

SVEUČILIŠTE J. J. STROSSMAYERA U OSIJEKU
UMJETNIČKA AKADEMIJA U OSIJEKU
ODSJEK ZA PRIMIJENJENU UMJETNOST
PREDDIPLOMSKI SVEUČILIŠNI STUDIJ
KAZALIŠNO OBLIKOVANJE

Tončica Knez

SALIEROV CABARET- lutke i scenografija
za završni rad 3.godine preddiplomskog studija Glume i
lutkarstva

ZAVRŠNI RAD

Mentorica: izv. prof. art. Ria Trdin

Sumentorica: doc. art. Sheron P. Steiner

Osijek, 2017.

SADRŽAJ

| | |
|---|----|
| 1. UVOD | 3 |
| 2. O LUTKAMA I LUTKARSKOJ TEHNOLOGIJI | 4 |
| 3. SCENOGRAFIJA | 5 |
| 4. SALIEROV CABARET | 6 |
| 5. POSTUPAK RADA | 8 |
| 5.1. NADAHNUĆE | 8 |
| 5.2. MATERIJALI | 12 |
| 5.3. IZRADA | 13 |
| 6. ZAKLJUČAK | 29 |
| 7. SAŽETAK | 30 |
| 8. LITERATURA | 31 |

1. UVOD

Lutkarstvo objedinjuje slikarstvo, kiparstvo, kostimografiju, kao i dramski, plesni i književni izraz. Riječ je o kazališnoj umjetnosti prilično sličnoj glumi. Razlika između lutkarstva i glume je u tome što se u lutkarskoj predstavi sva pažnja usmjerava na lutku. Vrlo često pri spomenu pojma lutke susrećemo se sa zabludom kako je lutkarstvo namijenjeno isključivo djeci. Takav stav, nažalost, odredio je lutkarske predstave.

U ovom završnom radu pisat ću o lutkama koje sam izrađivala za predstavu *Salierov Cabaret*, završni rad studenta 3. godine preddiplomskog studija Glume i lutkarstva, Gabrijela Perića. Bila sam odgovorna za izradu lutaka, kostima i scenografije, stoga sam trebala iskoristiti sva znanja stečena na akademiji. Spomenuti projekt bio je moj prvi profesionalni susret s lutkarskom tehnologijom. Odgovornost s kojom sam se susrela bila je velika. Kao lutkarski tehnolog i likovnjak morala sam vizualno predočiti slike koje se spominju u tekstu, a koje se ne mogu ispričati na sceni. Izraditi lutke koje će odgovarati Gabrijelu kao animatoru, odabrati likovnost koja će zadovoljiti zahtjeve dramaturgije i atmosfere, a sve to u ograničenom roku za mene je bila velika misija, ali i uzbudljiv i uistinu instruktivan zadatak.

2. O LUTKAMA I LUTKARSKOJ TEHNOLOGIJI

Pojam lutka je mnogoznačan. Povezujemo ga s figurom namijenjenom djeci, igračkom, porculanskom lutkom, modnom lutkom, kao i scenskom lutkom. Uz lutkarsku predstavu povezujemo scensku lutku koja je glumčevo izražajno sredstvo tijekom predstave.

Glumac kroz animaciju lutki daje život. On joj manipulacijom određuje karakter, govor te joj daje stav. Animirajući istu lutku za istu predstavu, različiti animatori/glumci rade svaki na svoj način. Zbog toga joj osim karakternih osobina daju i dio sebe, odnosno završni „štih“ kojim lutka nadilazi čak i samoga glumca.

Iako većina danas smatra da su lutkarstvo i lutkarske predstave većinom namijenjene djeci i mlađoj populaciji, povijesni razvoj lutaka unutar različitih kultura lutkarstvo je podigao na drugu razinu. To pokazuje činjenica da je u antičkoj Grčkoj lutka imala posebnu ulogu. Njezino je podrijetlo u istom procesu koji je voditelje rituala pretvorio u korifeje i kasnije u glumce. Ona se tijekom tog procesa razvila u pokretni sveti lik. Taj sveti lik s vremenom je prerastao u svjetovnu lutku, predstavljajući smrtnika umjesto besmrtnog božanstva. Sam proces pretvorbe lutke u glumca „lutkarskog kazališta“ potrajao je mnogo duže od procesa pretvorbe iz korifeja u dramskog glumca.

Lutkarstvo je kroz povijest sezalo do svojih vrhunca i u različitim tradicijama različito napredovalo. Gotovo svaka država bila je vjerna pojedinom lutkarskom obliku i do danas su ga usavršili i pružili nam mogućnost kombiniranja i prilagođavanja tehnika.

Lutkarska tehnologija prvenstveno se prilagođava vrsti lutke, a glavna podjela bi bila prema načinu animiranja na ručne lutke, lutke na štapu i lutke na koncima. Nadalje, ručne lutke dijele se na ginjole i zijevalice; lutke na štapu dijele se na javajke, lutke za kazalište sjena i stolne lutke, dok pod lutke na koncima spadaju marionete.

Odabir određene lutkarske tehnike smatram najvažnijim odlukom u lutkarskoj predstavi jer pri odabiru tehnike koja ne odgovara određenoj zamisli u potpunosti se otežava posao i redatelj i animatorima.

3. SCENOGRAFIJA

Scenografija je termin grčkog podrijetla, a dolazi od riječi *skēnē* što znači *pozornica* ili *scena zgrada* i *grafo* što znači *opisati*. Termin je izvorno iz Aristotelove Poetike „*skenografija*“. Usko ga povezujemo s profesionalnom praksom *scénographie* te je sinonim za 'kazališni dizajn'.¹

„Od kad postoje, ljudi su opsjednuti prostorom; i svakodnevna egzistencija i najstarije ljudske aktivnosti - kao što su podizanje skloništa ili lov i ribolov neodvojivi su od raznih prostora, stvarnih ili postojećih, i prostora koji se zamišljaju ili imaginanih. Otkrivajući uslovnosti svog postojanja, ljudi su sve uspješnije izgrađivali razne prostorne oblike da bi omogućavali svoje postojanje, tako da se – zahvaljujući uzajamnosti sa prostorom oko sebe – uvećavala i svest ljudi o sebi, a uvećavanjem svesti o sebi - širila se svest o prostorima u sebi i oko sebe.“²

Scenografija se kroz povijest jako mijenjala, ali sve je počelo u starogrčkom kazalištu te je povezano s njim. Ono je izgrađeno na padini brijega na kojoj su se gradila pravilna stepeništa koja su činila sjedišta za publiku, a pravljena su polukružno u ravnini terena. U centru kazališta bila je kružna ili polukružna orkestra, žrtvenik, a na njih se nastavljala skena koja je u početku bila zaklon za glumce, a kasnije se koristila isključivo za potrebe radnje.

Scenografija postaje važniji pojam u profesionalnom kazalištu. Iz knjige Pamele Howard, *What is Scenography?* doznajemo kako ona istražuje scenografiju kroz sedam perspektiva, a to su: prostor, smjer, tekst, boja i kompozicija, izvođač, gledatelj i istraživanje. Svaka navedena bitna je za scenografa i utječe na njegov rad.

Lutkarska scenografija kao umjetnički pravac pojavila se mnogo kasnije kada su lutkarske predstave počele zauzimati zasebno mjesto u kulturi. Pravila koja vrijede za scenografiju kao takvu, vrijede i za lutkarsku scenografiju. Ukazala bih na razliku u mjerilu. U kazališnim predstavama glavno mjerilo je glumac, dok bi u lutkarskim predstavama to trebala biti lutka.

¹ <https://hr.wikipedia.org/wiki/Scenografija>

² Milenko Misailović, *Dramaturgija scenskog prostora*, Sterijino pozorje- „Dnevnik“, Novi Sad, 1988. (str: 9)

4. SALIEROV CABARET

Salierov cabaret naziv je završnog rada studenta 3. godine preddiplomskog studija Glume i lutkarstva, Gabrijela Perića. Uz primjer dramaturgije dobila sam upute da će u predstavi igrati četiri lika, odnosno četiri lutke.

Nekoliko Gabrijelovih riječi predočit će odakle je on crpio nadahnuće i kako je sve nastalo.

„Ideja koja me uopće navela na razmišljanje o stvaranju svoga prvoga književnog djela nastala je iz zanimanja za „ono nešto“ umjetničko u medijima koji nas svakodnevno okružuju. Naime, riječ je o vrlo popularnim videoigrama za osobna računala Mafia: The City of Lost Heaven i Mafia II koje su rađene od strane vrhunskih čeških programera i pripadnika tzv. industrije zabave. Uistinu me fasciniralo koliki su akcent bacili na priču, karakterizaciju likova i njihovih odnosa, lokacija i općenito na samu atmosferu unutar igara koje su od „obične“ videoigre činile gotovo interaktivni film u kojem se zaista možemo osjećati kao protagonisti.

Sam tekst Salierovog Cabareta podlegao je brojnim promjenama jer sam ga napisao još kao član Dramske skupine Thalia dok sam pohađao 2. razred II. gimnazije u Osijeku. Kasnije je taj sažetak prerastao u tekst težak 30-tak stranica koji je na svim poljima odgovarao dramskom tekstu. Kao student 3. godine preddiplomskog studija Glume i lutkarstva na Umjetničkoj akademiji u Osijeku, odlučio sam iskoristiti svoj tekst na radu samostalnog lutkarskog završnog ispita. Tekst Salierovog Cabareta bio je prvotno namijenjen dramskom kazalištu te ga je zbog toga trebalo translahirati u lutkarsko koje obiluje drugačijim zakonitostima. Nadahnuće u biranju tehnike animacije na kojoj će se bazirati predstava kao i same promjene dramaturgije pronašao sam u vrlo neobičnom i nadasve maštovitom i nadarenom dramskom glumcu Nevilleu Tranteru koji je svoj život posvetio samostalnim lutkarskim predstavama u kojima koristi velike zijevalice koje su gotovo ljudske veličine. Fasciniralo me je s kakvom kirurškom točnošću i preciznošću može istodobno igrati dva lika (uključujući i sebe kao glumca, naravno) s različitim glasovima, tempom kretanja i karakternim bravurama koje svakom liku daju autentičnost gotovo samostalnog postojanja na sceni bez prisutnosti animatora koji je ujedno i glumac. Naravno, ništa ne bi bilo moguće bez Tončice Knez koja je odlučila biti dio cijele priče i raditi lutke, kostime i scenografiju za ovaj vrlo rizičan projekt koji nije mogao biti ništa drugo osim velikog razočaranja ili velikog uspjeha.“ (Gabrijel Perić, 22. Kolovoz 2017.)

Sva radnja odvija se u cabaretu, čiji je vlasnik Salieri. Osim navedenih likova, važan lik koji zapravo upravlja svime je sam Gabrijel u ulozi vraga koji se poigrava sa njihovom podsvijesti.

Radnja počinje razgovorom između Vraga i Salieria u kojem, Vrag ukazuje Salieriju da je vrijeme da započne show. Salieri se obrati publici, predstavi se i predstavi glavnu zvijezdu večeri, Marie Angelo, koja se ispočetka ne odaziva na njegov poziv. Marie na posljetku ipak izađe na scenu i uz koreografiju izvede pjesmu *Makin' Whoopee*, nakon koje joj se obrati Vito koji prema njoj gaji osjećaje simpatije. Vito joj priznaje kako je tu u potrazi za poslom i kako naprosto nema izbora, već se zaposliti kao mafijaš. Vito i Joe prijatelji su iz prošlosti te Joe jamči za Vitu. Salieri sumnja u Vitinu odanost i kao dokaz da je spreman učiniti sve, naloži mu da ubije Marie. Naravno da Vito to ne učini, pa Salieri nalaže Joeju da ubije Vitu, što Joe, iako ne želi, ipak učini. U međuvremenu Vrag ubije Salierija i Marie i na samom kraju dolazi ubiti Joeja.

Svaka lutka, naravno, ima zaseban karakter. Kao upute za lakše smišljanje karaktera lutaka Gabrijel mi je napisao: „*Vito Scaletta je svatković odnosno primjer kako završi običan čovjek kada pristupi mafiji. Patrizio Salieri je mafijaški šef, ali i loš Master of Ceremony u stilu onog MC-a od Sergeja Obrazcova iz Neobičnog koncerta. Marie Angelo je femme fatale koja je ujedno i pjevačka zvijezda u cabaretu. Joe Barbaro je debeli razbijač, neumjeren u jelu i piću; sirovina od čovjeka.*“

To je bila prva verzija po kojoj sam krenula raditi, no naravno da su se promjene događale i da će se događati sve dok se bude radilo na predstavi. U zadnjoj inačici Marie ipak ubije sve likove jer se želi osvetiti Salieriju koji je ugnjetava i drži kao roba te zabunom ubije Vitu, prema kojem je gajila osjećaje i s kojim se dogovarala kako će pobjeći iz cabareta.

Cijela predstava bila bi popraćena glazbom, a namjera je da publika gleda nastup kao u pravom cabaretu.

5. POSTUPAK RADA

5.1. NADAHNUĆE

Nakon prvog susreta s Gabrijelom, bila sam puna zamisli. Trebala sam prespavati i odvojiti želje od mogućnosti, kao i potrebno od nepotrebnog. Na prvom sastanku znala sam samo da ću raditi zijevalice te da ih Gabrijel vidi kao likove iz igrice koji su ga inspirirali da napiše dramtizaciju.

Ove fotografije mi je poslao i gledajući ih pokušala sam napraviti srodne likove.



Slika I - primjer za lutku Vito



Slika II - primjer za lutku Salieri



Slika III - primjer za lutku Marie



Slika IV – prve skice lutaka

Prve skice nisu bile zadovoljavajuće jer su bile drugačije od dogovorene likovnosti, ali su poslužile kao vodilja za sljedeće skice. Nastavila sam tražiti nadahnuće po internetu, najčešće na stranici *pinterest.com*.



Slika V – nadahnuće s interneta³



Slika VI – nadahnuće s interneta⁴



Slika VII – nadahnuće s interneta⁵



Slika VIII – nadahnuće s interneta⁶

Neke primjere sam si sačuvala čekajući nadahnuće.

Predložila sam Gabrijelu da radim lutke po uzoru na Tima Burtona koji me inspirira svojim pristupom umjetnosti - odabirom gotičkih i fantazijskih motiva, ostvarivanjem unikatnih karaktera čine njegov rad prepoznatljivim. Gabrijel se složio s mojom idejom .

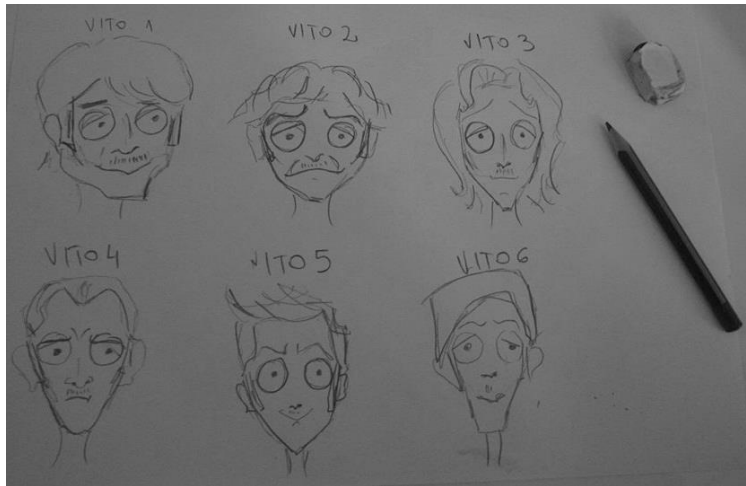
Za Vitu i Marie imala sam šest različitih skica, dok sam za Joeja imala tri, a Salieri je odmah izabran. Skice za koje smo se odlučili odgovarale su zamišljenim karakterima.

³ <https://www.pinterest.de/pin/574983077396972347/> (27.2.2017. 13:00)

⁴ <https://www.pinterest.com/pin/138274651038906798/> (27.2.2017. 13:12)

⁵ <https://www.pinterest.com/pin/468374429980901158/> (27.2.2017. 13:14)

⁶ <https://www.pinterest.com/pin/352054895843118190/> (27.2.2017 13:16)



Slika IX – skica lutke - Vito



Slika X – skica lutke - Marie



Slika XI – skica lutke - Joe



Slika XII – skica lutke – Salieri



Slika XIII – odabrane skice

5.2. MATERIJALI

Nakon što smo likovno definirali karaktere, nastao je problem vezan uz odabir materijala za izradu. Kao vrstu lutaka odabrala sam zijevalice. One se najčešće upotrebljavaju kada je kod karaktera najizraženiji govor ili kada nosi najveću poruku. Zbog imitacije čovjeka, zijevalice u velikoj mjeri mogu iskazati facijalnu ekspresiju što je jako bitno za ovu predstavu jer lutke razgovaraju i pjevaju. Materijal koji sam izabrala za rad je spužva jer je jednostavna za modeliranje pa je odličan izbor kada se treba posvetiti facijalnim ekspresijama lutaka. Spužva je ujedno i fizički lagan materijal što je ključno, jer osim što je lagana pri animaciji, omogućava lakši transport za buduće predstave. Jedina dostupna spužva u trgovinama bila je spužva debljine deset centimetara, a veličine 100 cm x 200 cm. Budući da sam se odlučila za predimenzionirane glave lutaka veličine 30 cm x 30 cm x 20 cm kako bi na sceni njihove facijalne ekspresije došle do izražaja, spajala sam dva komada veličine 30 cm x 30 cm. Spajanjem sam dobila veći komad spužve iz kojeg sam mogla modelirati cijelu glavu oduzimanjem.

Za trup sam koristila ostatak spužve za osnovu, a zatim dodala tanju spužvu od dva centimetra na određenim dijelovima kako bi naglasila mišiće i definirala oblik. Spužva koju smo kupili bila je bijele boje te mi je kasnije omogućila lakše bojanje.

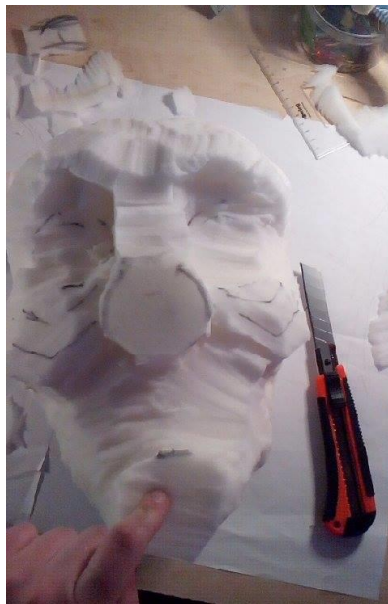


Slika XIV – materijal spužva

5.3. IZRADA

Sa samim procesom izrade glava od spužve oduzimanjem susrela sam se prvi put. Prema naputcima mentorice i sumentorice krenula sam s radom. Razmišljala sam hoću li raditi prvo samo glave od lutaka ili pojedinačno lutke u cjelini. Tehnika kojom sam se bavila u svom završnom radu je zijevalica.

Zijevalica se sastoji od glave i tijela. Glava ima izražen karakter lica te mogućnost otvaranja usta, a tijelo uglavnom ima pomične ruke i noge. Glava zijevalice konstruirana je tako da je sve podređeno ustima koja se otvaraju i zatvaraju, čime se postiže dojam govora. Na isti način može se konstruirati da lutka nešto proguta ili ugrize. Ponekad se usta mogu pomicati lijevo-desno, a nekad čak i isplaziti jezik. Oči zijevalice također mogu biti pomične, može gledati lijevo-desno ili gore-dolje, zatvarati-otvarati kapke ili joj oči mogu „izletjeti van“ kad, na primjer, ugleda nekoga u koga je zaljubljena. Krenula sam rezati spužvu, pomalo se nazirao oblik glave. Smatrala sam da taj oblik ni približno nije izgledao kao karakter sa skice.



Slika XV – izrada glave- početak

Oprezno modelirajući spužvu, glava je konačno počela dobivati oblik koji je sličio osmišljenom karakteru.



Slika XVI – izrada glave



Slika XVII – izrada glave

Za oči sam koristila stiroporne kuglice jer su veličinom i već zadanom formom ubrzale tijek izrade.



Slika XVIII – izrada glave i dodatak očiju

Skalpelom sam ugrubo definirala oblik, a potom brušenjem obradila površinu i naglasila detalje.



Slika XIX – izrada glave nakon brušenja



Slika XX – izrada glave nakon brušenja

Skalpelom sam izrezala usta, omogućivši time otvaranje i zatvaranje usta. Usta sam prerezala do samog ruba jer sam htjela pre naglasiti lutkin govor i olakšati animaciju. Na pozadini glave sam izrezala dva otvora za ruku animatora. Usta sam pričvrstila tkaninom kako ne bi došlo do paranja spužve.



Slika XXI - prikaz mjesta animacije



Slika XXII – tkanina koja učvršćuje spužvu

Nakon što su sve lutke pobrušene, od pravokutnog komada spužve napravila sam im trup. Na stražnjoj strani trupa, na hrptu, napravila sam otvor za ruku animatora. Provlačeći ruku kroz leđa, animator kontrolira tijelo i težinu lutke, a ruka istovremeno služi kao vrat lutke.



Slika XXIII – primjer pozicioniranja lutke

Materijal koji sam koristila za ruke prvo je bila vata. Kada sam izradila ruke od vate shvatila sam da to ne funkcionira jer vata nakon nekog vremena izgubi svoju prvobitnu formu. Na kraju sam se odlučila modelirati ruke spužvom debljine dva centimetra. Spojila sam njezine krajeve da dobijem oblik valjka, a dlanove sam modelirala iz komada deblje spužve, rezanjem i brušenjem te ih lijepljenjem pričvrstila za podlakticu.



Slika XXIV – ruka lutke bez dlana



Slika XXV – ruka lutke s dlanom

Kod bojanja glave služila sam se jednim debelim i jednim tankim kistom. Napravila sam bazu od kombinacije narančaste, crvene, ružičaste i bijele akrilne boje. Grubim potezima kista bez pretjerane upotrebe vode obojala sam osnovni sloj. Kod sjenčanja sam zbog kontrasta koristila ljubičastu, žutu i zelenu boju. Sjenčala sam sve dijelove koji su udubljeniji i na koje pada sjena kako bi naglasila trodimenzionalnost glave.



Slika XXVI- primjer bojanja i sjenčanja



Slika XXVII- primjer bojanja i sjenčanja



Slika XXVIII- primjer bojanja i sjenčanja

Nakon što sam ih obojala trebala sam odabrati materijal za frizure. Razmišljajući o materijalima koje ću koristiti za izradu kosa prvo su mi pale na pamet vlasulje.



Slika XXIX – primjer vlasulje – Joe

Vlasulja nikako nije odgovarala cjelokupnoj likovnosti niti zahtjevima animacije. Lutke se puno kreću tijekom izvedbe i brzo izmjenjuju u ruci jednog animatora pa je postojala opasnost da se vlasi petljaju i usporavaju animaciju. Odlučila sam modelirati frizure od spužve. Spužva je zahvalan materijal jer je nepomična, postojanog oblika i lako se da formirati. Jedna od ideja bila je rezati spužvu na tanke trake i lijepiti te sam to iskoristila za lutku Vite.



Slika XXX – primjer frizure - Vito



Slika XXXIII – primjer frizure – Marie

Slika XXXI – primjer frizure – Marie

Slika XXXII – primjer frizure – Marie

Osim lica, kosu sam također osjenčala. Određene sam dijelove obojala ljubičastom bojom jer je dovoljno hladna da naglasi sjenu i volumen, a s druge strane cjelokupnoj likovnosti daje mekši izraz.



Slika XXXIV – obojana kosa – Marie

Gabrijel se htio baviti animacijom ručnih lutaka odnosno zijevalicama ljudskog karaktera. Zijevalice omogućuju tempo blizak čovjekovom ponašanju u stvarnom životu. Taj tempo je bitno drugačiji od primjerice ginjola koji su isto ručne lutke, ali zakonitosti animacije ginjola

ne dopuštaju dublji pristup radnjama na uzročno-posljedičnoj bazi. Ginjoli su vrlo površni, ali direktni u izmjeni tempo-ritma, što odgovara drugom tipu predstava, odnosno pučkim ili dječjim jer lakše održavaju pažnju afektivnim pokretima.

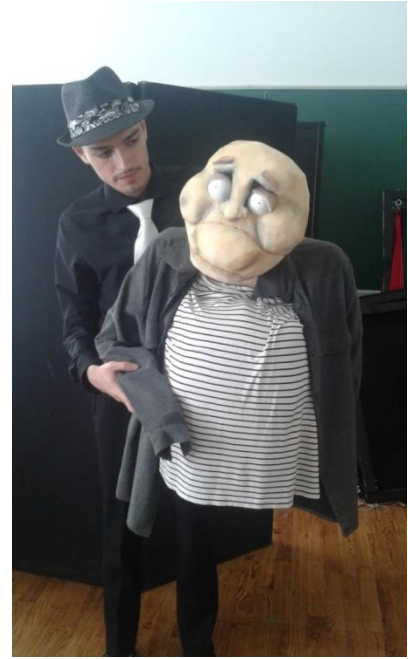
U ovom slučaju nisu potrebne noge. Gotovo je nemoguće učiniti lutkine noge nečim živim sa samo jednim animatorom, osim ako to nije tip japanskog kuruma ningyo kakvog je prilagodio i koristio Zlatko Bourek. Naglasak nije na cjelovitosti lutke kao prikazu ljudskog bića, već na onom misaonom dijelu koji zahtjeva vještinu i spretnost u smislu glumačke igre, a pri tome, naravno, poštujući lutkarsku formu.

Gabrijel je Marie u svojim Cabaretskim točkama animirao kao da ima vlastite, odnosno Gabrijelove noge. Smatra zanimljivim to da je u cijeloj priči ona jedini ženski lik pa je u skladu s mjestom, razdobljem i položajem žena u takvom društvu, njenu psihologiju istražio i izrazio kroz noge jer je senzualnost postavljena kao osnova njezinog karaktera. U svim drugim situacijama u predstavi noge joj nisu potrebne jer su važniji njezini misaoni procesi i stanja u kojima se nalazi, a koji nisu površni nego se bave pitanjima nje kao bića, a ne kao objekta. Na takav način prolazi put razvoja lika ili uloge kroz objektiviziran element koji je u interesu tadašnjeg društva do emancipirane žene koja djeluje, ne za opći cilj, nego za svoje dobro, koristeći prethodno iskustvo kao mamac za manipulaciju.

Što se tiče problema sjedenja lutaka, veliku ulogu igra kut gledanja kako bi one izgledale donekle živo kada se ne animiraju direktno od strane animatora. Lutka Joea sjedi leđima okrenuta od publike. Na takav način ne ometa sliku života cabareta. U pravilu, oči lutke se ne smiju vidjeti kada se ona ne animira jer u protivnom označava da je lutka mrtva što zahtjeva opravdanje i pojašnjenje ukoliko je to zaista dio predstave kao primjerice početna slika kada su svi mrtvi osim Salieria. Sjedenje lutke nije aktivna radnja pa je stoga Gabrijel nije pretjerano koristio. Pokušao je isto tako istražiti aktivno sjedenje koristeći lutkarska sredstva. Primjerice, kada Salieri procjenjuje pridošlicu (Vitu) zajedno s Joeom, njih dvojica se okreću na razne strane i izmjenjuju poze kako bi utvrdili je li Vito podoban za mafiju ili nije, dok Vito sjedi nasuprot njih leđima okrenut publici. U toj slici možemo simultano vidjeti tri lutke i animatora koji, svaki samostalno, žive svoj scenski život.



*Slika XXXV – primjer Gabrijelove animacije na gotovoj lutki-
Salieri*



*Slika XXXVI - primjer Gabrijelove animacije na gotovoj lutki-
Joe*



*Slika XXXVII – primjer Gabrijelove
animacije tokom probe*



*Slika XXXVIII – primjer Gabrijelove
animacije tokom probe*



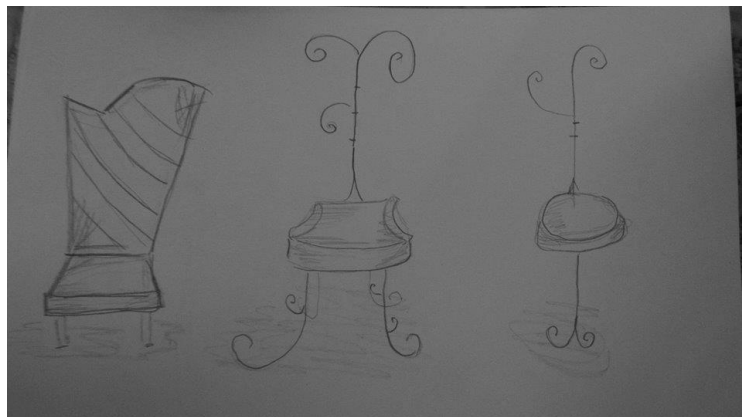
*Slika XXXIX – primjer Gabrijelove
upotrebe svojih nogu kao Marie-nih*



Slika XL- fotografija sa završne izložbe Kazališnog oblikovanja

5.4. KOSTIMI I SCENOGRAFIJA

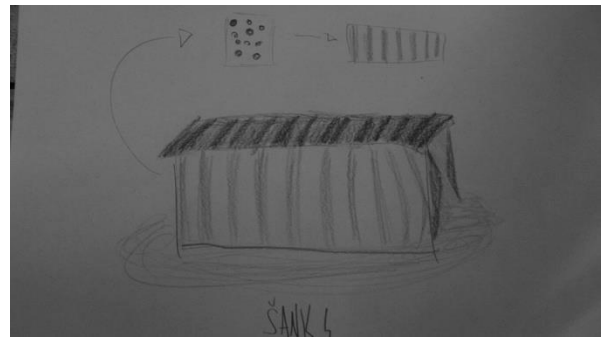
Cabareti su postojali u 16. stoljeću u Parizu. U cabaretima su posluživali vino uz obroke, zbog toga bi gosti vrlo brzo postali raspjevani, a rani cabareti nisu imali formalne programe zabave. Vrlo su često bili korišteni kao mjesto susreta pisaca i umjetnika u kojima bi prezentirali svoje radove pa čak i lutkarske predstave. Tek u 18. stoljeću pojavio se kafić/koncert koji je ponudio hranu zajedno s glazbom i pjevačima. Prvi cabaret u suvremenom smislu bio je *Le Chat Noir* koji je kombinirao glazbu i drugu zabavu s političkim komentarima i satirama. Tamo su se okupljali bogataši i poznati umjetnici. Domaćin je bio Salis, nazivao se *gentleman-cabaretier*, a kasnije je nazvan Master of Ceremony jer bi počeo svaku izvedbu s monologom koji je nasmijavao bogataše. Scenografija u našem projektu zamišljena je po tom uzoru, ali s pojednostavljenim likovnim elementima. Kako smo se već bili dogovorili da ću lutke raditi inspirirana Timom Burtonom i scenografiju je trebalo tomu prilagoditi. Scenografija se sastoji od šanka, stola i četiri stolca koji izgledom podsjećaju na cabaret.



Slika XLI - skice stolaca



Slika XLII – skica šanka



Slika XLIII – skica šanka

Scenografija je jednostavna i lišena nepotrebnih dodataka. Svedena je na najvažnije i neophodno. Budući da samo jedan animator animira sve lutke stolci prvenstveno služe kako bi animator mogao odložiti lutke dok ih ne animira, a da lutke i dalje izgledaju živo i kao aktivni sudionici predstave. Scenografija je trebala biti minimalna kako ne bi odvlačila pozornost s lutaka. Jedan od važnih faktora jednostavne scenografije bio je zahtjev za lakim transportom i minimalnim zauzimanjem prostora pri transportu. Zbog manjka finansijskih sredstva morala sam posuditi gotove stolce iz fundusa akademije. Najslučniji tome bili su crveni stolci. Bojom i izgledom savršeno su odgovarali osmišljenoj likovnosti. Stol koji smo našli bio je okrugao te je podsjećao na stolove u starim barovima. Šank sam napravila od velikog kubusa kojeg sam također pronašla u fundusu.

Za kostime nadahnuće mi je bila moda 1920-ih i odjeća cabaretskih plesačica. U kombinaciji modernog kostima i kostima iz 1920-ih (Salieri) pokušala sam odvojiti karaktere lutaka. Ženski kostim Marie trebao je prikazivati njezinu ženstvenost.



Slika XLIV – skica kostima - Marie



Slika XLV– skica kostima - Salieri



Slika XLVI– skica kostima - Vito



Slika XLVII– skica kostima - Joe

Kostim za Marie sastoji se od korzeta na koji su ušiveni halteri i svilenog ogrtača. Budući da su cabaretske plesačice većinom zavidnih figura, odabirom korzeta kao kostima htjela sam naglasiti njezinu siluetu i time dobiti provokativniji izgled. Ogrtač od svile cijelom tom izgledu doprinosi profinjenošću. Odlučila sam se za crnu boju jer crna boja simbolizira eleganciju i sofisticiranost.

Poveznica u muškim kostimima je košulja.

Muškim kostimima htjela sam pokazati razliku između društvenog položaja muških likova. Salieria kao voditelja mafije i cabareta obukla sam u crnu košulju i crni prsluk. Time sam prikazala njegovu poziciju i moć.

Vito karakterom odgovara običnom siromašnom građaninu. Za njega sam odabrala otrcanu traper košulju i zavrnila mu rukave te time dobila dojam radnika.

Joe je hedonist, odnosno uživa u jelu i piću. Za njega sam odabrala bijelu majicu na vodoravne pruge jer vizualno proširuju te mu preko toga obukla sivu košulju.



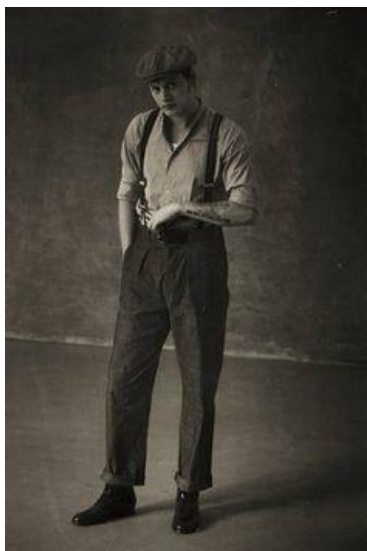
Slika XLVIII – nadahnuće s interneta⁷



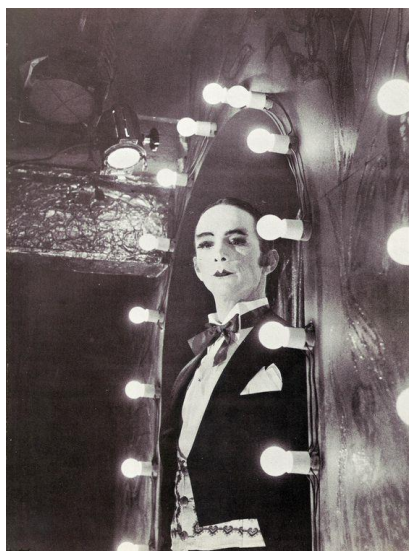
Slika XLIX – nadahnuće s interneta⁸



Slika L – nadahnuće s interneta⁹



Slika LI – nadahnuće s interneta¹⁰



Slika LII – nadahnuće s interneta¹¹



Slika LIII – nadahnuće s Pinteresta¹²

12

U fundusu akademije pronašla sam kostime koji su bili otpisani te se njima poslužila kao kostimima za lutke. Muške kostime nisam trebala previše mijenjati već samo suziti.

⁷ <https://www.pinterest.com/pin/572660908844882569/> (5.3.2017. 11:10)

⁸ <https://www.pinterest.com/pin/836614068248404097/> (5.3.2017. 11:15)

⁹ <https://www.pinterest.com/pin/523191681685745356/> (5.3.2017. 11:22)

¹⁰ <https://www.pinterest.com/pin/493496071638333568/> (5.3.2017. 11:27)

¹¹ <https://www.pinterest.com/pin/446630488020019637/> (5.3.2017. 11:33)

¹² <https://www.pinterest.com/pin/378091331192298913/> (5.3.2017. 11:39)

Za kostim lika Marie u fundusu sam pronašla sam dvije haljine. Prekrojavanjem duge i masivne haljine dobila sam ogrtač kakav sam zamislila, a drugu haljinu sam skratila te ušila haltere i na taj način dobila izgled korzeta.



6. Slika LIV- haljina iz fundusa (ogrtač)



Slika LV – haljina iz fundusa nakon
prekrojavanja (ogrtač)



Slika LVI - haljina iz fundusa
(korzet)



Slika LVII haljina iz fundusa



Slika LVIII – završen ženski
kostim (korzet)

ZAKLJUČAK

Lutkarstvo sjedinjuje animaciju i vizualnu umjetnost koja im daje oblik. Publika nežive predmete, uz pomoć ljudske intervencije, doživljava stvarnima. U rukama vještog lutkara komad drveta može pomicanjem i razgovorom dobiti osobnost, a što se tek dogodi kad je u pitanju zijevalica?

Rad na završnom ispitu bio je prvi profesionalni susret kojeg sam izvela kao dio autorskog tima. Izraditi lutke, scenografiju i kostime koji će tehnički i estetski odgovarati izvedbi u ograničenom roku činilo se kao veliki zadatak. U samostalnom radu koristila sam velik broj različitih metoda istraživanja moguće likovnosti, no najveća nadahnuće bili su mi Neville Tranter i Tim Burton. Promatrala sam estetiku, ali najviše tehnologiju Nevillea Trantera jer je specifičan upravo u drugačijem pristupu lutkarstvu posebice zato što je on dramski glumac. Osnova njegovog pristupa lutkarstvu je baziranje na partnerskom odnosu glumca i lutke koji funkcioniraju kao dvije samostalne osobe što omogućuje klasični teatarski dramski sukob koji je osnova drame kao takve. Glavna je razlika u tome što Tranter inzistira na animiranju lutaka pojedinačno, dok Gabrijel animira dvije u isto vrijeme.

Likovi Tima Burtona uglavnom su predimenzionirani, odnosno izrazito tanki i elongirani. Estetski sam, likovima koje sam izrađivala, predimenzionirala glavu kako bi se na sceni bolje vidjela facijalna ekspresija, dok su tijela prosječne čovjekove građe. Ublažila sam Burtonov gotički stil, ali sam ostavila oči koje podsjećaju na njegovu estetiku, samo što sam im dodala kapke.

Odabrala sam likovnost koja je zadovoljila zahtjeve dramaturgije jer je predložena dramaturgija tmurna i sumorna. Tehnološki sam lutke prilagodila Gabrijelu, točnije njegovoj ruci. Otvore na glavama koji služe kako bi lutka mogla otvarati usta mjerila sam po njegovom dlanu. Bio je prisutan tijekom svake izrade koja je bitna za animaciju, stoga su lutke precizno izrađene isključivo za njega. Zbog toga Gabrijel nije imao problema sa animacijom.

Završni ispit iz animacije, za koji sam radila cjelokupnu likovnost, nažalost, nije izveden zbog ozljede studenta ujedno i autora *Salierovog Cabareta*. Zbog toga se nije moglo doživjeti kako lutke likovno i tehnički djeluju na sceni.

7. SAŽETAK

Salierov cabaret naziv je završnog rada iz lutkarstva studenta treće godine preddiplomskog studija Glume i lutkarstva, Gabrijela Perića.

Tehnikom kojom sam se koristila bile su zijevalice inspirirane Nevilleom Tranterom, a za likovnost me inspirirao Tim Burton. Riječ je o četiri lutke veličine čovjeka. Svaka se sastoji od glave koja može otvarati usta, trupa i ruku. Za zijevalice sam se odlučila jer najbolje mogu

iskazati facijalnu ekspresiju što je važno za ovu predstavu. Naime, zijevalice se koriste kada lutke moraju mnogo razgovarati ili kao u ovom slučaju pjevati.

Kao materijal koristila sam spužvu koja je pogodna za modeliranje, ujedno je lagana za nošenje tokom animacije i transporta.

Nadahnuće za kostime bila mi je moda 1920-ih i kostimi cabaretskih plesačica. U kombinaciji kostima iz 1920-ih i modernog kostima pokušala sam odvojiti karaktere lutaka. Ženskim kostimom Marie htjela sam naglasiti njezinu siluetu i time dobiti provokativniji izgled. Kod kojim sam se služila kao poveznicom u muškim kostimima je košulja. Salieri je voditelj cijelog cabareta te njegov kostim odgovara Masteru of Ceremony. Vitin kostim obilježava siromašnog građanina, dok sam za Joea htjela dodatno naglasiti njegovu neumjerenu potrebu za hranom te sam kostimom vizualno proširila njegov izgled.

Scenografija je pojednostavljena i svedena je na najvažnije i neophodno. Na stolce bi animator, budući da sam animira sve lutke, bio u mogućnosti ostaviti lutke, a da i dalje djeluju kao aktivni sudionici. Scenografija je minimalna kako ne bi odvlačila pozornost s lutaka, a jedna od najvažnijih pogodnosti je transport. Zbog manjka finansijskih sredstva morala sam posuditi gotovu scenografiju iz fundusa akademije koja je bojom i izgledom odgovarala smišljenoj likovnosti.

Ključne riječi: *lutka; Salierov cabaret; zijevalica; kostimografija; scenografija;*

8. LITERATURA

Knjige

- Howard , Pamela (2002.), What is Scenography?, London: Routledge
- Lazić, Radoslav (2005.), Svetsko lutkarstvo: istorija, teorija, istraživanja, Beograd: Foto Futura
- Lazić, Radoslav (2007.), Umetnost lutkarstva, Beograd: Foto Futura

- Misailović, Milenko (1988.), Dramaturgija scenskog prostora, Novi Sad: Sterijino pozorje -“Dnevnik”
- Varl, Breda (2001.), Moje lutke 5: mimičke lutke, Zagreb: Međunarodni centar za usluge u kulturi
- Županić Benić, Marijana (2009.), O lutkama i lutkarstvu, Zagreb: Denona

Internet

- <https://www.pinterest.de/pin/574983077396972347/> (27.2.2017. 13:00)
- <https://www.pinterest.com/pin/138274651038906798/> (27.2.2017. 13:12)
- <https://www.pinterest.com/pin/468374429980901158/> (27.2.20017.13:14)
- <https://www.pinterest.com/pin/352054895843118190/> (27.2.2017 13:16)
- <https://www.pinterest.com/pin/572660908844882569/> (5.3.2017. 11:10)
- <https://www.pinterest.com/pin/836614068248404097/> (5.3.2017.11:15)
- <https://www.pinterest.com/pin/523191681685745356/> (5.3.2017.11:22)
- <https://www.pinterest.com/pin/493496071638333568/> (5.3.2017.11:27)
- <https://www.pinterest.com/pin/446630488020019637/> (5.3.2017. 11:33)
- <https://www.pinterest.com/pin/378091331192298913/> (5.3.2017. 11:39)
- <https://www.scribd.com/doc/189263196/Pamela-Howard-What-is-Scenography-Theatre-Conc-Bookos-org-pdf> (20.8.2017. 14:50)
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Scenography> (20.8.2017. 16:00)