drugačije, govori drugačije, sve je u tom svetu mnogo šašavije i mnogo poetičnije, no u našem svetu. (Stanković, 2007:14)⁶

Većina režijskih rješenja *Duge* su uvjetovana dramaturgijom pripovijetke Dinka Šimunovića. Kada govorimo o režijskom konceptu naše predstave, moramo spomenuti redateljicu Tamaru Kučinović koja nas je vodila od samog početka rada na predstavi. Kao studenti, bavili smo se režijskim pitanjima u lutkarskom kazalištu jedan cijeli semestar. To je bilo neophodno za daljnji rad na predstavi, jer smo u dramaturško-režijskom smislu svi zajedno doprinosili svojim razmišljanjima o komadu kojeg postavljamo.

⁶ Prema: Lazić, Radoslav. (2007.), KULTURA LUTKARSTVA. Beograd: Foto Futura i autor.

Predstava je dramaturški postavljena u pripovjedačkoj formi. *Sava*, koju igra Kristina Fančović, je pripovjedač koji se prisjeća cijelog događaja. Predstava je u cjelini svojevrsna ispovijest Save koja se osjeća krivom za Srninu smrt. Zato Kristina svoju ulogu igra izvan scene. Ona sjedi u sjenu zajedno sa publikom s kojom dijeli svoju priču. Sve ostalo što se događa na pozornici je postavljeno kao njena imaginacija koja se u njezinoj glavi neprestano ponavlja. Svaka scena počinje Savinim uvodom koji se pretapa na scenu oživljavanjem cijelog prostora igre (oživljavanjem atmosfere). Iz atmosfere se "bude" likovi koji započinju scenu.

Cijela je predstava podijeljena na pet velikih scena s obzirom na mjesto radnje, i s obzirom na dramaturšku funkciju određene scene:

Prva scena se događa u varošu⁷ Čardaci. Dinko Šimunović opisuje Čardake kao mjesto koje se nalazi na strmim obroncima planine. Tamo živi Srna zajedno sa svojim roditeljima u najbogatijoj kući cijelog mjesta. Za prvu scenu je važno reći da je u funkciji uspostave odnosa unutar Srnine obitelji, i odnosa društva (Čardačana) prema pojedincu (Srni). Scena prikazuje seljane koji pjevajući gangu komuniciraju i trate vruće dane. Dječaci se igraju u pijesku i brčkaju se u rijeci Glibuši, dok djevojčice moraju moliti u svojim kućama jer im je igra zabranjena. Srna se priključuje dječacima u igri i zapjeva svoju najdražu pjesmu. Pjesma probudi starog Čardačana Didu koji ukori Srnu zbog pjesme i igre, i srna biva ukorena od strane svojih roditelja. Tu se postavlja pitanje koje je ključno za daljnji razvoj drame; zašto Srna nema slobodu kakvu imaju dječaci? Odgovor na ovo pitanje postaje Srnina preokupacija; zato što je žensko.

Radnja *druge scene* se događa u čardačkoj ulici gdje Čardačani provode večeri. Ovo je scena u kojoj vidimo Srninu imaginaciju u kojoj ona zamišlja kako bi bilo kad bi joj roditelji dopustili da se igra i da bude slobodna. Njenu maštu prekidaju roditelji zajedno sa ostalima u ulici koji također ne toleriraju Srnino nekonvencionalno ponašanje. Srna ponovno doživi nepravdu, a društvo je prikazano kao ono koje je glavni uzrok njenom problemu.

⁷ **Varoš** je vrsta naselja. Označava određenu vrstu urbanog naselja, u pravilu manje veličine, i u tom je značenju istoznačnica riječi **trgovište**. Također, što je češće u južnim hrvatskim krajevima, označava i predgrađe (također i podgrađe grada) ili samostalno naselje koje se razvilo iz nekadašnjeg predgrađa (ili podgrađa).

Treća scena predstavlja kraj ljeta i početak jeseni. U ovoj sceni zaživi cijeli prostor igre, koja je u službi atmosfere (Čardačani pjevaju, trijebe kukuruz, trgaju slamu). Pada kiša koju glumci zvukovno proizvode sipajući zrnca riže po scenografiji. Cijela je scena u službi atmosfere i prelaska u drugi prostor, na Marčinkovu glavicu.

Četvrta scena se događa na Marčinkovoj glavici: *Ta je Marčinkova glavica uru od Čardaka, po dnu obrasla starim vinogradima a po vrhu mladom šumom* (Šimunović, 1983:21). Tamo stanuje stara udovica Klara, i Sava. U ovoj sceni Srna doživljava osjećaj slobode jer ovdje ne vrijede pravila kao u Čardacima. Ponukana Klarom krene pjevati igrati se, skakati, i to ju čini sretnom. Čak i roditelji popuste te prihvate njeno ponašanje. Svi zajedno pjevaju i zabavljaju se, sve do trenutka kada Klara kaže kako je grehota što "Srna nije sin". U to se pojavljuje Sava koja ispriča legendu o dugi u kojoj djevojčica koja prođe ispod duge postane dječak. Sava također Srni ispriča svoju tešku životnu priču koja je Srnina glavna motivacija da postane dječak. Tu se otvara Srnino "riješenje problema" – ako postane dječak biti će slobodna. Srna se u ovoj sceni zatrči prema dugi kako bi postala dječak i u svome zanosu ne primjeti Mrtvo jezero u kojem se utopi. Lutka Srne je kamen, a jezero se u našem konceptu nalazi kod publike (u gledalištu). Tako naša Srna ode u "drugi svijet" – tamo gdje je slobodna.

Peta scena se događa u tvrđavi iznad Čardaka, na klisuri. U centru radnje su Srnini roditelji Janko i Emilija koji tuguju za Srenom. Od kad je umrla oni su se sklonili u tu staru tvrđavu. Njihovo unutarnje stanje je dočarano atmosferom iz vana (kiša, oluja, jaki vjetar). Janko i Emilija se iskreno kaju za Srinu smrt, jer sada shvaćaju da su oni zapravo glavni krivci. Tu se događa svojevrsna katarza tih lica, a njihovo "samoubojstvo" dolazi iz njih samih (kao kamenja) jer postanu samo kamenje unutar porušene tvrđave.

Duga kao predstava ima niz specifičnosti zbog kojih odudara od klasičnog lutkarskog teatra. Osim što kombinira razne modele igre, i osim što ima neobična scenografska i tehnološka rješenja, ona zahtijeva posebnu glumčevu pažnju i koncentraciju. Animacijska rješenja su suptilna, svedena na svega nekoliko preciznih i važnih pokreta lutaka. Također, zahtijeva posebnu pažnju prenosa energije u sami materijal (lutku). Možda je u pokretu svedena, ali u unutarnjem procesu glumčevog stvaranja pronalazi svoju estetiku i suptilnu osjećajnost prema sadržaju i ulozi koju svaki glumac mora nositi u sebi.

Duga je mišljena u metafori, i sama za sebe jeste metafora. Od simbolike materijala do animacije, preko glumačkog odnosa do same predstave. Zato je u režijskom konceptu ona ansambl predstava u kojoj glumci djeluju kao jedno biće – slušajući se, nadopunjavajući se i podržavajući jedni druge u igri. Redateljica Tamara Kučinović je od samog početka inzistirala na zajedništvu ansambla. Naprosto su teme kojih se dotiče naša predstava vrlo jake i teške, tako da je bilo neophodno na najozbiljniji mogući način upustiti se u stvaranje predstave.

8. ANSAMBL I IGRA

... o glumi se uglavnom govori kao o igri. (Stjepanović, 2005:18)

Rad na svakoj predstavi podrazumijeva kompleksan proces. Proces stvaranja predstave je dugotrajan, kolektivan rad u kojem ljudi koji stvaraju predstavu na određen način doprinose u realizaciji iste. U radu na *Dugi* najdragocjeniju komponentu uspjeha predstave sadržavala je ljubav prema igri kao sastavnom djelu lutkarske i glumačke profesije. Usredotočenost i posvećenost svih ljudi koji su sudjelovali u radu na ovoj predstavi za mene je bio najveći izvor inspiracije. Otvorenost svih članova ansambla prema istraživanju načina igre je doprinjela uspjehu zajedničkog djelovanja na sceni.

Svatko je od sedmeročlanog ansambla zaista uspio, na sebi svojstven način, prenijeti svoju ulogu u punom sjaju. Spomenuo sam ranije kolegicu Kristinu Fančović, no svakako valja istaknuti i ostale članove ansambla:

Kolega Nino Pavleković je postigao zanimljivu animaciju Klare. On je svoju glinenu lutku kiparskim postupkom oživljavao iz nepregledne mase gline. Uspio je duhovitim rješenjima ući u srž lica kojeg igra, što nije bio nimalo lagani zadatak budući da kao muškarac igra žensko lice. Uz Klaru, Nino je animirao čitav niz likova: Dječake, starog Čardačana i Seljana u ulici. Svakom licu je pristupio s različitim glasovnim i animacijskim postupcima, što je upotpunilo njegovu igru.

Luka Bjelica je odigrao puno različitih likova. Od Čardačana, dječaka do Savinog muža Marka. Trudio se glasovnim transformacijama svakom kamenu dati pripadajući karakter.

Sara Lustig i Petra Šarac su radile svoje uloge u alternaciji izmjenjivajući se u izvedbama predstave. Odigrale su brojna lica, no svakako treba spomenuti njihov rad na licu majke Emilije. Mogu reći da su njih dvije moje prve partnerice u ovoj predstavi jer smo puno scena gradili zajedno budući da smo igrali Srnine roditelje. Petra me se dojmila u njenom nevjerojatnom smislu za ritam i impuls animacije. Bilo je zaista inspirativno igrati zadnju scenu u kojoj Janko i Emilija imaju sukob zbog Srnine smrti.

Nikša Eldan je igrao Srnu. Napravio je krasnu ulogu iz nekoliko glumačkih pozicija. Decentnom animacijom oživio je središnje lice komada. Odlično je vodio svoju igru u glumačkom odnosu spram svoje lutke i teme koju komad iznosi.

Potrebno je naglasiti kako je, prije svega, u ovoj predstavi važna zajednička igra cijelog ansambla. Igra u kojoj svaki član ansambla svojim angažmanom doprinosi u realizaciji predstave. Uspjeh svakog od nas direktno ovisi o partnerima s kojima igramo. Upravo te činjenice smo, kao ansambl, bili potpuno svjesni i trudili smo se jedni drugima biti najbolji mogući partneri. Upravo to nas je vodilo uspijehu i uživanju u svakoj probi i svakoj izvedbi naše predstave.

Smatram da smo jedni od drugih najviše naučili tokom rada na *Dugi*. Promatrajući jedni druge i pomažući jedni drugima razvili smo posebnu prisnost te postali odgovorni partneri u igri. *Duga* je takva predstava u kojoj glumački ansambl nosi predstavu, dakle nema sporednih i glavnih uloga, već svi moraju funkcionirati kao orkestar – ansambl i u skladu s time moraju igrati (nadopunjavajući se, slušati i prstiti).

9. ZAKLJUČAK

Duga meni predstavlja kraj mojeg akademskog obrazovanja. Posebno mi je drago što su profesori i kolege koji nisu sudjelovali u predstavi prepoznali naš rad i pohvalili predstavu. Za mene je *Duga* posebna predstava koje ću se uvijek sjećati i na čijem sam

radu neizmjerne puno naučio. Katkada je proces bio težak i zahtjevan, no sve zajedno je rad na ovoj predstavi bio zaista inspirativan i poseban.

Posebno mi je drago što je *Duga* postigla uspjeh na Lutkarskom bienalu u Bugojnu i na međunarodnom lutkarskom festivalu PIF u Zagrebu, osvojivši sveukupno pet nagrada. Budući da studentske predstave najčešće ne sudjeluju u konkurenciji na festivalima, *Duga* je ovdje utkala put studentskim predstavama koje zaslužuju konkurentski tretman.

Ja sam se zaista trudio dati sve od sebe u radu na Dugi. Trudio sam se primjenjivati sva ranije stečena znanja o glumi i lutkarstvu kako bi što bolje napravio svoju ulogu. Jesam li u tome uspio neka prosuđuju drugi. Meni preostaje da i dalje otkrivam tajne glumačke i lutkarske umjetnosti i da ih pokušam primjenjivati u svojem daljnjem radu.

...

Srna stade časak, ali pogleda dugu i odluči pregaziti ševarato poljice. Krv joj šumila u ušima, prsa se nadimala, i oči se zališe suzama ogorčenja. Samo ovo malo ševara, pa eto opet suhe livade, a iza nje duga!

...Srna sakupi sve sile, pa što je bolje mogla zatrči se u močvaru.

(Šimunović, 1983:23)

10. LITERATURA

- Jurkowski, Henrik. (2005.), POVIJEST EUROPSKOG LUTKARSTVA 1.dio Od začetaka do kraja 19. stoljeća. Zagreb: Međunarodni centar za usluge u kulturi.
- Lazić, Radoslav. (2007.), KULTURA LUTKARSTVA. Beograd: Foto Futura i autor.
- Lazić, Radoslav. (2007.), MAGIJA LUTKARSTVA. Beograd: Foto Futura i Autorska izdanja.
- Nadinić, Angelina. (1983.), recenzija u: Duga, Alkar. Zagreb: ŠKOLSKA KNJIGA.
- Stjepanović, Boro. (2005.), GLUMA III, Igra. Sterijino pozorje, Novi Sad. Univerzitet Crne Gore, Podgorica.
- Šimunović, Dinko. (1983.), Duga, Alkar. Zagreb: ŠKOLSKA KNJIGA
- Stjepanović, Boro. (2005.), GLUMA I, II, III. Sterijino pozorje, Novi Sad. Univerzitet Crne Gore, Podgorica.