



УНИВЕРЗИТЕТ У НОВОМ САДУ

ФАКУЛТЕТ ТЕХНИЧКИХ НАУКА



СЦЕНСКА ЛУТКА: ПРОСТОР И АНИМАЦИЈА – УМЕТНИЧКО ДЕЛО СЦЕНСКОГ ДИЗАЈНА

ДОКТОРСКИ УМЕТНИЧКИ ПРОЈЕКАТ

Ментор:

Проф. др Радивоје Динуловић

Кандидат:

Сандра Никач

Нови Сад, 2023. године

КЉУЧНА ДОКУМЕНТАЦИЈСКА ИНФОРМАЦИЈА¹

Врста рада:	Докторски уметнички пројекат
Име и презиме аутора:	Сандра Никач
Ментор (титула, име, презиме, звање, институција)	Др Радивоје Динуловић, редовни професор, Факултет техничких наука
Наслов рада:	Сценска лутка: простор и анимација – уметничко дело сценског дизајна
Језик публикације (писмо):	Српски језик (ћирилица)
Физички опис рада:	Унети број: Страница: 143 Поглавља: 14 Референци: 116 Табела: 0 Слика: 54 Графикона: 0 Прилога: 5
Уметничка област:	Сценски дизајн
Ужа уметничка област:	Сценска архитектура, техника и дизајн – Сценски дизајн
Кључне речи / предметна одредница:	Луткарство, сценска лутка, луткарско позориште, анимација, марионета
Резиме на језику рада:	Докторски уметнички пројекат јесте место испитивања лутке (као главног чиниоца и покретача извођења) и људског срца (као фигуративног центра унутрашњег живота човека) кроз теоријско и уметничко истраживање и креативни процес. Теоријски део истраживања проматра лутку као извођача кроз призму филозофије, позоришне уметности и сценског простора. Уметничко истраживање испитује савремене праксе луткарског позоришта које су у вези са поетским оквиром рада, као и начине на које лично искуство и поезика комуницирају са темом рада. Креативни део истраживања представља процес настанка докторског уметничког рада – уметничког дела сценског дизајна под називом <i>(Ре)анимација</i> , које је реализовано у форми перформативне изложбе у Музеју примењене уметности у Београду, у јуну 2023. године, и представља исходиште читавог докторског уметничког пројекта.
Датум прихватања теме од стране надлежног већа:	27.04.2023.
Датум одбране: (Попуњава одговарајућа служба)	

¹ Аутор докторског уметничког пројекта потписао је и приложио следеће Обрасце:

5бАУ – Изјава о ауторству;

5вАУ – Изјава о истоветности штампане и електронске верзије и о личним подацима;

5гАУ – Изјава о коришћењу.

Ове Изјаве се чувају на факултету у штампаном и електронском облику и не корице се са тезом.

Чланови комисије: (титула, име, презиме, звање, институција)	Председник: др ум. Романа Бошковић Живановић, ванредни професор, Факултет техничких наука, Универзитет у Новом Саду Члан: др ум. Татјана Дедић Динуловић, редовни професор, Факултет техничких наука, Универзитет у Новом Саду Члан: др ум. Сања Маљковић, доцент, Факултет техничких наука, Универзитет у Новом Саду Члан: Марко Лађушић, редовни професор, Факултет примењених уметности, Универзитет уметности у Београду Члан: др ум. Исидора Амићић, доцент, Академија уметности у Новом Саду
Напомена:	

KEY WORD DOCUMENTATION²

Document type:	Doctoral art project
Author:	Sandra Nikač
Supervisor (title, first name, last name, position, institution)	Full Professor, Faculty of Technical Sciences, University of Novi Sad
Thesis title:	Performing Puppet: Space and Animation – Scene Design Artwork
Language of text (script):	Serbian language (Cyrillic script)
Physical description:	Number of: Pages: 143 Chapters: 14 References: 116 Tables: 0 Illustrations: 54 Graphs: 0 Appendices: 0
Artistic field:	Scene Design
Artistic subfield:	Scene Design
Subject, Key words:	Puppetry, puppet, puppet theatre, animation, marionette,
Abstract in English language:	Doctoral art project examines the puppet (as the main element of the performance) and the human heart (as a metaphorical center of inner life) through means of theoretical research, artistic research and creative process. The theoretical research analyses the puppet as a performer through a philosophical, theatrical and spatial lens. The artistic research delves into contemporary puppetry practices which correlate to the poetic basis of the project, as well as different ways in which these communicate with the author's personal experiences. The creative process is the process of making <i>(Re)animate</i> – Scene Design Artwork, realised in the form of a performative exhibition, performed publicly at the Museum of Applied Art in Belgrade.
Accepted on Scientific Board on:	07/04/2023
Defended: (Filled by the faculty service)	
Thesis Defend Board: (title, first name, last name, position, institution)	President: Romana Bošković Živanović, PhD in Arts, Associate Professor, Faculty of Technical Sciences, University of Novi Sad Member: Tatjana Dadić Dinulović, PhD in Arts, Full Professor, Faculty of Technical Sciences, University of Novi Sad Member: Sanja Maljković, PhD in Arts, Assistant Professor, Faculty of Technical Sciences, University of Novi Sad

² The author of doctoral art project has signed the following Statements:

56AY – Statement on the authority,

5BAY – Statement that the printed and e-version of doctoral dissertation are identical and about personal data,

5rAY – Statement on copyright licenses.

The paper and e-versions of Statements are held at the faculty and are not included into the printed thesis.

	Member: Marko Lađušić, Full Professor, Faculty of Applied Arts, University of Arts Belgrade Member: Isidora Amidžić, PhD in Arts, Assistant Professor, Academy of Arts Novi Sad
Note:	

Докторски уметнички пројекат требало би да представља сублимацију интересовања, напора, естетике, креације, инвенције (интелекта и уметности). То је ретка прилика за потпуно пуштање у истраживање личних и уметничких капацитета.

Ипак, ни постанак ни реализација *(Ре)анимације* не би били могући без савета, пропитивања, помоћи, подршке, бриге, нежности и љубави многих људи.

Хијерархичност је овде потпуно немогућа (и непотребна), те редослед не треба узимати превише озбиљно, а ни лично.

Хвала мојим малим великим Анама без којих би готово све деловало немогуће. Хвала мени најзначајнијој испостави било које институције Републике Србије – радионици Малог позоришта Душко Радовић (локација Земун поље) – Дарку, Наташи и Спалету. Хвала им на несебичном дељењу вештина, знања, елемената прве помоћи, и на осећају емотивне сигурности и збринутости на радном месту. Хвала мојим родитељима, Краки и Олгици, који су ме одувек подржавали у наизглед неисплативим и неконвенционалним путевима.

Хвала мом ментору Раши на вођењу, стрпљењу, и вери у мене.

Хвала неочекиваним практичним помагачима - Милици, Ненаду и Вукашину.

Хвала свим мојим срцима – Марији, Вељку, Тањи, Наташи, Сандри, Јелисавети и Маји, зато што су увек ту.

Хвала Немањи, на присутности у свим припремама, извођењима и прославама.

Посебна захвалност за непроценљиве начине на које су ме дотакли док су били живи – Луки Курјачком, Младену Поповићу и Шиљи Тодоровићу.

Нисам још захвална свим оним ситуацијама, људима и околностима који доводе до сломљености срца, али сам довољно свесна да знам да без њих *(Ре)анимација* не би можда ни постојала, бар не у овом облику.

САДРЖАЈ

I УВОД	10
II ИСТРАЖИВАЧКО-МЕТОДОЛОШКИ ОКВИР	12
Предмет истраживања.....	12
Циљ истраживања	15
Методологија истраживања.....	16
III ТЕМАТСКО-ПОЕТСКИ ОКВИР	18
IV ТЕОРИЈСКО ИСТРАЖИВАЊЕ	19
Лутка: Филозофија	19
Лутка : Позориште	23
Позориште сенки	26
Марионета	28
Тело у позоришту лутака.....	32
Робот	36
Лутка : Простор	38
Величина лутке као мера света	39
Лутка по мери човека	39
Свет по мери лутке.....	42
Домаштани – замишљени простор	46
Срце	49
Анатомија и физиологија	49
Стилска фигура	51
Нешто између	54
V АНАЛИЗА РЕФЕРЕНТНИХ УМЕТНИЧКИХ ДЕЛА	56
Марионета <i>на обали</i> , марионета <i>у средини</i>	57
Филм од сенки.....	61
Два тела једног <i>Галеба</i>	63
Мали удах, мали убод.....	66
VI УМЕТНИЧКО ИСТРАЖИВАЊЕ	70
Суочавање са сопственим срцем	70
Лична анамнеза	71

Визуелни оквир: Парампарчад	74
Лутка и апстракција	76
Тачке сусрета	78
VII ВИШЕМЕДИЈСКА ПЕРФОРМАТИВНА ИЗЛОЖБА (РЕ)АНИМАЦИЈА	80
Креативни процес	80
Креација објекта	81
Марионета	82
Сенке	90
Робот	91
Филм	92
Обликовање простора	95
Текст	101
Звук	103
Костим	106
Дизајн плаката и програма	107
Мизансцен	109
Интермедијалност	112
Извођење рада	113
VIII Анализа и вредновање перцепције рада и рецепције публике	115
Велика публика	115
Деца и лутка	117
IX ДОКУМЕНТОВАЊЕ ИЗВОЂЕЊА РАДА	119
X ЗАКЉУЧАК	130
XI ПРИЛОЗИ	131
XII БИБЛИОГРАФИЈА	138
XIII СПИСАК ИЛУСТРАЦИЈА	142
XIV БИОГРАФИЈА КАНДИДАТА	143

*Уметност је рестаурација: тежња је поправити током живота нанету штету,
нешто фрагментирано – а таквим га чине анксиозност и страх – учинити целим.*

Луиз Буржоа (Louise Bourgeois)³

³ Извор: 'My art is a form of restoration' | Louise Bourgeois | The Guardian (приступљено 26.08.2023.)

I УВОД

Докторски уметнички пројекат *Сценска лутка: простор и анимација* – уметничко дело сценског дизајна бави се сценском лутком као основним елементом извођења, кроз поетску призму репарације унутрашњег, емотивног света појединца. Одабир теме докторског уметничког пројекта последица је моје, сада већ деценијске, фасцинације овим *предметом*. Јер (сценска) лутка пре свега јесте нежив објекат, дело примењене уметности, које у различитим формама, значењима и функцијама постоји готово исто онолико дуго колико и цивилизација као таква.

Артифицијелна природа лутке одваја је од *живог* извођача (глумца, певача, плесача, итд.) Њене карактеристике су несталне, многоструке, променљиве, и разликују се од једног *предмета* (*неживог извођача*) до другог. Ова тврдња је посебно тачна ако имамо у виду чињеницу да и данас највећи број лутака намењених извођењу настаје (углавном) мануелним радом, и (готово) свака представља уникат. Појавна и значењска *одвојеност* лутке изискује од нас (не (само) као публике, већ и као теоретичара, научника, проучавалаца, и на крају, а не мање важно – креатора) да јој приђемо са посебном пажњом, без подразумевања и без предрасуда. Јер у луткарском позоришту реалност је изнова и изнова нова, непредвидива, изненађујућа и – различита, друга. Луткарско извођење је неопходно испитати из корена, заборављајући све што смо (мислили да смо) знали о извођачким уметностима. Његово је место у засебном контексту, у коме често ни гравитација није датост, а камо ли позоришне конвенције.

Поетски оквир докторског уметничког пројекта базира се на корелацији између *процеса* оживљавања сценске лутке (као једног од главних чинилаца који овај облик сценског стваралаштва јасно одваја од свих других) и процеса (*поновне*) изградње унутрашњег света појединца, кроз метафору сломљеног срца. Јер „лутка је као ниједан други артефакт погодна за метаморфозе облика – слаже се са

декапитацијом, са свим врстама рашчлањивања, који подједнако служе конкретним сликама и сликама психичког раслојавања човека."⁴

Докторски уметнички пројекат јесте место испитивања лутке (као главног чиниоца и покретача извођења) и људског срца (као фигуративног центра унутрашњег живота човека) кроз теоријско и уметничко истраживање и креативни процес. Теоријски део истраживања проматра лутку као извођача кроз призму филозофије, позоришне уметности и сценског простора. Уметничко истраживање испитује савремене праксе луткарског позоришта које су у вези са поетским оквиром рада, као и начине на које лично искуство и поетика комуницирају са темом рада. Креативни део истраживања представља процес настанка докторског уметничког рада – уметничког дела сценског дизајна под називом *(Re)анимација*.

Докторски уметнички рад је место сусрета моје *приватне* (индивидуалне, личне, интимне) уметничке праксе која се остварује у сфери визуелних уметности и *јавне* (колективне, колаборативне, вокацијске) уметничке праксе у позоришту лутака. *(Re)анимација* је реализована у форми перформативне изложбе у Музеју примењене уметности у Београду, у јуну 2023. године, и представља исходиште читавог докторског уметничког пројекта.

⁴ Јурковски, Хеник, *Теорија луткарства*, Међународни фестивал позоришта за децу, Суботица, 2007, 81.

II ИСТРАЖИВАЧКО-МЕТОДОЛОШКИ ОКВИР

Предмет истраживања

Подаци о предмету истраживања садржани су у наслову докторског уметничког пројекта – *Сценска лутка: простор и анимација – уметничко дело сценског дизајна*. Истраживање је пре свега усмерено на сценску лутку⁵. Ова одредница (*сценска*) је важна јер у српском језику⁶ *лутка* се може односити и на предмет намењен (дечијој) игри, а може се користити и описно/колоквијално⁷. Сценска лутка своју функцију испуњава током извођења, када, посредством анимације, преузима (појавне, али и значењске) карактеристике живог бића. Она тада постаје носилац драмске радње, као и различитих нивоа значења уметничког дела.

Лутка је конструисани извођач. Њене пропорције, димензије, текстура и механика разликују се не само од једне до друге лутке, већ од познате, појавне реалности. У свим својим специфичностима лутка мења начин на који перципирамо не само простор игре, већ и сценско дело у целини.

Сценска лутка током извођења *живи* захваљујући анимацији: њеним покретима (и низом других (потенцијалних) знакова живота) управља аниматор.

⁵ У овом тексту нећемо увек користити пуну синтагму *сценска лутка*, већ треба подразумевати да је реч *лутка* увек коришћена да означи сценску лутку, осим уколико није другачије назначено.

⁶ У другим језицима постоји посебна реч која означава лутку намењену извођењу (нпр. енг. *puppet*, н.) (прим. аут.)

⁷ "лутка ж (дат. лутки; ген. мн. лутака (лутки))

1.а. дечја играчка која представља људску (обично женску) фигуру, начињена од различитог материјала б. фигура човека или животиње чијим се кретањем, игром управља (у луткарском позоришту, филму и др.), марионета

2. фиг. а. (и хип.) назив одмила за дете, девојку и сл б. лепа дотерана женска особа. в. пеј. особа без правих духовних и других вредности, празна, испразна особа. г. особа која се поводи другима, којом други управљају, особа која служи као оруђе у спровођењу туђих жеља, намера, играчка, марионета, пион

3. зоол. телесни облик у фази развитка инсеката са потпуном метаморфозом (између ларве и развијеног инсекта) у којем организам добија свој дефинитивни изглед, *chrysalis*, *puppa*,

4. мн. фиг. чудне, необичне, настране идеје, бубице: дошле му (неке) лутке, имати лутке (у глави)."

Вујанић, Милица *et. al.* Речник српскога језика, Матица српска, 2011, 643.

Постојање и функционисање лутке у извођењу нераскидиво је повезано са постојањем још једног *бића* на сцени.

Како је појам сценске лутке изузетно широк, у смислу постојања великог броја различитих форми које лутка може да поприми (који даље диктирају начине на које се она води), за потребе овог истраживања било је неопходно дефинисати примере који, у својој разноликости, имају потенцијал да заједнички дају ширу слику о могућностима које лутка нуди. Делови теоријског истраживања и анализа референтних уметничких дела спроведени су на примерима четири одабране форме које одговарају различитим аспектима позоришта анимираних објеката: марионета, позориште сенки, тело (аниматора и анимираног) и робот.

Веза између марионете и аниматора је контролник, за који је лутка везана концима. Ова врста лутке може да постигне изузетну флуидност покрета, и може бити (анатомски) веома слична човеку. Са друге стране, просторна релација која неминовно постоји у овој врсти анимације отвара питања надређене и подређене позиције, контроле, манипулације, слободне воље, али и изостанка физичког контакта, изолације, усамљености.

Позориште сенки настаје у сусрету светлосног извора и лутке. Ова традиционална луткарска техника у источним културама укореењена је у ритуалу (јавански *wayang-kulit*), док западној култури може бити блиска паралела са Платоновом *Пећином*. Ова наизглед једноставна форма тематизује комплексне теме перцепције, илузије, светлости и мрака, јукстапозиције микро и макро космоса, креације света.

Појам тела у позоришту анимираних форми односи се подједнако на лутку као и на аниматора. Одређене технике анимације укључују тело аниматора као један од делова лутке, или пак делови тела могу креирати ликове. Тело које покреће и тело које је покренуто, чак и када нису у директном физичком контакту, представљају један ентитет. Посебно поље интересовања у креативном процесу представља ликовни и извођачки потенцијал самог чина анимације, изолованог од погледа на анимирани предмет.

За работа можемо рећи да је то лутка 21. века. Вештачка интелигенција своје корене има у анимацији. Нагласак у овом раду јесте на односу креатора и машине, сличностима живог организма и вештачки креираног, појму живота и свести, кретања/статичности.

Уметничко истраживање подразумева и испитивање и артикулисање личног односа (који је последица како *спољашњих* тако и *унутрашњих* околности) према теми докторског уметничког пројекта и уметничког рада.

Креативно истраживање представља процес настанка докторског уметничког рада *(Ре)анимација*. У његовим основама леже сазнања стечена и класификована у теоријском истраживању, као и увиди до којих сам дошла током уметничког истраживања. Рад тупа и појединаца који је проучаван у критичкој анализи референтних уметничких дела такође је утицао на различите аспекте докторског уметничког рада.

Конкретни кораци који су били спроведени у креативном процесу су дизајн, конструкција и обликовање уметничких предмета – анимираних објеката, као и развијање перформативног дела докторског уметничког пројекта. Свака од ових етапа детаљно је представљена, објашњена и образложена у посебном поглављу *Вишемедијска перформативна изложба "(Ре)анимација"*.

Циљ истраживања

Потреба за овом врстом истраживања проистиче из маргинализоване позиције луткарског позоришта у широј сфери извођачких уметности (посебно у нашој средини). Ова форма театра (пре)често се везује искључиво за позориште за децу и младе и, као таква, перципирана је као инфериорна у односу на друге видове сценског стваралаштва од стране шире, али неретко и од стране стручне јавности.

Моје лично уверење је да је лутку неопходно испитати не као један у низу елемената који чине сценски догађај, већ као централни елемент који, захваљујући својим особеностима гради одређен систем знакова и значења, различит од других извођачких форми. Лутка(рство) представља аутономан вид сценског стваралаштва, те захтева индивидуално испитивање и разумевање.

Основни циљ теоријског истраживања докторског уметничког пројекта *Сценска лутка: простор и анимација – уметничко дело сценског дизајна* јесте испитивање филозофских, позоришних и просторних значења лутке, кроз сублимацију постојећих сазнања као и испитивање утицаја лутке на дизајн, употребу, али и перцепцију простора за извођење. Теоријско истраживање дефинише различите моделе релације сценске лутке и простора извођења, лутке и аниматора, као и лутке и гледаоца. Посебни видови анимације успостављају различите просторне и значењске односе у оквиру сценског дела. Очекивани резултат је детаљан увид у специфичности ових односа када су у питању марионета, позориште сенки, робот и тело аниматора.

Циљ уметничког истраживања јесте успостављање личног односа ауторке са предметом истраживања. Ова фаза додатно утиче и продубљује настанак докторског уметничког рада *(Ре)анимација*.

Циљ креативног процеса јесте примена сазнања из теоријског и уметничког истраживања и конципирање и извођење уметничког дела сценског дизајна које обједињује различите просторне и значењске релације лутке и аниматора, (процеса) оживљавања лутке, кроз призму психолошке репарације емотивног света човека.

Методологија истраживања

Докторски уметнички пројекат *Сценска лутка: простор и анимација* – уметничко дело сценског дизајна, и његово исходиште, (Ре)анимација, перформативна изложба, обухватају више истраживачких целина, и, сходно томе, различитих метода истраживања. Ове целине можемо поделити на теоријско и уметничко истраживање и креативни процес.

Теоријско истраживање подразумева преглед и анализу доступне литературе у пољу луткарства – његове историје, теорије, технологије, као и референтне савремене извођачке праксе. Овај део истраживања представља полазну тачку, у смислу успостављања основних карактеристика лутке. Теоријско истраживање бави се феноменом *животности* лутке (њене онтолошке двозначности и могућим знаковима живота), перцепцијом публике и појмом свести – сагледаним из визуре лутке као и из визуре публике. Кључни аутори чији су ставови испитани су Стивен Тилис, Дон Брандес, Тјаша Бертонцељ, Базил Џоунс и др.

Посебан сегмент теоријског истраживања представља испитивање људског срца – са медицинског становишта, као и његових (пренесених) значења путем анализе актуелне фразеологије, књижевности и популарне културе.

Уметничко истраживање базирано је на уочавању као и на успостављању веза између људског срца и сценске лутке. Ове везе истражују се кроз аспекте механике, метафорике, као и ликовних (визуелних и естетских) саобразности и изазова. Један део уметничког истраживања укључује и низ лекарских (кардиолошких) анализа.

Важан сегмент овог дела истраживања је и критичка анализа референтних уметничких дела. Она је спроведена на релевантним уметничким радовима који су технолошки и/или тематски у вези са предметом докторског уметничког пројекта. Одлука о компаративном приступу у случају три од четири сегмента анализе произлази из многострукости различитих модалитета који су саставни део савремене извођачке/ликовне праксе.

Креативни процес представља завршни део израде докторског уметничког пројекта. Базиран је на специфичностима рада труппа/појединаца чија су уметничка дела анализирана, као и на систематизованим сазнањима из теоријског и уметничког истраживања. Конкретни кораци спроведени у креативном процесу су дизајн, конструкција и обликовање уметничких предмета – анимираних објеката, као и развијање перформативног дела докторског уметничког пројекта.

Креативни процес је (био) нелинеаран, спонтан. Можемо рећи да се одвијао у две етапе – дизајн предмета (лутака) коришћених у *(Re)анимацији*, и реализација самог перформанса. Више пута поновљена реч јесте, дакле и кључна – процес. Креативно истраживање, у односу на теоријско и уметничко истраживање, најмање подразумева очекиван исход. Његови саставни делови су скицирање, прављење лутака, пробе са лутком, дефинисање музике, текста и формулација наратива извођења.

III ТЕМАТСКО-ПОЕТСКИ ОКВИР

Назив докторског уметничког рада интенционално повезује два појма. Један је непосредно везан за предмет теоријског истраживања – лутку, а други се односи на поетски и тематски ниво рада – срце, које је овде сагледано као метафора за емотивни живот човека.

Реч *анимација* потиче од латинске речи *anima*, која значи душа. У српском језику, између осталих значења⁸, анимација се употребљава да означи руковање сценском лутком. Уз помоћ глумца-аниматора она, током извођења, *постаје* жив сценски лик. У овом контексту анимација значи *одушавање* – давање живота, душе, духа, (даха) неживом објекту и означава његов (перцептивни) прелазак из неживог у живо стање.

Реанимација јесте медицински термин који се користи да означи поновно покретање рада срца – оживљавање у дословном, физиолошком значењу. *(Ре)анимација* представља уметнички, сценски сусрет између ова два појма, којима је заједничко (двосмерно) прелажење границе између живог и неживог стања (које не означава нужно клиничку смрт). Тема докторског уметничког рада *(Ре)анимација* јесте транспоноване (људског) срца у анимирани објекат. Пројекат испитује (фактичке и метафоричке) везе које је могуће успоставити између оживљавања сценске лутке и оживљавања срца.

⁸ На жалост, важећи Речник српског језика Матице српске не наводи ову употребу. Речник наводи следећа значења: *анимација* ж лат. 1. подстрекавање, подстицање, одушевљавање (некога) за неку делатност (-културну, забавну и сл.). 2. захвати аниматора у цртаном филму. Вујанић, Милица *et. al.* Речник српског језика, Матица српска, 2011.

IV ТЕОРИЈСКО ИСТРАЖИВАЊЕ

Лутка: Филозофија

Лутка у извођењу је истовремено и жива и нежива. Њен онтолошки⁹ статус је комплексан. Пол Пири (*Paul Piris*)¹⁰ користи термин *ontological ambiguity*, који можемо превести као онтолошка двозначност. Парадоксално, или пак суштински, *ambiguity* се може односити на нешто што није до краја јасно, што је двосмислено, неразјашњено.

"Публика луткарске представе чини нешто што се, након подробнијег испитивања, чини изузетно необичним: зарад и током извођења, она бира да замисли, макар до извесне границе, да *објекти* који су јој представљени на позорници имају *живот*."¹¹

Живот лутке у извођењу је у рукама аниматора али, донекле, и у рукама публике, која прихвата да учествује у овом *одигравању живота*. Аниматор има евидентан задатак. Својим кретњама утиче на кретње лутке, тако да она делује као да *поседује живот*. Базил Џоунс (*Basil Jones*)¹² говори о разликовању извођачких захтева код глумца и код лутке. Подразумевано је да је глумац жив, и он не мора да ради на томе да убеди публику у то. Луткин (и аниматоров) перформанс, који је непрекидан док су на сцени, јесте да *изводе живот*.

Лутка може бити схваћена као жива уколико њене кретње и радње на сцени препознајемо као нешто што смо већ видели у природи. Дисање, односно дах, као један од основних знакова живота, преводи се у сценско дисање лутке. "Ово дисање је физичко, али поседује дубоку метафоричку моћ. Ова непостојећа супстанца (ваздух) која пролази кроз ово механичко биће представља саму суштину живота:

⁹ Онтологија (грч. рп. *ontos* *биће*, *оно што постоји* *logos* *наука*) наука о бићу, о ономе што постоји, основна наука, наука о општим својствима ствари и бића

¹⁰ *The Co-Presence and Ontological Ambiguity of the Puppet*, у *The Routledge companion to puppetry and material Performance*,

¹¹ Тилис, Стив *Towards an aesthetics of the puppet*, (мастер теза), San Jose State University, 1990, 106-107.

¹² Џоунс, Базил *Puppetry, Authorship, and the "Ur"-Narrative* Поснер Дасиа *et. al.* (ур.) *The Routledge companion to puppetry and material performance*, Routledge, 2014, 64.

душу."¹³ Дах/дисање директно повезује лутку са живим бићем, те је логично да је таквом и перципирамо¹⁴, међутим, то је врста дисања која сугерише нешто много више од живота као таквог – то је способност да живот искусимо. Дајемо лутки карактеристике много веће од мерне јединице пулса.

Још један у низу знакова живота јесте кретање. Лутка направљена према неком од облика живота преузима и његове начине кретања. Дон Брандес (*Dawn Brandes*)¹⁵, на примеру представе *The Electric Stage* трупе *Manual Cinema*, користи квалитет кретања малог црног круга (у питању је позориште сенки) да направи дистинкцију између живог и неживог. "Управо је овакав начин кретања оно што лутки даје живот: покрет који наглашава интенционалност објекта у односу на његов свет."¹⁶ Ова интенционалност стоји насупрот инерцији: доживљај кружића кога носе природне силе мења се оног тренутка када он (кретањем) реагује на околности. Реакција овде функционише као означавање *свесности*; намера је одлука. Објекат перципирамо као жив када његове акције и реакције доживљавамо као *свесне*.

Свесност лутке објективно је непостојећа. Међутим, попут њеног *живота*, у извођењу, можемо поверовати и у њену свест, односно, да је (и) лутка свесно биће. Појам свесности и појам живота код лутке изузетно су блиски, међутим не морају увек постојати истовремено. Ове дистинкције могу варирати од једне представе до друге, међутим, најинтересантнији пример јесте лутка која је свесна управо своје неживости. Овај мотив је релативно чест у луткарству, и обрађен је на различите начине: од лутке која нам саопштава да не може умрети на сцени јер никада и није била жива¹⁷, преко марионете Пјероа Филипа Жантија (*Philippe Genty*) која извршава самоубиство тако што *сама* сече сопствене конце (као врхунски чин ослобађања од воље аниматора), до продукције *У радионици* (*Dans l'Atelier*)¹⁸ Тоф театра (*Tof Théâtre*) из Белгије, у којој лутка прави саму себе. (Готово свака) лутка

¹³ *Ibid.* 66.

¹⁴ "Перцепција (лат. *perceptio*) псих. опажање, опажај, сви они душевни процеси који (или: сва она душевна збивања која) се непосредно изазивају чулним надражајима" Вујаклија, Милан *Лексикон страних речи и израза*, Просвета, Београд, 1980.

¹⁵ *Puppet life and the phenomenology of consciousness*, (докторска дисертација), Northwestern University, 2017.

¹⁶ *Ibid.* 114.

¹⁷ Лик Мојсије у представи *Сто* трупе *Blind Summit* којом ћемо се бавити у поглављу посвећеном простору (прим. аут.)

¹⁸ Извођење на фестивалу ЛУТКЕ, Љубљана, 2016.

настаје у *радионици*, и то је процес који публика не види, и о коме често не зна готово ништа. У овој представи две аниматорке воде једну лутку (њихове шаке су шаке лутке). Користећи *својих десет прстију* она деље комад стиропора, бира за себе нос и очи. Градација се овде одвија на визуелном нивоу у коме видимо како се обликује један једноставан лик, а надограђена је односом који лутка успоставља са аниматоркама. Овај однос кулминира (достиге врхунац кризе) на самом завршетку представе када лутка покушава да их *убије* бирајући електричну бушилицу као оружије.

Перципирана *свест лутке* не очитује се само у миметичком пресликавању физиолошких функција и (облика) понашања живих бића, већ се простира читавом ширином различитих могућих људских осећања, акција и реакција (макар оне биле и (ауто)деструктивне).

На сцени се, осим *одигравања живота* лутке одиграва и однос аниматора и лутке – објективно живог и објективно неживог организма. "Ово са-присуство је посебно јер установљава релацију селфа са Другим између два бића која су онтолошки потпуно различита: једно је субјекат (другим речима, биће обдарено свешћу), док је друго објекат (другим речима, ствар). Међутим, специфичност лутке је у томе што представља онтолошку двозначност. јер је у питању објекат који се током извођења приказује као субјекат. Њихово заједничко присуство наглашава онтолошку двозначност тако што супротставља лутку људском протагонисти."¹⁹

Саприсуство је такође пре свега одлика савременог луткарства. Аниматор не само што је видљив, већ његова видљивост носи са собом одређена значења (која могу варирати од једног до другог концепта, и од једне до друге представе). Саприсуство је питање односа и значења присуства аниматора на сцени, а не само сапостојање у истом простору предмета и човека. "Саприсуство инхерентно претпоставља да извођач креира лик путем лутке, али се он сам такође појављује као други лик чије присуство поред лутке има драматуршко значење."²⁰

¹⁹ Пол Пири *The Co-Presence and Ontological Ambiguity of the Puppet*, у *The Routledge companion to puppetry and material performance*, Routledge, 2014, 30.

²⁰ *Ibid.* 31

Тјаша Бертонцељ у свом есеју *Стање/увијет неживог у луткарству*²¹ пропитује појам *живота* код лутке. Користећи низ примера из савремених пракси луткарског позоришта, Бертонцељ ставља нагласак на "однос и управљање, а мање на реанимацију као креационистичко оживљавање."²²

Луткарство има далеко шири изражајни потенцијал од једноставног *играња живота*. Увођење неживог лика као субјекта у извођењу омогућава читав један посебан вокабулар знакова, који свакако није искључив ни дефинитиван.

Говорили смо о перципираној свести лутке и начинима на које она може бити означена/комуницирана током извођења. Шта је, међутим, са свешћу публике? Она је константно суочена са две равни постојања лутке. Овај *проблем* онтолошке двозначности описан је термином двоструки вид (*double vision*) (Стивен Тилис) или опализације (Хенрик Јурковски). Оба аутора говоре о истом феномену – паралелном постојању лутке (у свести публике) као живог и као неживог извођача. "Током трајања извођења, публика "види" лутку, путем перцепције и путем маште, као "објекат" и као "живо(т)", на два начина истовремено."²³ Увођење маште сугерише активни, чак (ко)стваралачки однос публике према луткарском извођењу.

На почетку овог поглавља речено је да је публика *спремна да замисли да је лутка жива*. Управо због свог другачијег онтолошког статуса, лутка представља простор могућности да у њу пројектујемо себе. "Публика је вољна да замисли да је лутка жива, јер на тај начин испуњава основну људску жељу за разумевањем света управо кроз призму људске свесности."²⁴ "Лутка, дакле, постаје отеловљени манифест наше сопствене борбе да живимо, да будемо људи, да чинимо."²⁵

²¹ Часопис ЛУТКА, Лутковно гледалиште Љубљана, 2022, 14-20.

²² *Ibid.* 17.

²³ Тилис, Стив *Towards an aesthetics of the puppet*, (мастер теза), San Jose State University, 1990, 135.

²⁴ Тилис, Стив *Towards an aesthetics of the puppet*, (мастер теза), San Jose State University, 1990, 122.

²⁵ Џоунс, Базил *Puppetry, Authorship and the Ur-Narrative*, у Поснер Дасиа *et. al.* (ур.) *The Routledge companion to puppetry and material performance*, Routledge, 2014, 63.

Лутка : Позориште

"Лутка припада колико позоришту толико и ритуалу."²⁶ Почетке луткарства (у најширем смислу) можемо пронаћи у древним културама и њиховим обредима – везаним за религију, култ плодности, култ предака, итд. Фигуре коришћене у овим праксама можемо сматрати луткама јер су биле покретљиве, анимиране (вероватно веома сведено). Лутка (покретна скулптура) у овом контексту представља отеловљење (нат)природних појава – божанстава или бића која су (налик божанствима) изникла из људске маште, као последица потребе да самима себи објаснимо свет чији смо саставни део, или да на неки начин утичемо на њега – комуницирајући управо преко лутке/фигуре.

Временом, лутка је постала саставни део позоришног извођења. "Уврежено је мишљење да је луткарско позориште старо макар исто онолико колико и глумачко позориште, а можда и старије."²⁷ У западном свету интересовање за лутку, па самим тим и њено проучавање, луткарску продукцију као и вредновање ове врсте уметности у целини, мењало се током времена, у складу са историјским (религиозним, друштвеним, политичким, уметничким) околностима.

Романтизам и модернизам показали су се као периоди глорификације лутке. За романтичаре, луткарство је имало обележја народне (наивне, али и националне) уметности; било је у вези са природом, али и са фантастичним. "Период модернизма продубио је интересовање за луткарско позориште. Као и у периоду романтизма, то је проистицало стањем у глумачком позоришту. ... Реалистички или натуралистички глумац није могао да одговори задацима нове психолошке и симболистичке драме."²⁸ Лутка је заузимала важно место у промишљањима Крега и Мејерхолда.

Иако (данас) постоји тенденција поистовећивања луткарског позоришта (искључиво) са театром за децу, лутка је у извођења намењена најмлађој публици

²⁶ Јурковски, Хенрик, *Aspects of Puppet Theatre*, II издање, Palgrave Macmillan, 2013, 165.

²⁷ Јурковски, Хенрик *Aspects of Puppet Theatre*, II издање, Palgrave Macmillan, 2013, 115.

²⁸ Јурковски, Хенрик *Теорија луткарства*, Међународни фестивал позоришта за децу Суботица, 2007, 103.

дошла доста касно. Све до појаве просветитељске мисли, деца нису сматрана *другачијима* од одраслих. "Од тог доба детињство се сматра независним периодом човековог живота."²⁹ Развојне потребе деце за културним и васпитним садржајем довеле су до појаве луткарског позоришта за децу пре пар стотина година.

Луткарско позориште налази се и данас, на неки начин, на маргини сценског стваралаштва. Упркос бројним продукцијама које користе лутку, а које чак припадају комерцијално успешним сценским формама попут опере или мјузикла, упркос постојању низа фестивала у различитим деловима света, луткарство је још увек *андерграунд*. Она далеко више припада алтернативној сцени, савременој игри, експерименталном позоришту.

Игор Третињак, пишући о луткарству у Хрватској, говори о генези луткарског израза који је прешао пут од хомогености до хетерогености. Свака (локална) сцена је специфична, али посматрајући европско луткарство (у које је на овим просторима најлакше имати детаљнији, близак, *жив* увид) могло би се рећи да ова трансформација није карактеристична само за Хрватску. "У луткарски је израз, захваљујући хетерогености, продрла карактеристика првобитно везана за постдрамски театар, како га дефинише Ханс-Тис Леман, а која је луткарство трајно спојила и преплела с глумачким, плесним, физичким и невербалним изразом у тежњи према тоталном театру. Реч је о драматуршком ослобађању свих елемената сценске игре – од сценографије и костимографије, светла и луткарске технологије, преко звука и музике до нових медија. До ове фазе сви су елементи били потчињени радњи (у драмском луткарском изразу) или лутки (у хомогеном луткарству) те су функционисали углавном као контекст, да би са хетерогеношћу и сами постали "лутке" како је то рекао један од пионира савременог луткарства у Хрватској Луко Паљетак (према Паљетак, 2007: 56)."³⁰ Лутка, онда, према овој дефиницији, може бити било који елемент који је анимиран.

²⁹ Јурковски, Хенрик *Теорија луткарства*, Међународни фестивал позоришта за децу, Суботица, 2007, 335.

³⁰ Третињак, Игор *Простор неистражених могућности*, у *Савремено луткарство и критика*, Академија за умјетност и културу Свеучилишта Ј.Ј. Штросмајера у Осијеку, Осијек, 2022, 31.

Данас је појам луткарства изузетно проширен што, између осталог, можемо видети и анализом програма луткарских фестивала. Уз представе које користе *класичне* типове лутака попут марионете, можемо видети анимацију предмета, манипулацију светла или звука који преузимају улогу *субјекта*, хибридне форме које истовремено користе *живе* и конструисане извођаче, итд. Синтагма која обухвата *проширено поље луткарства* јесте *позориште анимираних форми*. Мултимедијалност и интердисциплинарност, као неке од главних одлика савремене уметности у целини, *прелиле* су се и у сценска дела која користе лутке. Овај израз узима у обзир бројне вишемедијске пројекте који можда не потпадају под традиционално схваћен термин *луткарско позориште*, али јесу перформативна дела која се пре свега ослањају на анимацију као један од главних чинилаца извођења. "Луткарство које је лоцирано на раскршћу различитих пракси и њиховог преиспитивања је, дакле, најпригоднији медиј за експериментисање међу различитим врстама уметности."³¹

³¹ Сермон, Џули (Julie Sermon) *Puppets and Puppeteers in the Digital Age – Intermedia Connections*, у часопису ЛУТКА, Лутковно гледалиште Љубљана, 2019, 45.

Позориште сенки

Позориште сенки потиче из Азије, и распрострањено је у многим њеним деловима. Из Кине, Индије и Индонезије доспело је у централну Азију, Средњи Исток и северну Африку. Ова врста извођења стара је хиљадама година. Неке од ових традиција су замрле, док су друге пронашле нови облик у савременим праксама позоришта сенки у свим деловима света.

У неким културама чак и данас лутка и ритуал су преплетени. као што је случај у традиционалном позоришту сенки са Јаве – вајанг-кулит (*wayang-kulit*). Вајанг-кулит користи плошне, дводимензионалне лутке (за разлику од тродимензионалних *wayang-goleg*), најчешће направљене од истањене животињске коже, која је затим перфорирана и обојена. *Даланг*, једна особа која води све ликове истовремено има улогу аниматора, али и свештеника. Извођење прати музика уживо која се изводи на инструменту гамелан. Повезаност религије (као базе ритуала) читава се и у тематици приказиваних прича: у питању су веома често инсценације делова Махбхарате и Рамајане, традиционалних епова хиндуистичке културе, те су ликови и сцене локалној публици већ познати и лако препознатљиви. Ликови у овом позоришту су *типски*, и одликују их уобичајене визуелне карактеристике.

Традиционално позориште сенки свакако није *увек* у вези са религијом или ритуалом. Главни јунак турског позоришта сенки, Карађоз, пре свега је носилац сатиричне критике друштва у целини, представљајући у њему малог, обичног човека.

Једна од главних карактеристика позоришта лутка јесте *инверзија*. Инверзија се овде односи на више елемената. Један од њих је израда лутке: делови који су исечени, који *недостају* заправо су најзначајнији за завршни изглед лутке, који јој дају препознатљиву силуету и карактер. Када говоримо о визури публике, она је, у односу на аниматорову – као у огледалу. Овај принцип се даље преноси и на дефинисање величине приказане слике. Анимирани предмет се удаљавањем од

вертикалне површине сцене (а ближењем извору светлости) увећава, а приближавањем се смањује.

Свет сенке представља једну неухватљиву реланост. Лутке у овом позоришту су материјалне, опипљиве, али само за аниматора. За публику су оне ефемерне. Имагинарна (лажна) слика света приказана сенкама је позната метафора коју користи Платон у алегорији *Пећине*. Људи физички заробљени у подземљу у стању су да перципирају свет само кроз његове пројективане рефлексије, управо настале у техници позоришта сенки.

Марионета

"Лазани, лирски покрет клатна, нѐм и испуњен музиком је попут визуелне поезије. Посматрање лутке на концима је медитација у задивљености, игра са њом је као плес са сопственим центром гравитације. Ни једна друга луткарска техника вам не даје осећај да истовремено започињете и пратите покрет. Делује као да је лутка потпуно слободна а да у исто време представља осетљиви сеизмограф³² наших сопствених осећања."³³

Када у свакодневном говору кажемо *лутка* (мислећи на позоришну лутку), врло често ћемо замислити дрвену лутку на концима. Марионета је вероватно једна од најпрепознатљивијих врста лутке, која је нашла свој простор у колективном знању и постала можда прва асоцијација за лутку. Реч потиче из француског језика (*marionette*, и.ж.), у коме, парадоксално, уопште не описује посебну врсту лутке, већ се односи на лутку (за извођење) као такву. Овај назив вероватно је настао од деминутива за име Марија: *Marion – Marionette*³⁴. Осим Француске, марионетска традиција у Европи развијена је и у Чешкој, Немачкој и другим земљама. "Можда изненађујуће, марионета се јавља независно у многим културама широм света, јер се информације о њој могу пронаћи у различитим античким списима."³⁵

Конкретно, "марионете су тродимензионални објекти који представљају људске, животињске или фантастичне ликове у луткарском (позоришном) извођењу. Аниматор их покреће одозго, уз помоћ конца или жице: функционишу по принципу клатна, а контролишу се повлачењем конаца (антигравитационом силом)."³⁶

³² Или сеизмометар – апарат који мери интензитет потреса на Земљиној површини

³³ Франк Зенле (*Frank Soehnle*), *Secret Strings, ЛУТКА*, Лутковно гледалиште Љубљана, 2013, 140.

³⁴ Односи се на Деву Марију. Још од 9. века у Француској постоји традиција приказивања библијских сцена коришћењем лутака, а једна од најчешћих је Рођење Христово (прим. аут.)

³⁵ Мајарон, Еди *Marionette, the Queen of Puppets*, часопис ЛУТКЕ, Лутковно гледалиште Љубљана, 2013, 22.

³⁶ Срдић, Зоран *Marionette Control Mechanisms*, часопис ЛУТКА, Лутковно гледалиште Љубљана, 2013, 77.

Конструкција марионете подразумева два основна елемента: њено тело и контролник којим се води. Веза између контролника и лутке може бити *мека* (у виду конца) или *тврда* – када жица спаја њен *водич* са телом. Други принцип је коришћен, примера ради, за тип лутке назван *сицилијанка*, по њеном географском пореклу. Сицилијанско луткарско позориште изузетно је епско у карактеру, са најпознатијом инсценацијом *Бесног Орланда* (*Orlando Furioso*) које се и данас изводи на југу Италије. Улога металне жице постаје јасна у одигравању сцена насиља, двобоја и битака (којима ова и сличне приче обилују), из којих лутке излазе *неозлеђене*.

Контролник представља "пажљиво аранжиран систем покретљивих делова (пречке, летве, краће шипке) које међусобно повезује дршка."³⁷ Постоји више различитих типова контролника, од којих су многи добили назив по особи која их је конструисала (нпр. Розеров контролник), луткару који их је користио, или чак према луткама које воде (попут чешких Шпејбл и Хурвинек). Основна подела (према положају у коме се користе) је на вертикални, хоризонтални и контролник под углом. Конструкција контролника је у директној вези са конструкцијом марионете: и тело и контролник подједнако одређују које покрете и на који начин лутка може да их изведе.

Тела марионетâ (као и контролници) традиционално се праве од дрвета. Метална жица такође се користи у конструкцији њиховог *скелета*. Шаке, главе, али и други делови тела могу бити извајани од стиропора/стиродура, затим каширани, како би били што издржљивији. Са развојем технологије и други начини стварања (делова) марионете улазе у употребу: коришћење силикона (који даље омогућава мењање израза лица лутке током извођења³⁸) или тродимензионално скенирање и штампање који за циљ имају постизање изузетно финих детаља и сличности са *оригиналом*³⁹.

Постоје одређени марионетски *ликови* – типске марионете које називамо *трик-марионетама*. Захваљујући посебном начину конструкције оне имају своје

³⁷ *Ibid.*

³⁸ Представа *Алиса у земљи чуда*, Лутковно гледалиште Љубљана, 2013, Више о овом процесу: Срдић, Зоран *The Marionette in the Time of Modern Technology*, часопис ЛУТКЕ, Лутковно гледалиште Љубљана, 2013, 56-67.

³⁹ Спот за песму *Alle Tage ist kein Sonntag* Тила Линдмана (*Till Lindemann*) и Дејвида Герета (*David Garret*), доступно на <https://www.youtube.com/watch?v=hEv5KN58bII> (приступљено 02.08.2023.)

препознатљиве *тачке*, па су неке од њих у блиској вези са циркуским вештинама (попут акробате на трапезу или дизача тегова). У трик-марионете спадају и Велики Турчин⁴⁰, костур који се повлачењем одређеног конца може *расклопити* (кости се одвајају једне од других и делују као да неповезано лебде у простору), лутка на моноциклу, итд. Код ових марионета тачка фокуса је фантастичан ефекат који производе, попут мађионичарске тачке.

Марионета је, са друге стране, сматрана и једном од најсофистициранијих типова лутке. Њена механика омогућава изузетно нежне, суптилне и прецизне покрете. Зглобови (антропоморфне) лутке на концима прављени су по узору на људске. Крећу се искључиво у правцима у којима се крећу зглобови човека. За конструкцију марионете, тачније за њено функционисање у извођењу, од изузетне важности је тежина различитих делова њеног тела. Оптимално оптерећење које одређени део тела прави на конач везан (за тело и) за контролник, омогућава покрет који је довољно контролисан, али истовремено оставља довољно простора за природно кретање без интервенције. Повлачење конца у контрагравитационом правцу чини покрете лутке невероватно природним, односно *животним*.

Марионета у извођењу

Један од најпознатијих текстова који се дотиче марионете настао је 1810. године. Хајнрих фон Клајст, у (тада актуелном) духу романтизма, у свом есеју о марионетском позоришту користи (фиктивни) разговор два познаника како би написао извесну оду марионети.

Клајст разговара са балетским играчем, који редовно посећује марионетске представе, проналазећи у покретима лутке хармонију која је и људском бићу (макар оно било и професионални плесач) ван домаћаја. Сила која вуче марионету навише, далеко је јача од оне која је вуче ка тлу, јер "марионете још увек нису откриле закон гравитације."⁴¹

⁴⁰ Једна лутка која се трансформише у шест различитих карактера, који су сви сакривени у костиму основне лутке. Видети Курел, Дејвид *Making and Manipulating Marionettes*, Crowood Press, 2013, 168-172.

⁴¹ Фон Клајст, Хајнрих и Нојмилер, Томас Г. *On the Marionette Theatre, The Drama Review: TDR*, vol. 16, no. 3, 1972, 22-26. *JSTOR*, <https://doi.org/10.2307/1144768>. (приступљено 10.08.2023.)

Друга линија која одваја живо, људско тело од вештачког тела марионете (а које је, по мишљењу Клајстовог саговорника, у извођењу грациозније) јесте свест, односно њено одсуство. Почетак човечанства (трећа књига Постања) представља извор самосвести, као главног спутавајућег фактора у изражавању природне, људске, појавне хармоније.

Грациозност се јавља у оном људском телесном облику који или уопште не поседује свест, или поседује бесконачну свест. Дакле, у марионети, или у богу.⁴²

Ефекат марионете у извођењу фасцинира и савремене ауторе. Франк Зенле има јединствену перспективу – као гледалац, али истовремено и као креатор лутке и аниматор који са њом наступа:

"Посматрањем марионете наша чула добијају могућност да осете гравитацију и магнетизам. Једноставна механика приказује задивљујући мистицизам. Слобода покрета се осећа у споју физике и грациозности. Оно што је предивно и оно што је обично, технологија и поезија, стоје у равнотежи и на тај начин дозвољавају нову перцепцију света и јединства свих ствари."⁴³

⁴² *Ibid.*

Алтернативни превод овог сегмента постоји у *Теорији луткарства* Хенрика Јурковског (превод с немачког: Зоран Глушчевић) у Хајнрих фон Клајст *Изабрана дела*, приповетке, драме, писма, Просвета, 1964.) и он гласи овако:

"Љупкост се поново враћа онда кад сазнање пређе свој пут кроз бесконачност. На тај начин она се најчистије јавља у оном људском телу које је тако саздано да је или потпуно бесвесно или пак у ономе које поседује бескрајну свест, што значи – у човечуљку направљеном из вештачких делова или у самом Богу." (прим. аут.)

⁴³ Франк Зенле, *Secret Strings*, часопис *ЛУТКА*, Лутковно гледалиште Љубљана, 2013, 140.

Тело у позоришту лутака

Када говоримо о телу у луткарском позоришту, поново се сусрећемо са неком врстом двострукости – можемо говорити о телу аниматора, али и о телу лутке. Можемо их посматрати као два одвојена ентитета, која су, ипак, упркос многим очигледним и драстичним разликама, до те мере преплетена да их је готово немогуће одвојити.

Тело аниматора је његов основни *алат*. Његово кретање увек је у вези са кретањем лутке. Сваки део његовог тела је у служби лутке, односно њеног извођења. Различите врсте лутака подразумевају различите начине анимације, а самим тим и другачије ангажовање (многих делова) тела аниматора.

Лутка за руку (гињол⁴⁴) читава се састоји од аниматорове шаке. Прсти аниматора служе као њене руке и глава, а длан и надланица чине њен торзо и подразумеване ноге (које обично не видимо). Ипак, не можемо претпоставити да је у овом случају за анимацију довољно само покретање једне шаке. У зависности од просторне поставке, аниматор може бити сакривен или откривен, што даље утиче на позицију остатка његовог тела.

Марионета, као што смо већ објаснили, води се помоћу контролника. Он функционише као нека врста посредника, који *преводи* физички покрет аниматора у покрет лутке.

Иако аниматор дословно *држи све конце у рукама*, његово тело ипак остаје на одређени начин потчињено предмету којим руководи. Његов корак је у служби марионете. Његове руке морају да одржавају стабилност лутке и контролу над њеним покретима. Тело аниматора мора постати осетљиво на механику лутке, на њену тежину (или лакоћу), на правце у којима се померају њени зглобови. "У луткарству постоји више центара гравитације: стварни центар гравитације аниматора, стварни центар гравитације сваког дела тела лутке и замишљени центар гравитације лика лутке."⁴⁵ Можемо извести парадоксалан закључак да је

⁴⁴ Guignol (фр.): "лик у француском луткарству, кога је 1808. осмислио Лоран Мурке (Laurent Mourguet) у Лиону" – извор: <https://wepa.unima.org/en/laurent-mourguet/> (приступљено 25.08.2023.) "Гињол ... означава смешну особу, циркузанта, комедијаша, клоуна. Данас се гињолом називају све лутке које навлаче на руку попут рукавице." Наташа Чакић Симић *Белешке луткарског помоћника*, Креативни центар, Београд, 2007, 21.

⁴⁵ Даун, Марк *Practical Guide to Puppetry*, Crowood Press, Kindle Edition, 82.

читаво тело *манипулатора* овде у служби *манипулисаног*. И то важи не само за марионету, већ за било коју врсту лутке.

Посебну целину у овом истраживању представљају лутке које су физички повезане са телом аниматора, без обзира на то да ли они заједно сачињавају један или више (сценских) ликова. Пример ове праксе је рад Наташе Белове који је тема и једног од поглавља *Анализа референтних уметничких дела*. Свакако, то није једини пример, те ћемо се овде осврнути на рад Дуда Паиве (*Duda Paiva*). Паива је плесач, редитељ и креатор лутака. Једна од главних одлика његових представа јесте посебна *симбиоза* плеса и луткарства, тела лутке и тела аниматора. У продукцији *Копиле (Bastard)*⁴⁶, базираној на роману Бориса Вијана, Паива дели простор сцене са још три лутке. На почетку је то глава коња која је на стопалу аниматора-плесача. У другом делу плеше са старицом (ову лутку чине глава, торзо и руке и – ноге аниматора). Тело плесача овде има двоструку функцију: одигравање кореографије и анимацију.

Оваква пракса, у којој се на сцени преплићу два тела – *природно* и *вештачко*, живо и неживо, представља суштину *саприсутства*, као једног од важних особености луткарских извођења. Овај концепт се додатно усложњава у сценама у којима Паива манипулише две лутке, старицу и старца, водећи обоје, али и даље остајући у свом лику.

До сада смо видели на које све начине појавност и кретање тела аниматора могу бити у служби лутке. Шта је, међутим, са његовим другим функцијама?

Глас и његова артикулација имају устаљену употребу у луткарству. Пре свега у вербалним представама, аниматор је тај који *позајмљује* лутки свој глас. Уколико више аниматора води једну лутку, онај који говори *уместо* ње сматра се *главним* и такоређи се поистовећује са ликом лутке.

Од изузетно важности је поглед аниматора, тачније, где је он усмерен. "Ако гледате у лутку, публика ће гледати у лутку. Ако гледате у нешто друго, она ће гледати у нешто друго. Ако погледате у публику, она ће гледати у вас."⁴⁷ Даун (*Down*) ово назива *давање фокуса у луткарству*.⁴⁸ Упркос (мом) личном уверењу да на сцени вероватно нема ничег интересантнијег од лутке, чињеница је да људска

⁴⁶ Извођење на *Suspense* фестивалу у Лондону, 2013.

⁴⁷ Даун, Марк *Practical Guide to Puppetry*, Crowood Press, Kindle Edition, 105.

⁴⁸ *Ibid.* (енг. "giving focus" in puppetry)

пажња природно гравитира човеку, ономе који је *заиста* жив. Његово присуство на сцени поред (/иза/изнад/испод) лутке значи да постоји могућност да *жив* извођач преотме у потпуности фокус публике. Ова могућност, наравно, није негативна сама по себи, већ представља једну конвенцију које пре свега аниматор мора бити свестан сваког тренутка извођења, те усмеравањем свог погледа *режирати* шта публика треба да види.

Публика би требало да види и да *осети* да је лутка *жива*. Као што је назначено у поглављу *Лутка : Филозофија*, један од главних знакова живота је дах, дисање. Лутка може бити анимирана тако да изгледа као да дише. Како би овај ефекат био потпун, *ефекат живота*, неопходно је да аниматор своје дисање усклади са луткиним. Удах аниматора означава удах лутке. Његови покрети, без обзира на то коју врсту лутке води, зависе од његовог даха, његове брзине, јачине, ритма, јер тај ритам неминовно диктира и темпо покрета. А сви ови чиниоци морају бити подређени луткином *животу*.

Видели смо до сада да је тело аниматора вишеструко укључено у сâм чин анимације – свесне и несвесне функције организма подједнако имају улогу у *оживљавању* неживог тела лутке. Аниматорова равнотежа, дисање, ходање су покрети о којима се не мора свесно одлучивати, за разлику од појединачних, микро-покрета када води марионету, или интензитета гласа који позајмљује лутки. Тело лутке, са друге стране, може имати само *предвиђене* функције. Оне проистичу из конструкције лутке. О лутки можемо говорити као о *конструисаном извођачу*. Њена појава у позоришној представи (или некој другој форми извођења), као једног од носиоца идеје, значења или интерпретације дела, увек је *свесна*, последица је *одлуке* да се користи лутка. Она је осмишљена тако да на најбољи могући начин служи извођењу, целини. У зависности од контекста и концепта она може попримити најразличитије појавне облике. Они, међутим, никада нису насумични. Тело лутке је промишљено, дизајнирано, направљено. Појавност лутке (њене пропорције, димензије, анатомија, материјали од којих је направљена, ликовна обрада различитих површина, текстурисање, колорит) преноси нам податке не само о *лику* лутке у извођењу (њеној старости, расположењу, карактеру) већ и о свету коме припада.

Лутка *постаје* као лик коме је намењена. Затим, током извођења, има *привремени живот*. Ипак, њено је тело увек исто. *Живо и неживо* тело лутке имају увек један те исти облик и функцију.

Иако је често њен израз лица *замрзнут* у времену, иако не може да остари (осим да физички пропадне), лутка итекако може да се мења, из корена, у извођењу. На сцени она може да порасте, да се смањи, да привремено остане без једног дела тела који ће јој се убрзо *магично* вратити. Може да лети или хода наглавачке, да плива кроз ваздух. Да пређе огромне раздаљине у само једном кораку. Функције њеног тела у извођењу (попут анимираног филма) не морају да подлежу законима природе (што стоји у апсолутној супротности са телом лутке у радионици). "Лутке могу играти огромне ликове чак и у затвореном простору, упркос поду, таваници, зидовима. Оне заокупљају машту публике тако да она превазилази физичке баријере."⁴⁹

Посебно питање јесте питање тела у театру објеката. У овом случају не можемо рећи да је *лутка* предмет направљен ради извођења. Његова основна функција је често утилитарна, свакодневна. *Тело* извођачког објекта дакле нема никакве везе са органским телом које често служи као полазна тачка за стварање лика код традиционалних луткарских техника. Материјалност предметâ јесте њихово *тело*, које је таквим перципирано током извођења захваљујући анимацији и, последично, њиховом кретању, из којих онда *читамо* њихову сличност са живим бићем, *видимо* у њима *живот*.

⁴⁹ Блументал, Ајлин *Puppetry and Puppets: An Illustrated World Survey*, Thames & Hudson, Лондон, 2005, 87.

Робот

Реч *робот* потиче из 1920. године када је употребљена први пут у драми *P.U.P. (Rossumovi Univerzální Roboti)* Карела Чапека (*Karel Čapek*). Етимологија речи је словенског порекла, од речи *раб*, у значењу роб. Тензија између *створења* које нема свест, и човека прати развој ових машина, и манифестује се, између осталог, и кроз страх од *другог* (посебно ако је тај *други* сличан нама, а, попут лутке, онтолошки потпуно различит).

Писац научне фантастике, Исак Асимов (*Isaac Asimov*), дефинисао је три закона роботике: 1) Робот не сме повредити људско биће нити, кроз интеракцију, дозволити да људско биће настрада 2) Робот мора слушати наређења људског бића осим када се та наређења косе са Првим законом 3) Робот мора штитити своје постојање докле год таква заштита не крши Први или Други закон. Накнадно је додао и четврти, односно Нулти закон који је изнад осталих чија је суштина да човечанство не сме бити повређено.

Развитак роботике (као и развој многих других технологија) утицао је и на развој уметности. Примена научних достигнућа није ограничена само на утилитарне аспекте проналазака, већ неминовно временом мења начине на које настају уметничка дела, као што је случај и са роботиком и луткарством.

Израелски уметник Амит Дрори (*Amit Drori*) у своје представе укључује роботе поред живих извођача. Дрори "ствара роботе из поетичких разлога."⁵⁰ Употреба технологије није самој себи сврха, већ представља један од метода стварања.

Савана (Savanna, a possible landscape) је сценски, лирски пејзаж у коме обитавају животиње, (не само) животиње афричке саване. Неке од њих су потпуно *самосталне*. Покрећу се захваљујући електромотору, а *вокабулар* њихових (могућих, програмираних) покрета је записан (кодиран) унапред. Оне на сцени делују као да *делују* (делају) самостално, захваљујући ... коме? Наша фасцинација роботима (као и лутком) пре свега потиче из њихове могућности да чине ствари које смо (до сада) могли видети само у природи. У питању је један зачудни *mimesis*,

⁵⁰ Извор *The Making of Savanna*, доступно на <https://amitdrori.com/making-savanna/> (приступљено 12.07.2023.)

захваљујући коме преиспитујемо реалност свог сопственог постојања, своје сопствене свести.

Одговор на претходно постављено питање јесте – захваљујући аниматору. Поново. Иако аниматор (човек) није присутан на сцени, иако нема физички контакт са предметом анимације, иако међу њима недостаје физички додир, он је у свакој акцији овог *вештачког* извођача, од фазе дизајна и истраживања, преко кодирања, проба, до извођења коме присуствујемо. Човек не само мануелно, већ и ментално стоји иза ове креације.

Посебно занимљив аспект Дроријевог рада јесте естетика његових робота. *Савану* одликује такорећи *аналогни* квалитет израде самих животиња. Њихова спољашњост је готово рустична, направљена од природног материјала – дрвета, у комбинацији са неопходним металом у конструкцији. "Дрори ... не тежи реалистичној имитацији живих бића (ни у класичном луткарству нити у роботизи), већ своје машине обдарује механичком сличношћу, попут покрета или респонсивности; намерно их чини визуелно другачијим – како би остварио природнији (више органски) однос и аниматора и публике према роботу."⁵¹

Савана, како концептуално, тако и визуелно, представља верзију *рајског врта*, у коме природа и технологија коегзистирају у хармонији. Оне се међусобно не угрожавају, напротив, оне се допуњују, и ослањају једна на другу.

"Робот и лутка, као вештачка бића, деле способност да изазову преиспитивање људског алтер-ега. Замагљујући границе између другог (алтер) и себе (его), они пропитују границу између живота и материје, између стања живота и људскости."⁵²

⁵¹ Шваб, Ника *Robotics in Contemporary Performing Practices – Overview and Study of Four Examples*, часопис ЛУТКА, Лутковно гледалиште Љубљана, 2019, 63.

⁵² Скарабино, Габриеле (*Gabrielle Scarabino*) *Meeting 3.0*, часопис ЛУТКА, Лутковно гледалиште Љубљана, 2019, 51.

Лутка : Простор

"Заједнички чинилац свега што смо до сада видели јесте да дискусија о лутки не може бити ништа друго осим дискусије о лутки у извођењу."⁵³ Истина је да аутори који пишу о луткарству сваку своју тврдњу (или оповргавање туђе) заснивају на *пракси* – на једном или више примера реализованих продукција. Оно што је тачно за једно извођење/концепт/представу, не мора нужно бити истинито и за друго. Изгледа готово као да луткарско позориште измиче стриктним, свеобухватним дефиницијама, непрекидно демантујући и изнова откривајући самог себе. У том смислу, тему односа лутке и простора (извођења) није реалистично обрадити у апсолутним категоријама. За потребе овог истраживања, фокусираћемо се на особености лутке које је одвајају од *живог* извођача, и испитати на које начине њене различите карактеристике утичу на перцепцију, али и дизајн простора за извођење.

У истраживању се нећемо посебно бавити просторима који су грађени посебно за луткарска извођења (марионетски мост, паравани за гињоле, сцене за сицилијанске лутке-марионете на жици итд). Ово су простори конструисани тако да одговарају искључиво одређеном типу лутке, имају своје дефинисане начине конструкције и подразумевају да је аниматор сакривен. Нас занима лутка у својим многоструким обличјима и начини на које та обличја утичу на шири спектар места извођења, али и просторни однос лутке и аниматора.

⁵³ Тилис, Стив *Towards an aesthetics of the puppet*, (мастер теза), San Jose State University, 1990, 134.

Величина лутке као мера света

Једна од особености лутке (када говоримо о *класичној* сценској лутки дизајнираној и конструисаној зарад извођења, а у односу на *живог извођача*) јесте њена величина: често је у питању умањена или увећана репрезентација човека или животиње. Њену величину увек сагледавамо у односу на *окружење*. Лутка је прво *окожана* аниматором, а затим и простором извођења. Постојање лутке, доживљене као *живог* учесника у извођењу, захваљујући њеној величини (или њеној *минијатурности*), дефинише перцепцију читаве сценске слике. Сваки од елемената сагледавамо у односу на лутку, а лутку неминовно у односу на човека.

Лутка по мери човека

Када су ове величине и пропорције у складу са реалним димензијама, лутку доживљавамо као *реплику*, а њено окружење као екстензију реалности. У овом смислу веома су интересантни примери лутака-животиња које можемо видети на великим, комерцијално успешним сценама попут лондонског *Вест-енда* или њујоршког *Бродвеја*. Овде мислим на веома познате наслове који имају и своју филмску адаптацију – *Пијев живот (Life of Pi)* или *Ратни коњ (War Horse)*⁵⁴ о коме ћемо овде говорити. Лутке коња (има их више од једне) као и лутка гуске израђене су у природној величини. Најпре видимо коња Џоија као ждребе, када и почиње његово *пријатељство* са протагонистом дела, младим Албертом. Ждребе је уплашено, несигурно, попут Бамбија у истоименом анимираном филму нестабилно на својим и даље недовољно јаким, мршавим ногама. На сцени се налази глумац у костиму (епоха) и три аниматора који воде ждребе. Захваљујући светлу осећамо које је доба дана. Овде више елемената сценског дизајна даје атмосферу причи и описује место и епоху радње, али управо захваљујући лутки читаву слику сагледавамо зачудно реалистично. Прича прати даљи ток пријатељства између човека и животиње. Сведоци смо различитих емотивних али и физичких односа међу њима (Алберт чак јаше на леђима одраслог Џоија у чије су тело смештена два

⁵⁴ Извођење у *Wales Millenium Centar*, Кардиф, 2014.

аниматора, док трећи води његову главу). Свака сцена у којој се појављује лутка коња, сви остали елементи на сцени постају мање важни, из визуре публике. Интеракција живог бића са лутком која у својим кретњама има главне одлике живог коња делује хипнотишуће и спектакуларно. Вероватно управо захваљујући дискрепанцији између онога што *знамо* и онога што *видимо*. Ликовна обрада ових лутака јесте стилизована, али и у својој стилизацији не утиче на веродостојност кретњи лутке, као ни простора извођења у целини.



Фотографија 1: *Warhorse*

Остављајући иза нас високобуџетне спектакле, неопходно је да говоримо и о једној *мањој, ближој* представи, која одлази неколико корака даље. То је *Мртва природа (Tihožitje)*⁵⁵ Луткарског позоришта Љубљана, у режији Тина Грабнара. Основна тема ове представе јесте (доминантан, деспотски, супериоран) однос човека према природи. Он је испитан управо кроз однос аниматора (човека) и лутке. Како нам је на самом почетку извођења саопштено, лутке за ову представу настале су конструктивним интервенцијама које су спроведене у радионици

⁵⁵ Премијерно извођење на фестивалу ЛУТКЕ, Љубљана, 2020.

љубљанског луткарског позоришта на – препарираним зечевима. Ове информације су нам сервиране у постдрамском маниру, у коме се глумица преко микрофона обраћа аудиторијуму и детаљно наводи одакле је који зец набављен, колико је коштао и да ли и на које начине се таксидермиста придржавао различитих (моралних) кодекса понашања у обављању свог посла. Промене између сцена обављају глумци, у потпуности разбијајући *позоришну илузију*, али оно што се дешава током самих сцена делује као сâм живот. Живот зечева. У њиховом природном окружењу, њиховој *дивљини*. И он је колико монотон, толико и сиров. Овде нема поетизације свакодневнице. Њихове акције су на моменте досадне. Посматрати три аниматора како концентрисано раде на померању њушке, врата или увета једне омање животиње за мене је било готово тескобно. Они су истовремено помагачи и манипулатори, уметници и злочинци. Они креирају живот тамо где је живот одузет. Експлоатација животиња наставља да се (дословно) *одиграва* и након њихове смрти.

Мртва природа реалан свет, свет природе, у његовом најпластичнијем облику, изводи на сцену, пред публику. Један исечак зечије реалности стављен је на милост и немилост способности гледаоца за саморефлексију и емпатију која није нужно усмерена само на припаднике сопствене врсте.



Фотографија 2: *Tihožitje*

Свет по мери лутке

Продукције у којима су лутке драстично мање или веће од човека (посебно у случају антропоморфних лутака) чине да простор извођења доживљавамо на потпуно измењен начин.

Француска трупа *Royal de Luxe* конструише *гигантске* марионете и поставља их у јавни простор. *Дивови у Женеви (Géants à Genève)*⁵⁶ једна је од њихових *site-specific* продукција. Оне су подређене индивидуалним просторима (градовима) у којима гостују утолико што је неопходно детаљно мапирати трасе и локације извођења. Лутке углавном нису конструисане за сваки град појединачно, али је позадинска прича донекле уклопљена у локални контекст. То, међутим, није од пресудне важности, јер присуствовање *променади* ових џинова представља непоновљиво искуство на које наратив не утиче.

Марионете конструисане за ове спектакле достижу некад висину и од 10 метара. Оно што је заиста фасцинантно јесте (говоримо о *Дивовима у Женеви*, који су нешто нижи) јесте нежност, присност и суптилност коју ове лутке имају, упркос огромној величини. Њихове главе померају се лево, десно, горе и доле, тако да лутке проматрају свет око себе. Сусрести се са погледом *мале огромне* Девојчице (*La Petite*) јесте невероватан тренутак, у коме сте у стању да поверујете да она не само да *гледа* у вас, већ вас и *види*.

Капци су такође покретни, што обема луткама даје могућност да трепћу. Бака често дрема, па је дан извођења започињао сценом у којој она спава на својој фотељи у парку, затим се лагано буди, протеже, и полако устаје да отпочне наставак свог путовања.

Бака и унука путују кроз град на неколико начина – ходају или користе *превозно средство*. За баку то је фотеља, налик столици за љуљање коју аниматори *гурају* дуж улица и булевара. Девојчица, када не хода, креће се на свом "малом" мотору (за који има специјалну опрему у виду заштитне кациге и наочара).

⁵⁶ Изведено у Женеви, октобар 2017.

Ове лутке окружене су великим бројем аниматора (колико их је потребно да покрену ове гигантске фигуре), који, поред лутака, делују као *Лилипутанци*.⁵⁷ И ми, као публика, постајемо Лилипутанци. Град поприма другачије димензије. Један од начина читања може бити да је он не само сценографија, већ макета кроз коју се крећу два нежна дива. Смањили смо се. И (наш) град се смањио. Попримио је другачији изглед. Хиљаде гледалаца на улици и у другим јавним просторима, намењеним игри или рекреацији, постају нека врста ходочасника, јер прате ове две предимензиониране лутке. Њихово дејство је готово хипнотишуће – желите да идете у стопу са њима, да их пратите где год да крену.

Велико финале ове џиновске шетње кроз Женеву догађа се у предвечерје, на великом отвореном травом прекривеном простору, и тада се дешава први (и једини) *сусрет* баке и девојчице, који кулминира њиховим (*огромним*) загрљајем. Ово је први пут да видимо обе лутке заједно, јер смо до сада пратили увек само једну од њих две. Последња етапа путовања је испраћај Баке, која отпловљава Женевским језером.



Фотографија 3: Дивови у Женеви

⁵⁷ У питању је назив који сама трупа користи у медијским објавама у вези са овим догађајем. (прим. аут.)

Рад холандске позоришне трупе Хотел Модерн (*Hotel Modern*) карактерише *рад у минијатури*. Макете и мале фигуре су део њиховог визуелног али и концептуалног вокабулара.

Представа *Логор (Kamp)*⁵⁸ можда је њихова најупечатљивија продукција. Радња је смештена у концентрациони логор Аушвиц током Другог светског рата. Место радње представљено је помоћу веома реалистичне макете, која заузима читаву површину сцене на којој се игра. Ту су возне шине, торњеви, ограда од бодљикаве жице, спаваонице, гасне коморе, двориште, итд. Макета представља, колико год је то могуће, *реконструкцију* концентрационог логора, у умањеној форми. У њега су смештене фигуре – минијатурни официри и стотине и стотине затвореника. Фабула прати ток једног *сасвим обичног дана*. Сцене се нижу једна за другом, хронолошки, од изласка сунца до дубоко у ноћ. Видимо воз који стиже у станицу, искрцавање *нових* затвореника, одузимање личних ствари, време obroka, принудни рад, (неуспели) покушај бекства, стрељање, погубљење у гасној комори... Сваки аспект живота у логору је *одигран* пред публиком, готово без речи.

Све ове акције приближене су публици путем пројекције на рикванду. Двоје аниматора покрећу све фигуре и делове сценографије, реквизиту, а трећи аниматор⁵⁹ све ове радње прати камером. Тај снимак се, у реалном времену пројектује на вертикалну површину иза простора логора. Публика је суочена са двоструким погледом на исту сцену: *тотал* концентрационог логора, и појединачне сцене у којима детаљније видимо актере.

Овај приступ омогућава публици да, током трајања читавог извођења, буде директно и константно суочена са *целошћу* концентрационог логора. Размера овде има посебну улогу у подцртавању хорора какав осмишљавање, конструкција, коришћење и постојање једног оваквог места заиста и јесте.

Реализам изгледа логора је у потпуној супротности са *експресивним* карактеристикама фигура. То су *стања* затворених замрзнута у историјском, и личном тренутку. Визуелно, ова прича постоји у две равни – документарној (приказ концентрационог логора, звучна подлога коју чине звуци снимљени *на*

⁵⁸ Фестивал ЛУТКЕ, Љубљана, 2016.

⁵⁹ Његово руковање камером сматрам, такође, анимацијом – анимацијом покретне слике, и анимацијом публике, у смислу да је та особа директно задужена за оно што публика види. Приближавање изгледа ликова публици такође представља чин анимације. (прим. аут.)

лицу места током посете чланова трупе Аушвицу) и уметничкој – експресивност фигура и начин употребе различитих средстава и технологија.

Ове лутке јесу мале, као што је и њихов свет умањена репрезентација историјског локалитета. Међутим, управо ови односи величина су главни разлог зашто је *Логор* толико снажно, узнемирујуће и потресно сценско дело.



Фотографија 4: *Логор*, детаљ

Домаштани – замишљени простор

Говорећи о двострукој природи лутке, говорили смо и о спремности публике да поверује у њен *живот*. Током извођења са једне стране налази се аниматор, који *даје* живот лутки, а са друге стране је публика, која је *живом* мора доживети, како би извођење функционисало. Уколико је публика, дакле, спремна да искључи разум и да пристане на то да предмет (макар привремено) *сагледа* као неки облик живота, шта је још спремна да прихвати? И због чега?

Један од основних знакова живота лутке је кретање. Лутка може *имати живот* и кад је статична, али кретање је, уз дах, вероватно најјаснији знак (живота) који се постиже анимацијом. На овом месту бих желела да уведем анимацију као средство *грађења* сценског простора на примеру представе *Сто (The Table)*⁶⁰, британске компаније *Blind Summit*.

Главни лик *Стола* је Мојсије (*Moses*) (и да и не онај на кога мислите). Мојсије је такође и једини лик у представи. Мојсијево тело направљено је од платна пуњеног вателином (надлактице, подлактице, бутине, листови, торзо и врат), а глава од картона. Она је непропорционално велика у односу на остатак тела и веома стилизована. Његови зглобови су мекани, и пришивени су један за други. Стопала и шаке извајани су од неке врсте густе пене.

Лутку покрећу три аниматора: један је *задужен* за ноге, други за карлицу и једну руку, а трећи за другу руку и главу. У *главној* улози је углавном Марк Даун (*Marc Down*), редитељ, аниматор, и кооснивач трупе (заједно са Ником Барнсом (*Nick Barnes*) 1997. године). Овакав тип анимације, у којој, дакле, три аниматора заједно воде једну лутку назива се *бунраку*. Овај стил анимације потиче из јапанске традиције нингио јорури (*ningyō jōruri*)⁶¹, а термин *бунраку* је суштински пре свега у вези са позориштем у Осаки. Употреба овог термина на *западу* може бити проблематична, у смислу да је користи доста слободно, без довољног познавања материје. Џереми Бидгуд (*Jeremy Bidgood*) пише и о неколико представа *Blind Summit*, те њихову употребу речи *бунраку* у маркетиншке сврхе сагледава као егзотизацију (у циљу привлачења публике) без дубоког (*искусственог*) разумевања

⁶⁰ Извођење на фестивалу ЛУТКЕ, Љубљана, 2014.

⁶¹ Извор: <https://wepa.unima.org/en/bunraku/> (приступљено 15.08.2023.)

појма.⁶² За нас, међутим, ова дистинкција није од пресудног значаја, и у овом случају служи као водич да најближе објаснимо начин анимације, захваљујући коме су покрети лутке оно што обележава место радње.

Постојање три аниматора, дакле, значи да сваки од екстремитета лутке, као и њено укупно држање и кретање, могу бити изузетно прецизно контролисани. Из овога, даље, следи да ова врста анимације подржава невероватно широк опсег не само кретања лутке, већ и начина, квалитета кретања. Мојсијеви аниматори то у потпуности користе.

Сценографија *Стола* се, као што се може наслутити, састоји из једног стола. И то је једини елемент на сцени. На њему је лутка, а иза и/или око ње су аниматори. На самом почетку Мојсијевог *излагања* (јер у питању је комбинација монолога, солилоквија и повремених дијалога са публиком/интеракција са аниматором, готово у форми *стенд-ап* наступа), он нас обавештава да је он ништа више него лутка на столу. Пристрасно ћу рећи да је овај концепт готово генијалан у својој једноставности. Свака назнака некакве позоришне илузије поништена је Мојсијевом *свести* о сопственој артифицијелној, неживој природи. Међутим, током трајања овог извођења, оно што видимо и *доживљавамо* да се догађа на столу, делује далеко стварније него што смо очекивали.

Мојсије покушава да исприча причу о Мојсију, старозаветном пророку, о историјској личности о којој заправо постоји мноштво интерпретација (у зависности од тога којој вероисповести припадате или не припадате). Мојсије на столу је исто онолико реалан колико и историјска личност. Наше представе о њему су оно што га дефинише. Лутка је истовремено и наратор, и Мојсије и Мојсије. Мојсије-лутка ће отпочети причу о Мојсију-историјској личности, међутим, убрзо ће упасти у дигресију и променити ток наратива. Он се креће не само кроз ликове, већ и кроз жанрове, епохе и *места*. Некада су та места географски локалитети – у једном тренутку он се налази у пустињи, и хода кроз песак. У следећем се креће кроз олују, супротно смеру кретања јаког ветра. У једној сцени он стоји на грамофонској плочи, на укљученом грамофону, и врти се заједно са њом. Сто, наравно, остаје потпуно лишен реквизите, непомичан.

⁶² Бидгуд, Џереми *The Problem of Bunraku: A practice-led investigation into contemporary uses and misuses of ningyo joruri*, (докторска дисертација), Royal Holloway, University of London, 2015, 2016.

Управо захваљујући анимацији, Мојсије се креће на одређене начине, његови покрети прате његове речи, прича се одвија, а публика присуствује нечему што бисмо описали као анимирани филм без икакве сценографије. Када бисмо потпуно избацили текст из ове продукције, вероватно не бисмо могли да установимо каузалитет између низања сцена, али свакако бисмо бли у стању да *видимо човека* који стоји на литици, веома високој литици, престрављен од могућности да, уколико падне, изгуби живот. Овде говоримо о непостојећем животу фиктивног лика чија је материјалност на нивоу једног јастука и једне кутије. Али ми *верујемо* да Мојсије заиста стоји на литици.

Овај феномен (јер, доживљај гледања *Стола* се једино може разумети кроз призму феноменологије) говори у прилог лутки – као извођачу, али у извесном смислу и као ентитету који има способност да *гради* простор игре, у овом случају захваљујући анимацији.



Фотографија 5: Сцена из представе *Сто*

Срце

Срце представља окосницу поетског оквира докторског уметничког рада *(Ре)анимација*. Теоријско истраживање срца подразумева упознавање са његовим особеностима, карактеристикама и функцијама у људском телу, али и испитивање *пренесених* значења која му, на глобалном нивоу, као људска врста, (до)дајемо, претварајући га у центар сопствених емоционалних живота.

Анатомија и физиологија

Све оно што данас знамо о људском срцу представља акумулацију знања и информација који су сакупљани хиљадама година на различитим континентима. Аристотел је сматрао срце најважнијим органом у људском телу. Леонардо да Винчи (*Leonardo Da Vinci*) се, у оквиру својих проучавања анатомије бавио и срцем и оставио иза себе одређен број цртежа. У седамнаестом веку, енглески лекар Вилијам Харви (*William Harvey*) утврдио је како функционише крвоток. Двадесети век је донео најрадикалнији развој оперативних метода лечења срчаних обољења од изузетно кратких интервенција *на слепо*, преко различитих метода операције на отвореном срцу (средином века), све до трансплантације срца и мање инвазивних ендоскопских метода.

Срце се формира у четвртој недељи ембрионалног развоја када "има облик једне скоро праве цеви."⁶³ Настаје у средишњем слоју ћелија, мезодерму и представља један од првих органа који се формирају.

Срце одрасле особе налази се у грудном кошу који "сачињавају: грудна кост, дванаест пари ребара и леђни део кичменог стуба, који штите осетљиве унутрашње органе (срце, плућа, једњак)."⁶⁴ Срце је позиционирано ближе предњој страни грудног коша, а иза кључне кости, између левог и десног плућног крила. У односу на централну осу човековог тела померено је благо у лево. (Две трећина срца су на левој страни). О срцу говоримо као о мишићу јер "његов зид граде: срчани мишић (*myocardium*), који чини средњи и најдебљи слој, он је са унутрашње

⁶³ Пејаковић др, Божена и Богдановић др, Драгослав *Артерије и вене срца*, Савремена администрација. Београд, 1995, 1.

⁶⁴ Бајић, Миодраг *Човек, анатомија, уметност* СКЦ и Универзитет уметности у Београду, 2000, 57.

странице покривен танком опном (*endocardium*), а споља делом срчане марамице (*pericardium*)."⁶⁵

У функционалном смислу срце се састоји из две преткоморе (леве и десне) и две коморе (леве и десне). Можемо рећи да се срце може поделити и на *лево* и *десно* срце. "Иако је срце јединствен орган, можемо га сагледати као две пумпе које пумпају крв кроз два различита кола."⁶⁶ Ово се односи на мали и велики крвоток – "два одвојена и посебно затворена система судова ... од којих сваки почиње у једној, а завршава се у супротној половини срца."⁶⁷

Десна преткомора прима венску крв из горњег дела тела (главе, груди и руку), а кроз другу вену калву крв из стомака, пелвиса и ногу. Крв затим пролази кроз залистак у десну комору, која је кроз плућну артерију шаље у плућа. Ту венска крв долази у контакт са удахнутим ваздухом и преузима кисеоник а ослобађа се угљен-диоксида. Крв снабдевена кисеоником затим одлази у леву преткомору путем плућних вена, одакле се шаље кроз читав организам.

Функција срчаних залистак јесте усмеравање протока крви (тако да крв путује само у једном смеру) као одржавање притиска који је неопходан за пумпање крви.

Процес пумпања (откуцаја срца) подразумева смену контракција (систола) и опуштања (дијастола) миокарда. Контракције су стимулисане електричним импулсима синоатријалног (SA) чвора који се налази у миокарду десне коморе.

На рад срца утичу мозак и нервни систем, који шаљу *информације* да срце успори или убрза рад. Ендокрини систем такође има значајну улогу у функционисању срца. Нормалан број откуцаја код одрасле особе у мировању износи 70 откуцаја у току 60 секунди. Овај број се повећава током физичког напора (попут вежбања), у стресним ситуацијама, или код повишене температуре. Просечан број откуцаја у минути мањи је у стању сна.

⁶⁵ Богановић, Др Драгослав *Анатомија грудног коша (thorax)*, Савремена администрација, Београд, 19994, 101.

⁶⁶ Извор: <https://www.britannica.com/science/heart> (приступљено 01.08.2023.)

⁶⁷ Богановић, Др Драгослав *Анатомија грудног коша (thorax)*, Савремена администрација, Београд, 19994, 101.

Стилска фигура

Речник српског језика Матице српске најпре дефинише "срце (ген. мн. срџа, ређе или песн. срџаџа)" као "*централни мишићаста орган у грудима који регулише крвоток у телу: ~ правилно куца, болести срца, слабо ~*"⁶⁸ као и "место на левој страни грудног коша под којим се тај орган налази: *ставити руку на срце*"⁶⁹ Даље се, међутим, нижу различита (пренесена) значења веома широког спектра, фразе⁷⁰ које немају никакве везе са крвотоком или куцањем.

Захваљујући аналогiji са позицијом у телу човека, али и његовим значајем за функционисање читавог организма, *срце* може означавати и географско средиште – *срце* неког града или регије.

Описивање, *карактеризација срца*, често се користи као карактеризација особе: *немати срца, имати срце од камена, бити тврдог срца, бити срце од човека, имати велико срце, бити чиста срца, бити мека срца*, итд. Као што можемо да видимо, овај низ чине и "поједине непожељне карактерне особине. Најприсутнији у овој скупини јесу фраземи којима се истиче одсуство осетљивости, душевности, недоброте."⁷¹ На супротном крају спектра су, дакле, пожељне особине – *осетљивост, душевност, доброта, великодушност, невиност, искреност*, итд. Срце је (и) мера хуманости. Мера и материјализација срца су мера и материјализација човечности.

Његова величина такође може представљати *количину* храбрости, и то посебно у фразама које доводе у везу човека са животињом – *имати лавље или зечије срце*. Особености које приписујемо животињи посредно приписујемо и особи о којој говоримо. (На овом примеру: лав је симбол храбрости, *цар* животиња, док је зец мали, а самим тим и плашљив). Придев *срчан* такође се користи да означи нечију храброст, одлучност.

⁶⁸ Вујанић Милица, et al. *Речник српског језика*, Матица српска, Нови Сад, 2011, 1240.

⁶⁹ *Ibid.*

⁷⁰ "ФРАЗА (гр. *frasis* – израз, говор, начин изражавања) 1. формално граматичка јединица, језички израз или реченица. У ужем смислу *ф* представља специфичну узречицу у неком језику, тј уобичајену говорну целину која се увек употребљава у вези са датим случајем, одређеном ситуацијом и приликом, као пример и потврда, или зачин и украс" Поповић, Тања *Речник књижевних термина*, Логос арт, 2007.

⁷¹ Дробњак, Драгана и Гудурић, Снежана *"Срце" у француској и српској фразеологији*, Годишњак Филозофског факултета у Новом Саду, књига XLII-1, 2017.

Речник српског језика такође наводи да срце означава "осећајни живот човеков, душа"⁷²: *срце ми се цепа, кида*. Ови су изрази релативно логички блиски фактичкој *текстури* срца: мишић се може покидати. У значењској вези са овим примерима јесте и често употребљавана синтагма *сломљено срце*. Овај израз сугерише једну сасвим другачију материјализацију. Ломљивост је карактеристична за материјале попут стакла или керамике, за предмете који се из чврстог, монолитног стања лако могу трансформисати у велики број ситнијих делова и на тај начин изгубити не само форму, већ и престати да бивају оно што јесу. Са њима се мора поступати изразито пажљиво, јер до лома може доћи изненада. Линија између постојања и непостојања изузетно је фрагилна.⁷³

Када говоримо о *сломљеном срцу*, у психичком смислу, можемо такође говорити о некој врсти *лома* – дезинтеграцији једне реалности, промени околности која из корена мења перцепцију особе – у односу на себе, свој живот, а неретко и на читаво окружење. Сломљено срце можемо довести у везу са туговањем. Елизабет Киблер Рос (*Elisabeth Kübler-Ross*) формулисала је пет етапа у процесу туговања: порицање, бес, цењкање, депресија и прихватање. Ове фазе се у реалности преклапају, смењују јер овај процес је изразито индивидуалан и никако линеаран.

На другом крају спектра налазе се *позитивне* емоције, чији је срце такође катализатор. *Пуно (ми је) срце* је израз који означава задовољство, радост, усхићење. Искреност, (позитивна, чиста, детиња) наивност, отвореност као спремност за нова, позитивна искуства, поверење, сви могу бити у вези са срцем: *носити срце на рукаву, имати отворено срце*, итд. У срцу се налазе нада, оптимизам, нови почеци.

Срце је, наравно, у тесној вези и са (романтичном) љубављу. *Поклонити некоме срце* значи заволети, везати се, па и препустити се другој особи. Када говоримо о љубави често говоримо у апсолутним категоријама – *волети (некога, нешто) свим срцем*.

⁷² Вујанић Милица, et al. *Речник српског језика*, Матица српска, Нови Сад, 2011, 1240.

⁷³ Слично може бити речено и о *животности* лутке. Њен прелазак из *живог* у *неживо* стање може се догодити у делићу секунде. Са друге стране, лутка има способност двосмерног преласка те границе – може балансирати на линији *живо-неживо*, клизити из једног стања у друго. У овоме, она је супериорна у односу на ломљиве предмете, али и на *сломљено срце*. (прим. аут.)

Идеја срца као стечишта људских надања, тежњи, места на коме настаје, храни се и развија заљубљеност и љубав, резервоара емпатије, нежности и бриге постала је део колективне свести. Уткана је у најразличитија места популарне културе: у назив култног концепт-албума *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band* из 1967. године, Нил Јангову (никад завршену?) потрагу за *Срцем од злата*, незаобилазни *Делић срца* Џенис Џоплин, па и читав сијасет стихова Здравка Чолића (попут *ако срце није вруће све је немогуће*), *селф-хелп* мантру Јане Оршолић *од чега ти срце игра* и (вероватно) непрегледан низ других примера⁷⁴. Колико је романтична љубав (или недостатак исте) тема у популарној музици и култури, толико је и срце присутно у њеном изражавању.

Исто важи и за књижевност. Срце се налази у *центру*, у *сржи* свега што нам је важно. Или се све оно што нам је важно налази у срцу, *лежи нам на срцу*. Ако је срце место у коме се налази све што вреднујемо, није изненађујуће да је оно тачка *из које се ствара*, као у песми Лазе Костића *Међу јавом и мед сном*:

"Срце моје самохрано
Ко те дозвола у мој дом?
Неуморна плетисанко
Што плетиво плетеш танко
Међу јавом и мед сном
Срце моје, срце лудо,
Шта ти мислиш с плетивом?
К'о плетиља она стара
Дан што плете, ноћ опара
Међу јавом и мед сном
Срце моје срце кивно
Убио те живи гром
Што се не даш мени живу
Разбрати у плетиву
Међу јавом и мед сном"

⁷⁴ Препоручујем да направите своју листу, верујем да ће бити терапеутско, оснажујуће искуство (прим. аут.)

Срце је овде самохрано, затим лудо, па кивно. Песник му се обраћа као ентитету који је одвојен од њега, самосталан, који као да има своју сопствену вољу, која се разликује од ауторове. Стварање је нешто готово необјашњиво, ван контроле, и постоји у магијском међупростору који се не налази ни у свести (јава) ни у подсвести (сан). Срце, чини се, има све одговоре, за разлику од Лазе Костића.

Један од (субјективно) најлепших примера употребе пренесеног значења речи *срце* у књижевности налази се у књизи *Мали принц* Антоана де Сант Егзиперија: "Али очи су слепе. Треба тражити срцем."⁷⁵ Овде се очима одузима њихова физичка способност, оне су третиране управо (само) као орган чула вида. Срцу се, са друге стране, *одузима* његова основна физиолошка функција, односно третирана је као неважна. Срце преузима *улогу* очију. Срце, дакле као *срце* особе (географски) јесте и *мерило истинитости*,

Говорећи стриктно у оквирима теорије књижевности, *срце*, у зависности од контекста (о ком сведоче претходни примери), може бити и метонимија и метафора и симбол.

Нешто између

Задржавајући се још кратко у сфери језика, желела бих овде да се осврнем на једну фразу присутну не у српском већ у енглеском језику, а која повезује *срце* као *стилску фигуру* са лутком. То је израз: *to pull on (someone's) heart strings*. У дословном преводу – *повлачити конце (нечијег) срца*. Конотација је овде сасвим јасна – овај израз означава манипулацију, и то емотивну манипулацију: бити свестан нечије привржености, емотивности или љубави и користити ту везаност за своје циљеве. У мање драстичном тумачењу овај израз означава свест о стварима на које знамо да ће друга особа реаговати, те на тај начин задобити њену пажњу. Ова синтагма је посебно интересантна јер повезује два изузетно јака симбола – срце и лутку (и то *лутку на концима*, марионету). Срце, као средиште емоционалног живота човека, *претворено* је у лутку, објекат који се *креће* захваљујући вољи екстерног ентитета.

⁷⁵ Сент-Егзипери, Антоан де *Мали принц*, Моно и Мањана, 2011, 55.

Тачка сусрета између срца као органа и емотивног живота човека јесте *такацубо синдром*, односно синдром сломљеног срца, на енглеском назван и *stress cardiomyopathy*. Описан је први пут 1990. године у Јапану.⁷⁶ *Такацубо* је јапанска реч и назив је за врсту посуде која се користи за хватање хоботница. Синдром је добио име по овој посуди јер, због проблема у протоку крви кроз срце, лева срчана комора мења облик и почиње да личи на ову керамичку посуду.

Симптоми такацубо синдрома подсећају на симптоме инфаркта (неправилан срчани ритам, бол у грудима, кратак дах, палпитације (осећање јаког и убрзаног лупања срца)). Међутим, ово стање у највећем броју случајева није опасно по живот и може се излечити употребом преписаних лекова у току неколико седмица.

Овај синдром није још увек у потпуности испитан и нису сви његови узроци до краја познати. Оно што знамо јесте да до њега може доћи услед екстремно стресних ситуација – великог физичког напора, као и код изузетно интензивног емоционалног стреса. Из овог разлога познат је и као синдром сломљеног срца. Анксиозни поремећаји (фобије, напади панике) и афективни поремећаји (депресија, биполарни поремећај личности) неки су од проблема менталног здравља који се наводе као фактори који могу допринети развоју такацубо синдрома.⁷⁷

Статистика такође каже да су жене далеко подложније овом обољењу, јер чине чак око 80% пацијената код којих је овај синдром забележен. Све ове статистике, међутим, треба узимати с резервом, имајући у виду да је синдром недовољно познат, и често погрешно дијагностикован.

⁷⁶ Извор: <https://www.health.harvard.edu/heart-health/takotsubo-cardiomyopathy-broken-heart-syndrome> (приступљено 12.08.2023.)

⁷⁷ Извор: <https://my.clevelandclinic.org/health/diseases/22022-takotsubo-cardiomyopathy> (приступљено 12.08.2023.)

V АНАЛИЗА РЕФЕРЕНТНИХ УМЕТНИЧКИХ ДЕЛА

Одабир референтних уметничких дела вођен је, пре свега, *задатим* формама позоришта анимираних објеката којима се и бави докторски уметнички пројекат – марионета, тело, робот и позориште сенки. Иако је тежиште теоријског истраживања лутке усмерено на њену употребу у позоришту, други аспекти рада захтевали су да потрагу проширимо и на непозоришне праксе.

Референтно уметничко дело на тему тела је представа *Чаука* Наташе Белове – као *школски* пример са-присуства и захваљујући веома широком спектру различитих односа које тело аниматора и тело лутке (ко)креирају током извођења.

Позориште сенки сагледано кроз је на основу рада трупе *Manual Cineta* који се у *живом* извођењу служе сенкама користећи (и) филмски језик.

Марионета је такође захтевала компаративну анализу. Две представе које ћемо анализирати нуде дијаметрално супротне погледе на ову традиционалну форму која и данас наставља да буде релевантна у савременој луткарској продукцији (иако, можда, ретка).

Тема робота и тема срца спојене су у критичкој анализи, опет, пара уметничких радова. Поред свих својих (формалних) разлика, рад Ненада Гајића и Толите и Марије де Фигеро говоре управо о крхкости живота, срца, оживљавања и природи артифицијелности, користећи различите медије.

Марионета на обали, марионета у средини

У овом одељку биће разматране две луткарске представе које (на један сасвим савремен начин) користе марионету. То су *Средина (Millieu)*⁷⁸ Рено Ербана и *Хотел на обали (Hôtel de Rive)*⁷⁹ Луткарског позоришта Тибинген (*Figuren Theater Tübingen*).

Рено Ербан (*Renaud Herbin*) је редитељ, креатор лутака и аниматор. Школовао се на можда најпрестижнијој институцији овог типа у свету – Националној академији за луткарску уметност (*École Nationale Supérieure des Arts de la Marionnette*) у Шарлевилу, у Француској. Између 2012. и 2022. године био је директор ТЈП Националног центра за драму (*TJP Centre Dramatique National Strasbourg – Grand Est*) – програма који испитује савремено стваралаштво у области луткарства и релацију између објекта, тела, покрета и слике. Представа *Миље (Millieu)* је копродукција између Центра ТЈП и Светског фестивала луткарског позоришта (*Festival Mondial des Théâtres de Marionnettes de Charleville-Mézières*).

За потребе продукције *Миље* као полазна тачка коришћена је прича *Le Dépeupleur* Семјуела Бекета. У њој група људи покушава да пронађе (физички недоступан) излаз из простора у коме се налази. Ербан је ову тему разрадио, тачније, прилагодио марионети. Супротно класичној (традиционалној) марионетској поставци, која подразумева постојање посебне конструкције – марионетског моста, иза кога је аниматор сакривен, Ербан лутку поставља у *отворен простор*. Лутка је откривена са све четири стране. Публика је може видети са све четири стране, што је изузетно атипично за луткарске представе.

Простор игре (и лутке и аниматора) је метална конструкција у облику квадрa. Публика је окружује. На њеном врху налази се аниматор (Ербан). Горња страница квадрa је делимично затворена, тако да аниматор може да *постоји* на њој. Његова позиција је овде амбивалентна, двострука: могли бисмо рећи да он јесте на неки начин сакривен јер се налази веома високо изнад лутке. Са друге стране, ипак је довољно видљив и, уколико се упустимо у проматрање његових покрета,

⁷⁸ Извођење на фестивалу ЛУТКЕ, Љубљана, 2016.

⁷⁹ Извођење на фестивалу ЛУТКЕ, Љубљана, 2014.

увиђамо да се овде одвија један паралелни перформанс. Његове кретње је мучно посматрати, евидентно му није удобно, нема довољно простора да се несметано помера. Распон његових (могућих) покрета је изузетно мали.

Оваква просторна, сценографска поставка значи да ни лутка ни аниматор не могу да напусте задати оквир, задату *средину*. Простор игре их (по)везује. Нераздвојни су до самог краја, када постаје (коначно) јасно да излаза нема. У овоме, аниматор представља *огледало* лутке коју води. Њена судбина је и његова судбина.

Марионета коју Ербан води изузетно је комплексне конструкције: њени зглобови готово су истоветни људским. Са аниматором је повезује велики број конаца, који означава велики број могућих покрета. "Марионета делује као да је направљена од кости, обичан, мали човек ... са диспропорционалним шакама и стопалима – можда јер су они његов главни интерфејс за контакт са материјом? Помало тужан поглед. Фрагилних покрета. Толико материјално другачији, док је толико људски."⁸⁰



Фотографија 6: *Средина*

⁸⁰ Извор: <https://toutelaculture.com/spectacles/theatre/et-au-milieu-tremble-une-marionnette-festival-mondial-des-theatres-de-marionnettes/> (приступљено 27.08.2023.)

Hôtel de Rive је својеврсна визуелна поема, вишемедијско сценско дело које се служи различитим (савременим) технологијама и мноштвом луткарских техника, укључујући и марионету. Настала је у копродукцији немачке трупе *Figuren Theater Tübingen*, француске *Bagages de Sable* и швајцарске *Pedretti & Morgenthaler*, 2011. године.

Хотел на обали инспирисан је стваралаштвом Алберта Ђакометија – његовим скулптурама и текстовима (*Yesterday, quicksand, A blind man reaches out his hand in the night, Paris without an end, The dream, the sphinx and the death of T.*) Ова продукција комплексна је у св

Ђакометијев утицај уочљив је, већ на први поглед, у самом обликовању објеката – марионета. Оне заиста изгледају као Ђакометијеве скулптуре, које у овој продукцији нису статичне, заустављене у једном покрету или једној пози као у музеју, већ се крећу, развијају однос са глумцем, једноставно речено – *живе*. Снолике слике нижу се једна за другом:

Барска играчица израња из огромне чаше за мартини. Њена је глава непропорционално велики цвет орхидеје. Носи бисере, држи цигарету у руци. У свој својој надреалности она је чаробна, нестварно заводљива, и задивљујуће сензуална. (Она је марионета).

Мала антропоморфна фигура пење се по лицу глумца, протагонисте. Помало је материјална, а помало делује као да није са овог света. (Она је марионета).

Ђакометијева скулптура крхког, танушног човека се креће, мења позе, виси наглавачке. Тада подсећа на кошмарног паука. (Она је марионета).

Хотел на обали користи марионету као једно у низу средстава у креирању једног комплексног, синкретичког сценског света. У томе се ослања управо на грациозност и прецизност њених покрета.



Фотографија 7: *Hôtel de Rive*

Прва разлика коју можемо увидети између ове две продукције јесте у томе што Ербан користи (само) једну марионету, док је низ ђакометијевских ликова дужи. Они варирају у величини, изразу, начину употребе. Суштинска разлика, међутим, лежи у односу који аниматор (и са-извођач) остварује и развија са лутком. Прилог са представља ту дистинкцију. Управо као што је случај са шестим падежом у српском језику, за Ербана марионета је средство, за Франка Зенлеа је партнер у игри. *Средина* представља отеловљење свих оних *негативних* метафора (које чак можемо видети и на насловним странама периодичне штампе) – лутке као манипулисаног, заточеног, условљеног, беспомоћног човека *над* којим се извршава воља оног моћнијег. Ова игра визуелно свакако јесте поетична, невероватно вешто спроведена и, у исходишту, уистину очаравајућа. И изузетно тешка. У супротности са њом стоје неки нови, надреални, измаштани светови, који спајају реалност и сан. Марионета, дакле, са изузетном лакоћом *постоји* и игра у сваком од ових сценарија.

Филм од сенки

Рад колектива *Ручни биоскоп* (*Manual Cineta*) припада готово подједнако и филму и позоришту. Ослањајући се на језик и естетику позоришта сенки, они креирају филмове. Користећи језик и естетику филма, креирају мултимедијална извођења/представе позоришта сенки. У овом тексту задржаћемо се само на њиховим *позоришним* делима.

Позориште сенки, у традиционалном смислу, подразумева лутке које су вертикално постављене испред платна/паравана, које одваја публику и аниматора. "Слика сенке је производ светла које пролази директно кроз и око извођачког објекта на фокалну раван. Ово тројство елемената је блиско повезано, тако да је веома тешко говорити само о једном од њих."⁸¹ Аниматор (у класичној поставци) води лутке помоћу посебних *водича* – жице или типла који су причвршћени за делове тела лутке.

Ручни биоскоп користи графоскоп као основни *простор* анимације. Светло и анимирани објекат су у једној равни. Аниматори имају директан приступ предметима – нема *посредника* у смислу вођице. То им омогућава далеко спонтанији, непосреднији и ближи контакт са предметима које анимирају (а то су углавном комади папира, пвц фолије, итд.) Овакав приступ одговара изузетно брзом темпу смењивања слика, који је више филмски него позоришни.

Њима полази за руком да створе комплексне слике, са више просторних планова и са далеко комплекснијом перспективом у односу на класично позориште сенки. Овај ефекат постиже се употребом четири или више графоскопа. На сваком од њих одвија се анимација једног дела простора, једног дела сцене, једног дела слике. Оне се комбинују, преклапају, искључују и укључују по потреби.

Графоскоп не служи само за анимацију ликова, већ и за конструисање простора. Делови сценографије постављени су на графоскоп, а са њима у интеракцију улазе *живи* извођачи – глумци.

Њихова естетика у својој једноставности подсећа на рад Лоте Рајнегер.⁸²

⁸¹ Каплин, Стивен *The Eye of Light* Routledge 93

⁸² *Lotte Reiniger*

Ручни биоскоп заиста то и јесте. Публика присуствује анимацији уживо, која превазилази оквире анимације у строго позоришном смислу, већ прелази у нешто што бисмо могли описати као да да уживо присуствујете анимацији анимираног филма.



Фотографија 8: *Ручни биоскоп*

Два тела једног *Галеба*

У овом одељку ћемо анализирати рад луткарске уметнице Наташе Белове (*Natacha Bellova*) који карактерише преплитање лутке и аниматора у најпластичнијем, телесном смислу. преиспитујући на тај начин границу између себе и лутке, аниматора и анимираног.

*Галеб (Chaika)*⁸³ у продукцији *Ifo ASBL* представља још једну у низу сарадњи између Наташе Белове – редитељ и креатор лутке, и Тите Јакобели (*Tita Iacobelli*) – аниматорке. Препознатљива естетика Белове овде се огледа у лику остареле глумице која би требало да игра своју последњу улогу – Аркадине у Чеховљевом *Галебу*. Представа почиње у гардероби, у којој се глумица-лутка припрема за излазак на сцену. Њен страх од заборава, безначајности и, у крајњој линији, сопствене смрти, доводи до тога да она не разликује увек и сасвим садашњост од прошлости, као ни реалност од фикције. Она прелази из једног лика у други (Аркадина, Нина), и овај прелаз исказује се посредством изговореног текста. У овој фази представе Јакобели остаје доследно – аниматор. Свесни смо њеног постојања, видимо је све време иза лутке, којој *позајмљује* своје ноге и једну руку, док другом руком води њену главу. Она јој даје глас. Изговорене реченице чујемо као речи лутке, *Чаике*. Наша пажња је непрестано усмерена на лутку, и то је управо оно што Јакобели жели од нас. Иако на сцени видимо два тела, лутка је носилац радње, и пратимо њену причу.

Како представа одмиче, тако се свет протагонисткиње усложњава, њено стање се погоршава. Улази све дубље и дубље у свет фантазије, у свој унутрашњи свет, у коме је и даље на врхунцу каријере. Ми као публика постајемо све свеснији њене (временске) дезоријентисаности и, уопште, нестабилном стању. Веома интересантна сцена јесте она у којој Чаика *одиграва* одређене сцене из *Галеба*. Она користи елементе сценографије и реквизите – предмете који се налазе на дугачком столу који је на сцени, и преузима улогу аниматора. Ови *предмети* заиста то и јесу, у најобичнијем, свакодневном значењу речи – то су књига, кофер, новине, и једна

⁸³ Извођење на фестивалу *ЛУТКЕ*, Љубљана, 2020.

плишана играчка. Уколико бисмо инсистирали на анализи сваког од ових поступака, рекли бисмо да је у овој сцени уведен театар објекта као и *toy theatre*.⁸⁴ Представа у представи развија се на једном мета нивоу – видимо лутку која анимира друге лутке. Прича се сада развија кроз више луткарских техника, које коегзистирају паралелно. Концепт са-присуства овде се додатно усложњава. Сада лутка преузима улогу човека-субјекта, оног чија му свесност омогућава манипулацију (другим) предметима. Онтолошка двозначност лутке одједном постаје трозначност. У свему овоме, Јакобели и даље вешто успева да одржи фокус публике на радњи која се одвија међу луткама (и) објектима.

Следећи важан тренутак представе јесте онај у коме се Јакобели први пут *приказује*. То је моменат у коме окреће главу лутке ка себи. Лутка види аниматорку, а са њом и публика. Овај мали покрет је изузетно снажан и недвосмислен знак. Сада су на сцени два извођача, што значи и два тела, међусобно веома различита. Једно од њих је направљено тако да подсећа на старицу. Она се састоји од трупа, главе, врата и једне руке. Знамо да су у питању сунђер, текстил, фарба, перика. "У сучељавању луткаревог лица са главом од картона, латекса, дрвета или пене, којој анимацијом удахњује уметни живот, догађа се, дакле, извртање: фокус људског премешта се са живог руковатеља на *лик којим игра*."⁸⁵

Друго тело је тело аниматорке, недвосмислено *живо*, природно и, као можда највећа разлика не само у односу на лутку већ и на њен лик – способно. Аниматорка овде постаје, у извесном смислу, Чаикина пројекција себе, сећање на младост, на почетак каријере, на једно осећање непобедивости и непрегледних могућности, које се не може (по)вратити.

"Ма колико ови прелази између улога, жанрова и позоришних форми били неочекивани, нагли и драстични, Јакобели изнова и изнова успева да потпуно потисне неверицу и да, суштински, одржи својеврсни мастерклас анимације, што ова прецизна, динамична и потресна представа и јесте."⁸⁶ *Chaika* је, такође,

⁸⁴ У питању је, рекли бисмо, подврста театра објекта која користи предмете који су првобитно и направљени као играчке, намењене деци и/или тинејџерима, али се користе у (позоришном) извођењу. Одличан пример ове праксе је представа израелског уметника Ариела Дорона *Пластични хероји (Plastic Heroes)*: иронична, антиратна црнохуморна комедија коју аутор изводи користећи барбику, плишане играчке, пластични тенк, војнике и др. (прим. аут.)

⁸⁵ Пласар, Дидије *Приозри немира у Сувремено луткарство и критика*, Академија за умјетност и културу Свеучилишта Ј.Ј. Штротмајера у Осијеку, Осијек, 2022. 25.

⁸⁶ Никач, Сандра *ЛУТКЕ 2020*, часопис *Нити*, позоришни музеј Војводине, Нови Сад, 2020.

показатељ важности *односа* који се креира између глумца-аниматора и лутке, као и чињенице да сам овај однос има потенцијал да не само усмерава пажњу публике, већ и да учествује у креирању наратива, различитих слојева значења и *читања* сценског дела.



Фотографија 9: *Chaika*

Мали удах, мали убод

Рад Ненада Гајића *Један тренутак (One moment)*⁸⁷ тематизује питање знакова и *илузије* живота, природе и артифицијелности. Ова скулптура/робот/инсталација настала је као одговор на видео нађен на интернету у коме птичица која се тек излегла испада из гнезда, а аутор видеа на различите начине покушава да је опорави и да је *сачува*. На жалост, безуспешно. "У овој птици и њеној борби за живот видимо јасан и недвосмислен симбол крхкости и краткоће животног циклуса, што стоји паралелно и директном конфликту са нашим покушајима да живот учинимо сјајним, важним и богатим."⁸⁸

Ова прича из живота, прича у којој постаје болно јасно да природу не можемо да контролишемо, реална као и сâм живот, инспирисала је аутора да креира неку врсту *реплике*, са срећнијим (?) исходом. У питању је, дакле, веома млада птица (попут птице из видеа), мајушна, положена на стомак, затворених очију. Направљена је хиперреалистично, коришћењем силикона, пластике, метала и – мотора. Мотор јој омогућава дисање. На извештан начин она као да је на респиратору – њено дисање а самим тим и њен живот вештачки се одржава.

Рад је на Октобарском салону био изложен у засебној просторији (око њега није бло других уметничких дела). Птичица је била постављена на једноставном постаменту, на средини просторије. Први утисак био је да се ради о хиперреалистичној скулптури птице. Са приближавањем раду, међутим, јавља се чуђење, нека врста мини-шока, јер схватамо да птица *дише*. Читаво њено мало тело мења форму – издиже се и спушта, шири се и скупља. Ови покрети су минимални, али су присутни и видљиви. Стање до кога долази током посматрања овог рада слично је ономе што се дешава у луткарском позоришту – имамо свест да је пред нама нежива *ствар*, али, истовремено, готово да не можемо да се одупремо *утиску* да смо суочени са једним крхким, нежним, осетљивим обликом живота. Невероватна, готово узнемирујућа сличност *покретне скулптуре* са *органичним оригиналом* додатно креира ефекат зачудности и до те мере обузима посматрача

⁸⁷ Рад изложен на Октобарском салону, Београд, 2021.

⁸⁸ Ненад Гајић, извор https://nenadgajic.com/portfolio_page/one-moment-2019/

да њему постаје невероватно тешко да се *одупре* – да престане да гледа у овај *хибрид живота*.

Назив рада такође сугерише ту фрагилну границу између *стања живота* и *стања смрти*, која је толико неухватљива и пролазна, попут једног тренутка, и која нас суптилно упућује, поново, на луткарско позориште.



Фотографија 10: Ненад Гајић *One Moment*, 2019.

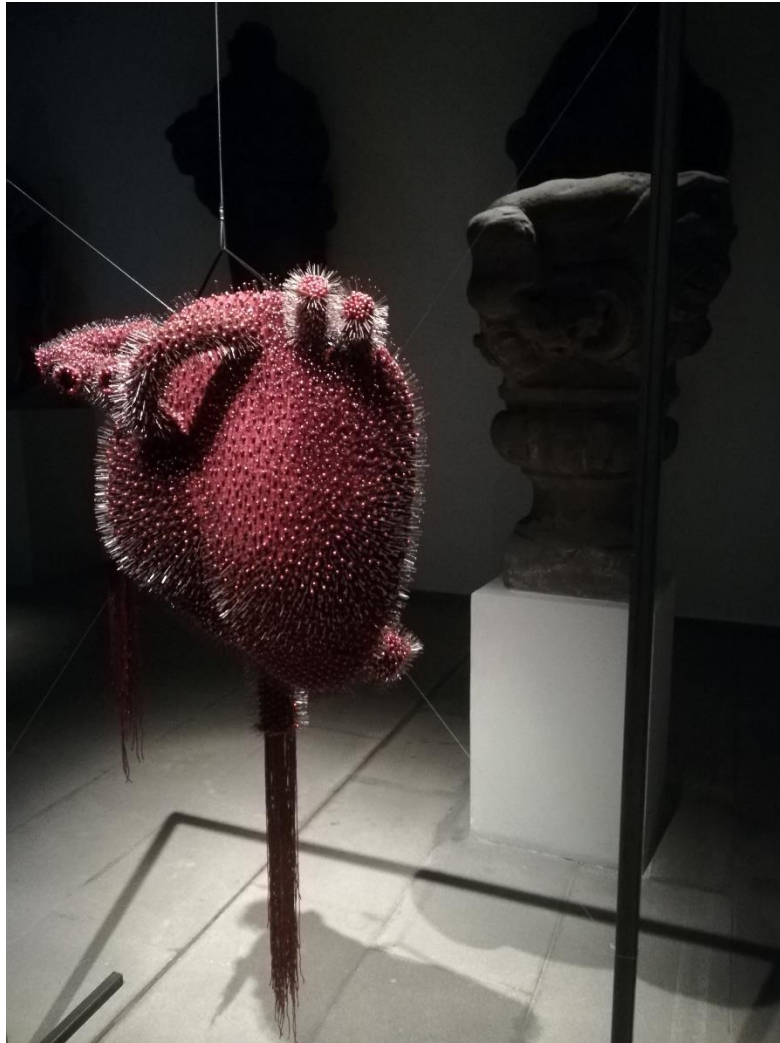
За разумевање рада *Неколико малих убода* (*Unos Cuantos Piquetitos*), важно је представити излагачки контекст – Квадријенале сценског дизајна и сценског простора, догађај који се сваке четири године одржава у Прагу. Овај рад Марије и Толите Фигеро (*Maria* и *Tolita Figueroa*) припада сегменту *Фрагменти*, који је 2019. године постављен у Лапидаријуму, огранку Народног музеја у коме је смештена колекција скулптура од камена. *Фрагменти* су посебан део изложбе, ван такмичарског програма, и у његовом средишту су *артефакти* – предмети који имају везе са извођењем, а пре свега процесом дизајна. Они су, дакле, измештени

из свог првобитног контекста извођења (о коме на неки начин представљају сведочанство), и премештени у изложбени простор, у здање веома специфичне архитектуре.

Назив рада преузет је, односно идентичан називу слике мексичке уметнице Фриде Кало (*Frida Kahlo*), чији је живот и дело тема истоимене представе на којој су Марија и Толита Фигеро радиле 2006. године. Трудећи се да избегну општа места и визуелно пријемчиву естетику лишену озбиљности (каква је постала учестала са растом популарности лика и дела Фриде Кало), оне су се одлучиле да делове костима и сценографије *обуку*, тачније *убоду* користећи стотине шпенадли. Ове металне иглице, у оволико великом броју, предметима дају нову текстуру. Они постају сјајнији, делују гушће, онеобичени су. Све док се не примакнемо довољно и схватимо шта је у питању. Тада они постају готово претећи, изазивају нелагоду помешану су дивљењем, јер креирају једну заиста магичну слику.

У низу изложених предмета налази се и тродимензионално људско срце, много веће од *оригинала*, које је постављено тако да делује као да лебди у простору. Поред низа костима из представе (који су конкретни утолико што припадају различитим, специфичним ликовима), срце представља један универзални симбол. То срце није само срце Фриде Кало. То срце је свачије срце. Моје, твоје, њено, његово, њихово. Немогуће је не осетити бол убода посматрајући овај предмет. Он се манифестује језом која пролази кроз читаво тело.

Овај објекат, извучен из контекста представе и постављен у несвакидашњу галерију представља визуелно, симболично сведочанство резилијентности као једне од особина које поседујемо као врста, али и као индивидуе. Сваки бол који је нанет срцу, том емотивном центру човека, учествује у његовој трансформацији. Она није нужно негативна, напротив, она потврђује циклични принцип дезинтеграције и поновне интеграције који се саставни део сваког личног раста и развоја.



Фотографија 11: *Фрагменти*

Ова два уметничка рада слична су у томе што (наизглед минималним, али практично веома елаборираним средствима) од једног *предмета* креирају изузетно снажан, комплексан и вишеслојан симбол. Ови објекти су живи утолико што, како за ауторе тако и за публику, отварају читав низ комплексних, истовремено универзалних и личних тема – живота, смрти, бола, љубави, пролазности (тренутка), а које су у директној вези са тематским и поетским оквиром докторског уметничког рада *(Re)анимација*.

VI УМЕТНИЧКО ИСТРАЖИВАЊЕ

Уметничко истраживање представља трагање за везама, преклапањима, (више) сличностима и (мање) разликама између два главна предмета докторског уметничког пројекта – лутке и срца. Увиди стечени током уметничког истраживања сачињавају референтни оквир за настанак докторског уметничког рада *(Ре)анимација*, чије извођење представља заокружење креативног процеса.

Суочавање са сопственим срцем

Питање срца је, дакле, питање организма, али истовремено и питање унутрашњег света појединца. Докторски уметнички пројекат представља синтезу истраживања (теоријског и уметничког) и креативног поступка. Креативни процес, као последња фаза докторског уметничког пројекта, и централни део настанка докторског уметничког рада, не може почивати само на теоријском испитивању. Његова је сврха да донесе друге, нове, уметничке нивое тумачења теме, и неретко почива (и) на личним трагањима и увидима. Показало се неопходним да се сама ауторка позиционира у оквир теме свог (докторског) уметничког рада. У овој теми лежи низ питања: *Када и како је моје срце сломљено? Зашто се то догодило? Да ли је зацељено? Потпуно? На које начине? Шта сам научила из тог искуства? Како је моје срце? Да ли је здраво? Да ли ради нормално? Шта то говори о мени?* Многа од ових питања присутна су далеко пре почетка реализације докторског уметничког пројекта. Сада су се, међутим, нашла у новом контексту: пре свега у односу на тему *(Ре)анимације*. Одговори на њих налазе се у ауторефлексији, терапијском процесу, али, за овај пројекат најважније – цртежу, као вишеслојној пракси самоиспитивања, медитације, регулације нервног система и, не најмање важно, сублимације. Одговори на физиолошка питања остављени су стручњацима. Њихова садржина, међутим, представља темељ уметничког истраживања и успоставља нове начине релације ауторке са темом докторског уметничког пројекта.

Лична анамнеза

Овај посебан сегмент уметничког истраживања спроведен је без предумишљаја. Стицај различитих здравствених околности наметнуо је ауторки (између бројних других и) једну посету лекару опште праксе и неколико прегледа код лекара специјалиста интерне медицине и кардиологије. Симптоми (за које се испоставило да су психосоматски – нуспроизвод анксиозности поводом другог здравственог проблема који је успешно решен једном интервенцијом у општој анестезији) укључивали су изненадне јаке главобоље, кратак дах, брзо умарање, немогућност пуног удисања и повремено убрзано лупање срца.

Последица ове мале авантуре кроз здравствени систем Републике Србије јесте чињеница да се ауторка са темом свог теоријског, али и уметничког истраживања сусрела на неколико неочекивано интимних нивоа.

Један од њих се односи на најужу породицу, на њихову (односно *нашу*, заједничку) медицинску историју која је (потенцијално) остављена у аманет. Ове податке ћу пренети кроз реконструкцију дијалога вођеним са лекаром опште праксе у Дому здравља Стари град:

Др (*након предочених свих симптома*): Па Ви сте млади, зашто бисте ишли код кардиолога? Немате предиспозиције за кардио-васкуларна обољења.

Никач: Имам.

Др: А је л'?

Никач: Да.

Др: Дакле?

Никач: Бака и дека са очеве стране су заједно имали 5 инфаркта⁸⁹, дека је умро од четвртог, али тада је већ имао 75, први је имао са четрдесетак, бака је умрла после првог али је пре тога имала ангину пекторис. Отац је имао операцију срчаних зализака⁹⁰. Његов брат такође, а он је непушач.

Др: Па ви имате предиспозиције. Пишем упут.

⁸⁹ Акутни инфаркт миокарда

⁹⁰ Пролапс митралне валвуле

Даљи медицински кораци у овом процесу састојали су се од два одласка код лекара специјалисте интерне медицине, што подразумева два електрокардиографска (ЕКГ) испитивања, једано рендгенско снимање срца и плућа и самоиницијативни одлазак на ехокардиограм срца (ултразвучни преглед срца, ехо срца).

Следе извештаји:

"Радиолошки налаз: РТГ срца и плућа (одрасли)

Плућни паренхим очуване транспаренције, без патолошких сенки и занкова косолидације и инфилтрације. Обе хемидијафране глатке и лучно сведених контура. Оба костофренична синуса јасна и транспарентна. Срчано судовна сенка нормалног облика, величине и конфигурације. **ЗАКЉУЧАК:** Налаз је у физиолошким границама."

Сазнања из *Специјалистичког налаза кардиолога (10.02.2023.)*:

"Ехокардиографски: аорта је нормалне ширине целом дужином ... Аортна вулва тролисна, централно постављених велума, добре систолне сепарације 1.34мм, уредне коаптације, нормалне безине протока.

Лева комора је нормалне величине ... Митрални анулус није фиброзно измењен, оба митрална кусписа без значајних морфолошких промена и Доплером се региструје нормална брзина протока. Лева преткомора је нормалне величине 3.7цм. Интератријални и интервентикларни септум интактни.

Десна комора је нормалне величине 2.5цм, очуване кинетике слободног зида. Десна преткомора је нормалне величине. Доплером се региструје нормална брзина протока преко трикуспидалне валвуле. Индиректно процењен нормалан притисак у десној комори. Плућна артерија је нормалне ширине и Доплером се региструје нормална брзина протока преко пулмоналне валвуле.

Не уочавам спонтани контраст нити тромбозе масе у срчаним шупљинама.

У перикардном простору нема слободне течности.

Закључак: Нормалан налаз"

Као што можемо да видимо, сви налази су *нормални*. Ова информација стиже као изненађење. Суочавање са овим делом медицинског картона било је, заправо, прво *стварно* суочавање са овим делом породичне историје. Иако су све ове информације (изнете у разговору са докторком опште праксе) биле од раније познате, њихово колективно садејство је произвело осећање страха, панике и додатно продубило анксиозност. Субјективни осећај јесте да је само питање тренутка у коме ћу наставити да газим добро утабаним породичним стазама кардио-васкуларних проблема.

Са друге стране, актуелно, акутно осећање да нешто озбиљно није у реду је у драматичној дискрепанцији са низом *нормалних* лекарских налаза.

Посебно јак утисак је оставио ехокардиограм срца. Један од делова процеса овог прегледа је и *ослушкивање* срца (у недостатку конкретног научног термина). Срце које нормално ради звучи застрашујуће.

Конкретни налази лекарских испитивања на крају нису ушли у финални формат докторског уметничког рада *(Ре)анимација*. Ипак, пролазак кроз сва наведена испитивања значајно је утицао на однос ауторке према предмету истраживања.

Визуелни оквир: Парампарчад

Основни концепт докторског уметничког пројекта, а посебно концепт докторског уметничког рада *(Ре)анимација* настао је у сусрету професионалног рада у позоришту лутака и једне паралелне, више интимне, личне праксе која се од 2020. године реализује пре свега у форми цртежа. Ова пракса се развила како тематски, тако и ликовно, и своју (за сада) финалну форму(лацију) добила кроз изложбу под називом *Парампарчад*, која је одржана у децембру 2022. године у Малој галерији УЛУПУДСа у Београду. Следи текст који сам написала у сврху аплицирања за изложбени термин, а који је касније коришћен као најавна изложбе. Он доноси неопходне информације о теми, техникама и потреби за настанком ове серије радова⁹¹:

"У колико делића може да се сломи срце а да и даље остане то што јесте?"

Ово питање је полазиште визуелног, али и личног, интимног истраживања. Из њега настаје серија минијатура – срца које стаје на длан. Свако срце чини мноштво ситних делова – линија, површина и речи. Наизглед дезинтегрисани фрагменти креирају целину која узима препознатљиву форму срца, сагледаног истовремено као орган и као симбол.

Изложбу чине и цртежи већег формата, као и серија од три веза на сликарском платну. Цртеж оловком и дрвеном бојицом овде су заменили игла и конач, као традиционално *женски алат*, али и средство (емоционалне) репарације и зацељивања.

...

Цртежи настају као врста (ауто)терапије и медитације, визуелног дневника. Расклопљено, отворено срце је исходиште рањивости. Уместо бежања од рањивости у њу се урања. Како би се она преживела, неопходна је огромна количина нежности (према себи и према свету) која не сме бити схваћена као слабост, већ, напротив - као једини могући начин преживљавања."

⁹¹ Прилог 1 – фотографије радова који су били изложени на изложби *Парампарчад*, 128.

Парампарчад је лична прича, која због своје тематике може попримити карактеристике универзалног.⁹² Цртежи, објекти и везови (цртежи концем на препарираном сликарском платну) имају заједничку визуелну *нит* – фрагментарност. (Сломљено) срце је уситњено на хиљаде делића који, у *заједници*, *колективу*, мноштву и бројности, изнова граде слику целине. Основни ритам дају линије и површине, а одређени број радова користи и речи. Речи се јављају када цртеж једноставно није довољан. Неке је ствари неопходно изговорити, некад повикати. *Боли, боли бре, плакање, раздроцаност, фали(ш), недостајање* су речи и синтагме који надилазе распарчане делове који их окружују. Различити чиниоци туговања су дакле основни елементи сломљеног срца.

Настанак изложбе *Парампарчад* симултан је са једним личним процесом туговања. Сама активност цртања, као и прошивања различитих површина, а тиме креирања естетски задовољавајућих слика, имала је терапеутско дејство. Иако је овај конкретан процес можда завршен, његови сегменти су ушли основну идеју, затим развитак, и на крају реализацију докторског уметничког рада.

Иницијална идеја је била повезивање ликовне праксе са професионалном праксом у луткарском позоришту. Уметничко истраживање, као саставни део процеса настанка *(Ре)анимације* састојао се у тражењу и дефинисању начина на које ове две праксе могу креирати нешто ново. Први корак у овом процесу био би покушај транспоновања визуелног језика цртежа у дизајн (креацију) лутке. Овим кораком се отвара питање апстракције у контексту луткарства: Може ли лутка да функционише у беспредметном визуелном оквиру? И шта он уопште значи за наш предмет истраживања?

⁹² Прилог 2 – текст каталога изложбе, аутор Ана Пинтер, 130.

Лутка и апстракција

Апстракција је термин који се пре свега односи на визуелне уметности. У ликовној уметности јавља се почетком двадесетог века. За почетак апстрактног сликарства узима се слика Василија Кандинског *Композиција V*. Дебата о хронолошки првој апстрактној слици и даље је у току (аутори су, испоставило се, спремни да антедатирају сопствене слике), а њен исход за ово истраживање заиста није од пресудног значаја. Важно је оно што апстрактно сликарство одваја од других (сродних) праваца: неутемељеност слике у појавном свету. Корене апстрактног сликарства (формално гледано) можемо пронаћи и у правцима који му историјски претходе, попут постимпресионизма, кубизма или футуризма. Међутим, оно што је свима њима заједничко јесте дисторзија реалности, за сваки правац из различитих (програмских) разлога. "Уметничко дело је апстрактно ако његова појавност и значења нису одређени приказивањем бића, предмета, ситуација или догађаја."⁹³

Однос између апстрактне уметности (пре свега сликарства) и луткарства (овде сагледаног као креација лутке која подразумева дизајн њене појавности и механичких карактеристика) можемо анализирати на два начина: кроз стваралачки опус уметника који су се бавили и сликарством и радом у позоришту лутака, и испитујући потенцијал лутке да *суштински* буде апстрактна (пратећи дефиницију професора Шуваковића).

Историја уметности нуди нам низ примера ликовних уметника, сликара, који су мање или више активно/посвећено/успешно/дуго радили у позоришту као костимографи, сценографи, па и – креатори лутака. Њихов ликовни језик се, међутим, у различитим мерама преносио и на дизајн лутке. "Испоставило се да битан елемент савременог позоришта лутака чине ликовне стилизације које су иницирали Софи Тојбер и Ото Морач, а настављају се готово цео век и у разним другим земљама... На тај начин, класично луткарско позориште с позиција позоришта које опонаша жива бића, претворило се у позориште ликовних бића (оживљене скулптуре?)"⁹⁴ Јурковски се овде управо реферише на праксу неких

⁹³ Шуваковић, Мишко *Појмовник савремене уметности*, Horetzky, Загреб, 2005, 59.

⁹⁴ Јурковски, Хенрик *Теорија луткарства*, Међународни фестивал позоришта за децу, Суботица, 2007, 189.

уметника код којих су лутке биле као продужетак сликарства, нека врста полигона за вежбе у апстракцији, у спровођењу истог поступка без обзира на врсту уметности којом се уметник изражава. Можда најбоља илустрација ове врсте споне може се видети у раду Александре Екстер, на примеру њених марионета. Колико год да ове лутке можда *делују* апстрактно (у значењу стилизоване, геометризоване), оне и даље имају јасно издиференциране делове тела – главе, удове, шаке, стопала, итд. Слично важи и за гињоле Кандинског – они ни у чему не одступају од класичне лутке за руку, док визуелно нису уопште ни апстраховане.

Ако, пак, апстракцију не сагледавамо само кроз њена визуелна обележја, већ као суштинску *бесмпредметност*, можемо ли је онда уопште пронаћи у позоришту лутака? *Последње искушење (Poslednja Skušnja)*⁹⁵ изведена је у оквиру Фестивала *ЛУТКЕ* у Љубљани 2020. године пропитује саму природу анимираног објекта. Јер, у овом сценском догађају анимиран је зрак светла. Он нема своје физичко тело, њега не можемо дотаћи. Од њега не очекујемо *дах*. Ипак, постигнути ефекат налази се на самој граници. Зраци светла улазе у публику, крећу се, изгледа као да имају своје (свесне) путање.

Лутка не мора бити антропоморфна. Не мора подсећати на неко познат или непознато живо биће. Она може бити и предмет (коришћен у театру објеката). Она може бити кесица чаја или пинг-понг лоптица. Њена појавност је, заправо, ирелевантна, уколико јој, током извођења, додајемо особине карактеристичне за жива бића.

Одговор на питање апстракције у луткарском позоришту можда треба тражити у једном ширем термину – *позориште анимираних форми* – које можда најсвеобухватније (и најмање специфично) наткриљује мноштво различитих уметничких пракси које су у уској вези са луткарским позориштем.

Првобитни, очекивани исход овог дела уметничког истраживања био је проналажење начина на које би лутке коришћене у *(Ре)анимацији* могле да прате *задати* визуелни оквир цртежа (из серије *Парампарчад*). *(Ре)анимација*, на крају овог дела уметничког истраживања (а на лично изненађење), у сегменту дизајна лутака, одбацује естетику цртежа. Превођење ликовног језика цртежа у језик креације лутке био би, у исходишту, само вештачка екстензија. Оно што је задржано

⁹⁵ Концепт и режија: Владо Р. Готван

од концепта *Парампарчад* јесте прихватање рањивости, суочавање са (личним и колективним) сломљеним срцем и проналажење могућности за поновно интегрисање расутих делова (срца).

Тачке сусрета

Везе између људског срца (сагледаног истовремено као орган у људском телу и емоционални центра човека) и (анимације) сценске лутке су многоструке.

Једна од њих је *дах*, који је, као један од главних знакова живота човека транспонован и у сценски језик луткарског позоришта. Када лутка *дише* (њено тело се благо креће ка *споља* па ка *унутра*, чујемо *њен дах*), спремни смо да неживом предмету придодемо и све друге карактеристике живог бића. Дисање је уско повезано са радом срца. Изостанак и једне и друге активности означава престанак живота. Када лутка дише, можемо претпоставити и да *њено срце* куца.

Ритам дисања и ритам куцања срца су међузависни. Када је дисање убрзано, убрзан је и рад срца, и обрнуто. Ритам дисања и кретања лутке говори нам много о њеном карактеру, тренутном стању, описује њене околности на један телесан, *животни* начин.

Конац је још један од мотива који су кључни за докторски уметнички рад (*Ре*)анимација. Примена конца у поправци и настанку одевних предмета даје му *репаративни* квалитет. Спајање делова текстила пренесено је, са напретком науке, и у кардиохирургију. Поред све мистификације (присутне у књижевности и популарној култури), срце пре свега јесте комад људског ткива, који је, као и било који други део човека, подложен пропадању. Његова физичка *поправка* је често могућа, конкретна али не и једноставна. Овде је конац један од *алата* хирурга, као што је, код марионете, *алат* аниматора, *посредник* између аниматора и лутке, и, на извештајан начин *покретач* луткиног живота. Срце наставља да живи након успешне операцију, лутка *живи* на сцени захваљујући вештини аниматора.

Конац је у вези не само са лутком и кардиохирургијом, већ и са мојом ликовном праксом. Он је интегрални део ликовне технике веза коју користим у свом раду. Важан је како због својих визуелних квалитета, одређене текстуре,

дебљине коју поседује (у односу на класична цртачка средства), тако и као елемент који диктира технику. Сама активност веза на различитим (меким и тврдим) површинама важна је због *искуства* које је део процеса настанка уметничког рада, и која се (надам се) транспонује и у завршен ликовни објекат.

Сâm чин вѐза (у ширем смислу шивења, ушивања, прошивања) има многострука значења и конотације. Он подразумева пробадање материјала (у чему има нечег агресивног, разарајућег, болног) и његово повезивање са другим (органским или неорганским) материјалом, са којим, на крају процеса, чини целину. Ова активност уско је повезана са основном темом *(Pe)анимације* – емотивном репарацијом. Ово је процес оздрављења – оздрављења менталног али истовремено и физичког.

Заједничко мојој ликовној пракси (која представља идејни и визуелни оквир докторског уметничког рада) и *(Pe)анимацији* јесте одређени ритам дезинтеграције који претходи процесу репарације и на крају интеграције. У ликовном смислу, предмет (срце) је рашчлањен на наизглед независне делове, који заједно чине препознатљиву силуету. На личном нивоу важи исти редослед, осим што тада говоримо о померањима у емотивном стању, која траже неку врсту обраде. Један од начина обраде тих искустава је кроз стварање. Овај процес наликује кинтсуги техници (у идејном, не технолошком смислу). Делови искуства који су негативни (повређујући, болни) сагледавају се као простор за раст, развој и редефинисање погледа на *негативно искуство*. Оно постаје основни покретач стваралачког процеса и, у исходишту, трансформисано је, отеловљено у једном новом *објекту*, новој слици, а осећа се у новим увидим и новим начинима функционисања и постојања у свету. (Реанимација успела).

VII ВИШЕМЕДИЈСКА ПЕРФОРМАТИВНА ИЗЛОЖБА *(РЕ)АНИМАЦИЈА*

Креативни процес

Процес реализације *(Ре)анимације* трајао је оквирно два месеца. У овај период не убрајамо претходно спроведено теоријско и уметничко истраживање. Реализација перформативне изложбе представља еквивалент креативног истраживања.

Овај процес, као и сваки други лични и креативни процес, није био нити линеаран нити једноставан. Ипак, можемо ретроактивно (релативно хронолошки) дефинисати предузете кораке, од концепције до финалног формата докторског уметничког рада *(Ре)анимација*:

- Дефинисање концепта
- Дефинисање форми
- Дизајн објеката
- Обликовање објеката
- Снимање процеса обликовања објеката
- Разрада перформативних етида
- Дефинисање звучне поставке
- Обликовање простора
- Дизајн програма и плаката
- Монтажа филма
- Поставка у Музеју
- Пробе у Музеју
- Јавно извођење рада

Различите фазе овог процеса су се преклапале, односно одвијале су се симултано. Сваки корак сагледаван је индивидуално, али истовремено и у односу на целину којој припада. Иако је основна идеја остала непромењена, *(Ре)анимација* је своју завршену форму добила тек у последњим данима пред јавно извођење.

У наредним поглављима ћемо описати различите сегменте процеса настанка докторског уметничког рада *(Ре)анимација*. Изоставићемо, ипак, дефинисање концепта и дефинисање форми, који су већ обрађени у претходним поглављима.

Креација објеката

Ово поглавље садржи преглед и анализу различитих корака у процесу креације објеката за извођење, а затим и представљање уметничких и техничких решења лутака и објеката који су коришћени у докторском уметничком раду *(Ре)анимација*. Под термином *креација* ауторка подразумева две основне фазе настанка сценске лутке – дизајн и израду.

Дизајн, у најширем смислу, најпре почиње од теме дела (драмског текста, сценарија, концепта, приче, итд.), а затим се бави одабиром луткарске технике. Међусобни утицај теме и одабира луткарске технике може се објаснити низом различитих значења која однос аниматора и анимираног (дакле, и начин вођења лутке) може да понуди. Одлука о коришћењу конкретне луткарске технике има везе са дизајнерским и(ли) редитељским концептом (у позоришном контексту), могућношћу техничке реализације и другим практичним и уметничким факторима.

Дизајн обухвата развијање појавног облика лутке. Сваки њен део нам говори нешто о њој – израз лица, облик и величина удова, међусобни однос величина делова тела, њена постојања као и материјализација. Начин конструкције лутке (одабир материјала и метода израде) је изнад свега логичан и практичан избор, информисан захтевима и буџетом. Улога материјализације, односно финалне обраде јесте у продубљивању карактеризације и испуњењу естетског израза дела у целини.

Важно је поменути и трећи⁹⁶, завршни део процеса, над којим креатор лутке нема и не може имати апсолутну контролу. То је тренутак у коме лутка из радионице одлази у пробну салу/сцену/гостовање. Процес је заокружен тек када лутка испуни своју функцију у извођењу. У контакту са аниматором често долази

⁹⁶ Подела на три дела процеса није утемељена у литератури, већ је настала као последица досадашњег радног искуства ауторке као креатора у позоришту лутака.

до развијања њеног потенцијала који аутор (можда) и није могао да предвиди до краја. Овај сегмент може бити зачудан, узбудљив, и изузетно награђујући за аутора. "Дизајнер/мајстор који је направио лутку је делом одговоран за живот који лутка има у извођењу. Постојање (или непостојање) зглобова и структура лутке дозвољавају неке форме израза, али не и неке друге. Експертски дизајн је изузетно сензитиван за покрет који се тражи од лутке. Дакле, велики део животности лутке је одговорност не само аниматора, већ и дизајнера/мајстора."⁹⁷

Марионета

Осмишљавање

Можда и више него било која друга врста лутке, марионета подлеже веома егзактним правилима када је конструкција у питању. Једна од њених веома упечатљивих карактеристика јесте флуидност покрета, један готово зачуђујући поетски реализам, који се постиже пажљивим опонашањем *оригинала* – људског бића или животиње које треба представити на сцени. Марионета која је део *(Ре)анимације* морала је бити антропоморфна. Иако знамо да животиње имају емоције, способност да осете и покажу страх, љутњу, али и приврженост, пожртвованост или тугу, када говоримо о *питањима срца*, говоримо о човеку. Човек је творац метафоре која "основни орган прибора за крвоток"⁹⁸ претвара у основни орган осећања.

У основи конструкције сваке марионете је костур. Овде подразумевамо постојање зглобова, односно веза међу деловима тела које постоје и код *homo sapiens*. Сваки од њих везује се на посебан начин, како би опонашао стварно функционисање људског тела. Постављањем граничника покрет се зауставља (нпр. колено и лакат могу се савијати само у једном смеру).

⁹⁷ Џоунс, Базил *Puppetry, Authorship, and the "Ur"-Narrative* Поснер Дасиа *et. al.* (ур.) *The Routledge companion to puppetry and material performance*, Routledge, 2014, 61.

Џоунс у овом тексту наводи да "из семиотичке перспективе, луткин процес означавања има две компоненте: процес осмишљавања/израде и процес манипулације." Аутори луткиног *вокабулара* (експресивног и кинетичког) су дизајнер (у правој етапи) и аниматор (у другој).

⁹⁸ Богдановић, др Драгослав *Анатомија грудног коша (Thorax)*, Савремена администрација, Београд, 1994, 101.

За потребе (Ре)анимације важна је била одлука да се *костур* лутке не *облачи*, односно да се не покрива – да му се не додаје *месо, мишићи*. Костур марионете је њен финални израз, који потцртава оно што је *база* сваког живог бића, без обзира на пол, расу, културну, националну, верску припадност. У (физичкој, материјалној) основи сваког унутарњег, психолошког, емотивног и духовног света, јесте механизам и организам, који функционише по строго одређеним, непроменљивим правилима. Он је универзалан, као што је и потреба за примањем и давањем љубави. Костур марионете је еквивалент двоструке природе срца, које јесте један од главних органа у људском телу, али и метафора за читав низ искстава која су управо оно што чини и дефинише један људски живот.

Дизајн марионете (као уосталом и сваке друге лутке) јесте процес повезивања облика и функције. Најпре су дефинисани зглобови, односно места везивања/повезивања различитих делова тела (врат и глава, рамена, лактови, ручни зглоб, кукови и/или струк, колена, чланци). Следећа етапа јесте дефинисање изгледа. Читав овај процес дешава се на папиру – истраживање форме спроведено је кроз цртеж. Основна идеја о финалном изгледу марионете-костура морала је бити развијена, надограђена, проширена. Какав је то костур? Који је његов карактер и карактеристике? Да ли се може користити као приручник за изучавање анатомије, или пак нешто више од тога?

Жилијен⁹⁹ је метафора крхкости унутрашњег човековог света. Он је нежан, лаган. Мора бити чврст, функционалан, али истовремено изгледати као да сваког тренутка може да се дезинтегрише на своје најситније, најфиније чиниоце. Жилијен је свако од нас, испод свих физиолошких условности и друштвених конструката.

Из свих ових разлога спроведен је један вид стилизације свих делова тела, и одабраних делова анатомије. Он има ребра, али не у оном броју у коме их има човек. Њихов облик је облик стилизоване биљке. Његове шаке имају само четири прста, али се крећу у свим смеровима као и људска шака. На његовим листовима видимо прозирну кост и назнаку мишића. Он је декоративан и измаштан, задржавајући довољно сличности са људским скелетом.

⁹⁹ У питању је интерни назив марионете коришћене у (Ре)анимацији, име је добио јер је основна конструкција направљена од жице (прим. аут.)

Глава нашег протагонисте тенденциозно је остављена *недореченом*. Марионета је у *(Ре)анимацији* парадигма *сваког човека*. Дати му (мали, велики, прђасти, грбав, закривљен) нос, уста (стиснута, развучена у полуосмех, отворена), (експресивне али заглављене у моменту) очи, значило би *објаснити га*, начинити га превише конкретним. Жилијенова глава је зато остављена само као отворена конструкција од две жице, са наглашеном формом предње и задње стране главе, што је било неопходно како би њено усмеравање било јасно и читљиво.

Можда најстилизованији (ако се овај термин уопште може градирати) део марионете јесте њено *срце*. У питању је мала *led* диода црвене боје. Она је смештена у централном делу грудног коша, благо померена ка левој луткиној страни, управо на месту на коме се налази и срце човека. Ова одлука је дошла као нека врста надоградње претходних (луткарских) креација ауторке (гавран у представи *Прича о мајци* има лед диоде за очи, а Мали принц у свом прозирном торзоу носи ружу чији је цвет позициониран тачно на месту срца).

Основни захтев ауторке радионици (Дарку Ивановићу, који је аутор основне конструкције лутке) који се тиче рада лед диоде био је да може да се контролише заједно са остатком лутке – на контролнику. *Рад* срца је рад лампице. Његов изостанак је подједнако снажан и јасан знак. Директна контрола у реалном времену, помоћу малог прекидача, отвара могућност промене ритма и темпа *куцања срца*. Јасно разграничавање *куцања* и *некуцања* срца је изузетно важно за драматургију перформативног дела докторског уметничког рада *(Ре)анимација*.

Обликовање

Први корак јесте израда конструкције. Аутор *скелета* марионете-костура је Дарко Ивановић, директор технике у Малом позоришту Душко Радовић у Београду.¹⁰⁰ Моје практичне вештине конструкције марионете досежу само до рада у дрвету.¹⁰¹ Имајући у виду планирани завршни изглед марионете (њене димензије, дебљину удова, шупаљ централни део), било је јасно да дрвена

¹⁰⁰ Израда и везивање марионете обављени су у радионици Малог позоришта Душко Радовић, у Земун пољу. (прим. аут.)

¹⁰¹ Курс израде дрвене марионете који подразумева употребу трачне тестере и мануелну обраду дрвета 2014. године у Луткарском позоришту Норич, под менторством Џона Робертса (*John Roberts*)

конструкција неће бити погодна. Решење се готово само наметнуло у разговору са тимом радионице, а посебно са Дарком Ивановићем, који се пре свега бави израдом лутака за потребе Малог позоришта Душко Радовић, али и многе друге пројекте. Метално *језгро* марионете даће јој чврстину, стабилност и лакоћу, а истовремено учинити лутку танком и прозračном. Израда металног скелета марионете протекла одвијала се без мене.

Прелазак основног металног механизма у сценски лик који је касније играо у *(Ре)анимацији* постигнут је пажљивом обрадом основе лутке. Неки од корака су унапред осмишљени, неки су се догодили спонтано, у радионици, захваљујући експериментисању и саветима. Технике које су коришћене за постизање финалне форме марионете су: сечење и лепљење ева пене¹⁰² и петекса¹⁰³ на основну конструкцију, креирање волумена надлактица и подлактица уз помоћ истопљене пластике и супер-лепка помешаног са содом бикарбоном¹⁰⁴, фарбање, вез на петексу, лепљење конца за жичану конструкцију, шмирглање, цртање и засецање површина како би им се дала текстура. Како је укупна висина лутке оквирно 60cm (не рачунајући конце и контролник када је везана), то значи да су њени индивидуални делови веома мали, и та чињеница чини читав процес захтевнијим, комплекснијим, и споријим.

Када је тело марионете добило свој завршен облик, у њу је постављена сијалица. Редослед ових корака могао је бити и обрнут, али би у том случају отежавао све акције које смо претходно описали, а који се тичу ликовне обраде лутке.

¹⁰² Ева пена – пенасти материјал, веома глатке текстуре. Производи се у више различитих дебљина, од 0.5mm до 10mm, у таблама различитих димензија и боја. Реагује на топлоту – са повећањем температуре омекшава и тада се може (тродимензионално) обликовати. Са спуштањем температуре (хлађењем), задржава нову форму. У зависности од дебљине и потребе, може се сећи маказама, скалпелом или ласерски. Лако се фарба. Од ева пене су израђене (и) шаке марионете коришћене у *(Ре)анимацији*.

¹⁰³ Петекс – материјал налик филцу, изражено папирне структуре и понашања. За разлику од папира веома је чврст и отпоран. Производи се најчешће у таблама димензија 70x100cm, у неколико различитих дебљина.

¹⁰⁴ Овај процес изгледа тако што се суперлепак у гел форми пажљиво, у мањим количинама, сипа на површину коју желимо да покријемо/дамо јој волумен/учврстимо, након чега се одмах преко њега посипа сода бикарбона.

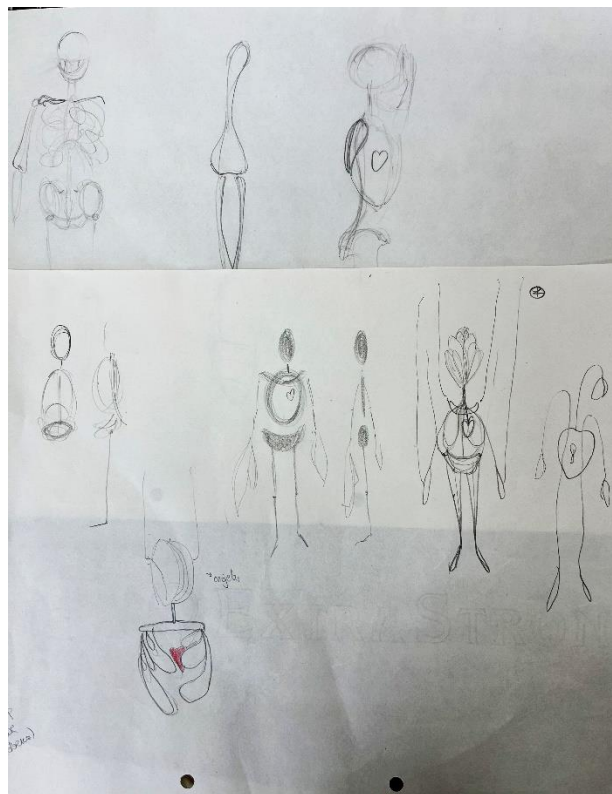
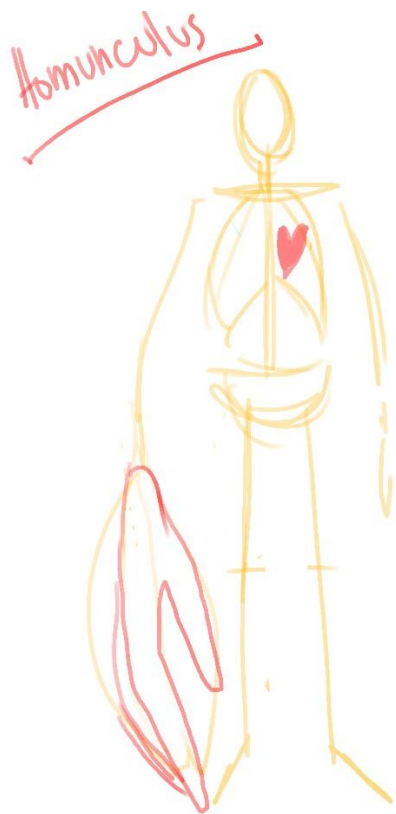
Следећи корак у изради марионете био би прављење контролника. За Жилијена је коришћен већ постојећи контролник који је офарбан у бело. У питању је хоризонтални контролник.¹⁰⁵

Посебан поступак јесте везивање марионете за контролник. И ово је процес који има јасно утврђене кораке чији је редослед унапред дефинисан. Како би се везивање марионете што лакше спровело, неопходан је посебан држач који ће фиксирати њену хоризонталну пречагу, како се лутка не би ротирала. Овакав држач је саставни део инвентара радионице Малог позоришта Душко Радовић. Други неопходни предмети су конач, маказе, охо лепак и чачкалице. Прелазак на везивање марионете подразумева да су на самој лутки утврђена места где ће она бити везана. За ову сврху могу се користити мале алке постављене у тело марионете, или се могу користити интегрисани делови њеног тела који су конструисани тако да подржавају везивање конца (ми смо користили оба принципа). Један крај конца се, дакле, везује за лутку, а други се провлачи кроз претходно направљене рупице на контролнику. У пробној фази конач у контролнику се фиксира чачкалицама (!), а када је утврђено да је дужина конца одговарајућа, на чворић се додаје мала количина охо лепка.

Основни конци који држе лутку повезују рамена и контролник, као и карлицу и контролник. Ове тачке дефинишу осу лутке, као и дужину конца, која даље диктира висину на којој ће се лутка водити (што би требало да буде прилагођену њеном аниматору). Остале тачке на телу лутке које се везују за контролник зависе од захтева који се тичу покрета.

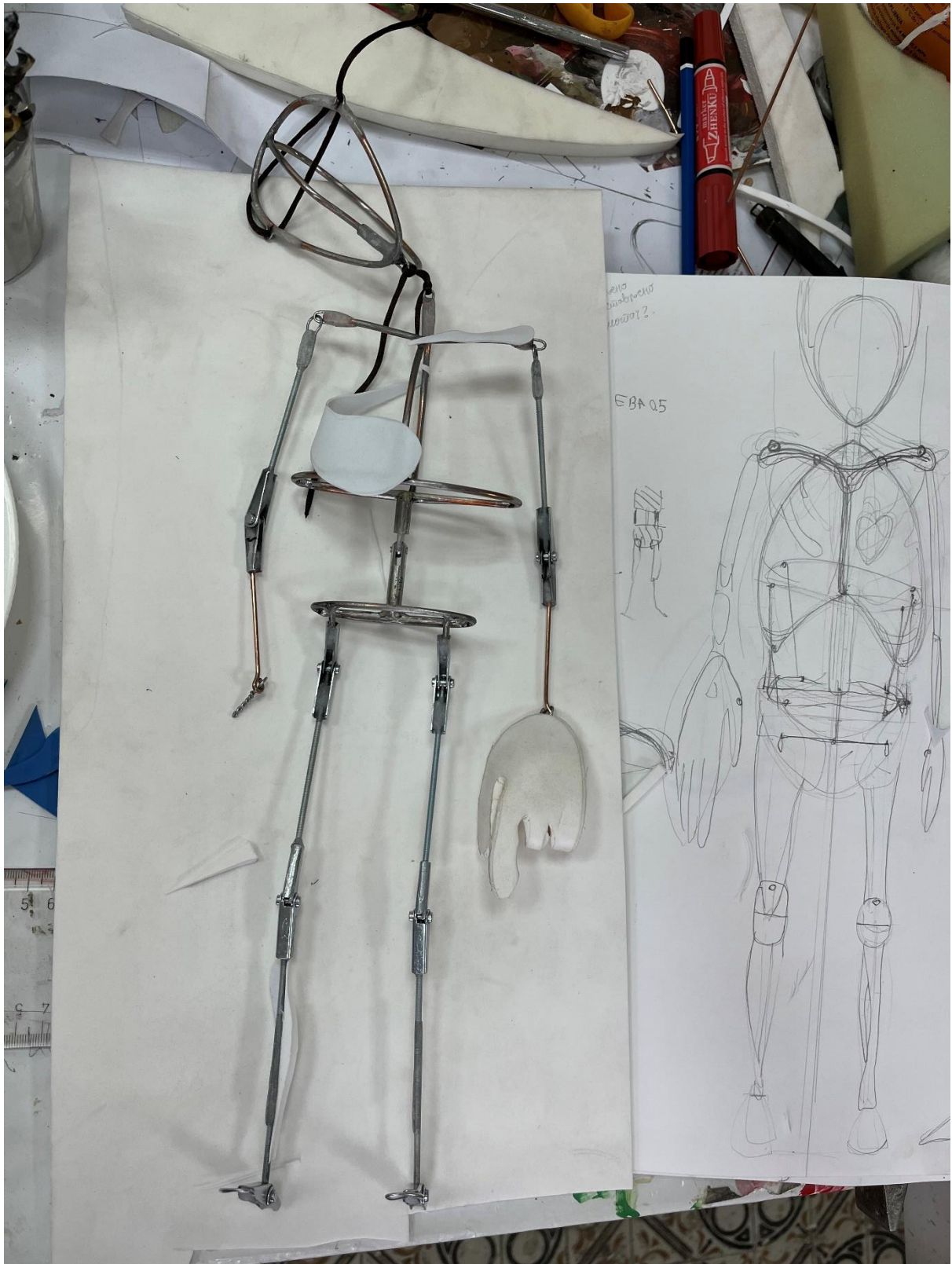
Последњи корак у изради марионете која *игра у (Ре)анимацији* било је постављање *срца* (лед лампице). Мало кућиште које садржи батерију и прекидач додато је на контролник на самом крају процеса, а црвене жице које га спајају са лед диодом *камуфлирале* су се уз розе конце којима је остатак лутке везан за контролник.

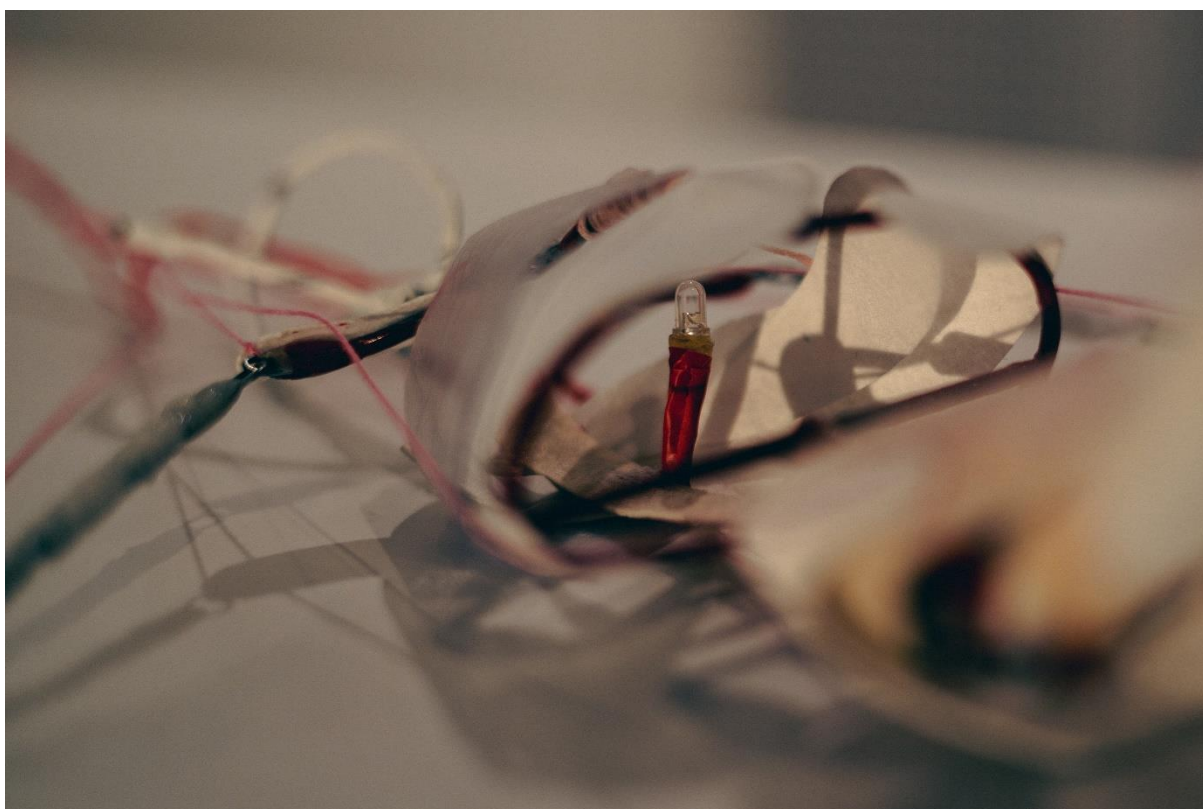
¹⁰⁵ "Европски типови контролника укључују вертикални, хоризонтални и контролник под углом -- - Хоризонтални контролник дефинише раван рамена лутке, те је омогућена боља контрола манипулације гестова. Покрети марионете су прецизни." Срдих, Зоран *ЛУТКА*, Лутковно гледалиште Љубљана, 2013, 78-79.



Фотографије 12-15: Процес







Фотографије 16,17: Детаљи марионете

Сенке

Почетни проблем у реализацији овог перформативног дела *(Ре)анимације* био је утврђивање тачног медија кроз који ће бити реализован. Иако је конструкција лутака за позориште сенки релативно једноставна (у поређењу са другим врстама лутака), овај вид позоришта захтева специфичне просторне поставке.

Постављање неке врсте паравана који би функционисао као (вертикална) играјућа површина значило би преграђивање једног дела галерије, и, још важније, сакривање перформера/аниматора. Простор галерије од почетка је сагледаван као целина, у којој су сви делови међусобно повезани, те би физичко раздвајање и преграђивање простора било у супротности са концептом. Сâм чин анимације, такође, игра кључну улогу у теми *(Ре)анимације*, те је било неприхватљиво да овај сегмент буде сакривен. Након дужег промишљања, донета је одлука да се *дводимензионална* анимација дешава уз помоћ графоскопа. На овај начин, за вертикалну играјућу површину послужио је један од зидова галерије.

Графоскоп је предмет који већина моје генерације памти као једно од помоћних средстава у извођењу наставе у основној школи. Састоји се од кућишта у коме се налази халогена лампа. Са горње стране је стаклена површина која, у перформативном контексту, служи као површина анимације. Светло халогене лампе се одбија о огледало постављено изнад кућишта, затим пролази кроз сочиво и на тај начин се слика пројектује на задату површину. Моје претходно искуство у раду са графоскопом везано је за представу *Божихна прича* у продукцији Три гроша из 2019. године. Графоскоп је овде коришћен за пројектовање статичних слика које су одређивале место радње, као и једна од наративних техника за сцене *Божихна садашњости* и *Божихна будућности*.

Предмети који су анимирани на графоскопу:

- Пет листова папира чији су централни делови исечени у различитим димензијама и облицима (круг, силуэта људског срца)
- Једна пвц фолија изгребана маказама (ефекат изломљене површине)
- Пет нити конца
- Чвор од конца за вез у форми срца

- Пвц фолија у којој је на три дела подељен дигитално одштампан цртеж *Парампарчад*
- Правоугаони делови пвц фолије са дигитално одштампаним речима *такацубо синдром*
- Кеса од целофана
- Као посебан *предмет* јављају се и шаке ауторке и чине посебну слику

Игра на графоскопу у *(Ре)анимацији* дешава се између пројекције филма (на почетку) и игре са марионетом (на крају). Овај средишњи део извођења уводи нас директно у људско срце. Дводимензионална анимација на графоскопу, управо због својих карактеристика, даје нам ту могућност. Објективно мали предмети постављени на стакло у својој пројекцији на зиду изгледају већи него што у природи јесу. Један од начина да испитамо унутрашњост људског организма јесте путем микроскопа. Овај принцип На стакло су постављени предмети који су мали, али на пројектованој слици делују много већи. Овај принцип био је изузетно погодан за (поетизовано) приказивање унутрашњости грудног коша, срца. Слика коју сам желела да остварим јесте поглед на унутрашњост срца кроз микроскоп.

Робот

Робот је био први дефинисани елемент изложбе. Можемо га окарактерисати као својеврсни *ready-made*, у смислу да је у питању већ постојећи објекат, направљен са другачијом првобитном наменом. Направио га је Бојан Костић, за потребе снимања филма. Робот-срце је привремено изнајмљен за потребе припреме и извођења докторског уметничког рада *(Ре)анимација*.

Идеја о постојању (модела) људског срца које има могућност самосталног куцања присутна је од самог почетка развоја идеје *(Ре)анимације*. Сплетом срећних околности и личних познанстава, ступила сам у контакт са Костићем, који је пристао да ми срце изнајми на период од недељу дана, колико је било довољно за постављање изложбе као и усаглашавање са осталим елементима, посебно за пробу са марионетом.

Срце-робот коришћено у *(Re)анимацији* ради захваљујући електромотору. С обзиром на димензије самог електромотора, несуђени филмски реквизит ипак је већи од просечног срца људског бића. Његова спољашњост направљена је од силикона. Процес настанка састоји се из вајања, прављења калупа, изливања, спајања делова и осликавања.

У људском телу за рад срца задужен је парасимпатички нервни систем. То значи да су покрети овог мишића *невољни*, односно несвесни. Не можемо *рационално* утицати на ра срца. То није питање нашег избора. Оно *самостално* куца, покрећући проток крви кроз читав организам. Или престаје да куца. Слично се може рећи за робота-срце. Уколико је укључено у струју, или повезано са батеријом, оно ради. Када престане доток електричне енергије, оно се зауставља.

Филм

Посебна целина *(Re)анимације* је филм под радним називом *Постање Жилијена*. Његова тема јесте тема тела, као једног од четири одабране целине којима се бави читав докторски уметнички пројекат. Тело је овде сагледано многоструко – као организам (у који је смештено срце, који дише и помера се), као алат (за кретање, покретање, али и додир, контакт као и креацију), а такође и као поетска слика, ликовна целина и детаљи.

Форма филма је одабрана из више разлога. Један од њих јесте могућност документарног бележења процеса настанка лутке. Током процеса прављена марионете готово сваки корак је снимљен. Једини корак који није забележен јесте онај први – прављење жичане основе. Снимање низа радњи које су саставни део израде марионете даје често изостављен увид у реалност настанка предмета које касније видимо на сцени. Осим овог ексклузивитета, прављење марионете, дакле лутке човека, у овом случају костура, подразумева постојање два тела – живо тело креатора/ мајстора, и неживо тело марионете. И овај однос је непромењен до краја филма, све док публика не види анимирану марионету у трећем и последњем делу перформанса. Филм нам отвара ситуацију креације, почетак Прве књиге Постања. И овде је у питању процес, чије је трајање наглашено. У финалну верзију филма намерно су ушли кадрови који показују проблематичне етапе, понекад досадну репетитивност покрета и акција. Живот лутке не почиње на сцени, већ иза, некад

далеко од ње, у свим припремним радњама без којих она не би имала своју сопствену форму.

Филм доводи у везу марионету и људски организам. У њему су коришћени снимци операције на отвореном срцу, које је за потребе пројекта љубазно поделио др Саша Качар, кардиохирург. Снимци који су одабрани за коришћење у филму имају (макар асоцијативно) везе са марионетом. Овде пре свега мислимо на конач који се у хирургији неминовно користи, као и за везивање лутке. Испитивањем реалне медицинске документације (поменутих снимака), као и током трајања филма, уочава се све више и више сличности између рада на конструкцији лутке и лекарског рада на људском срцу. Ове сличности, наравно, нису суштинске, али одликује их сличан ритам, прецизност, пажња, употреба (малих) алата. И *несвестан предмет*, у оба случаја, као да има своју вољу, не потчињава се сасвим лако особи која држи иглу у рукама. *Постање Жилијена* представља путовање у оно што не видимо на први поглед, што нам није довољно познато, у оно што је сакривено. Стрпљење, вештина и вера нас терају да останемо у том неизвесном простору, не знајући крајњи исход.

У филм су укључена и два кадра који не припадају ни научном (медицинском) ни уметничком (стваралачком) процесу. То су снимци тела – тела ауторке – леђа која се померају са сваком удахом и издахом, и снимак тетоваже са текстом *до - дир*. Истина је да је овај докторски уметнички пројекат научно-уметничко истраживање, али је такође и веома личан. Филму је требало упориште у нечем конкретном, животном, нечему што се непогрешиво реферише на ауторку. Дисање је један од главних знакова живота, и можемо га перципирати на више различитих начина – тако што осећамо дах, или га чујемо, или видимо померање грудног коша. Изостанак дисања, са друге стране, означава *неживот*. Марионета која је један од два главна субјекта филма све време балансира на тој порозној граници. Знамо да је само предмет, али истовремено видимо и њен *потенцијал* за промену тог стања. Та тензија је, за мене, једна од најузбудљивијих карактеристика лутке, и оно што нас увлачи у њен свет.

Додир је оно што гледамо током целог трајања филма. То је додир који живо биће непрестано *даје* неживом. Ту се креира однос, како креатора и лутке, тако и публике и лутке, која још није оживела. Додир је такође један од начина

исказивања бриге, пажње, привржености, повезаности два бића. Додир је у сваком сегменту *(Re)анимације*.

Монтажа филма била је процес у коме је јасно формулисан наратив. Одабир коришћених кадрова, њихов редослед и трајање су елементи који су допринели *изражавању* онога што је есенција процеса како настанка лутке тако и њеног оживљавања – репетитивност, стрпљење, грешке, непредвидивост. Темпо је спор, нема убрзавања ни пречица. Све *грешке* до којих је дошло намерно су остављене у филму. Јер *трајање* је изузетно важна компонента више пута помињаног процеса – анимације, израде, креативног и личног процеса у целини.

Обликовање простора

(Re)анимација је перформативна изложба. У том смисли било је важно да простор може двојако да функционише – као класичан галеријски простор, али и као простор извођења. *Задати* простор је галерија Млади Музеја примењене уметности у Београду. У питању је простор у подруму Музеја, без природног осветљења. Дугачка просторија правоугаоне основе подељена је на два готово једнака дела по висини – један је виши од другог, а повезују их два степеника.

Изложба

Саставни део *(Re)анимације* су експонати који нису део извођења, али представљају интегрални део докторског уметничког пројекта. Овде говоримо о три *кружне слике* (дефинишемо их као цртеж концем на препарираном сликарском платну) и један *објекат* (срце-марамица). Сви осим најмањег веза (пречника 20цм) били су део изложбе *Парампарчад*, одржаној у децембру 2022. у Малој галерији УЛУПУДС.

Објекат-вез рађен је на *американ* платну и има облик који подсећа истовремено на облик срца али делује и као одбачена марамица. На њему је извезена реч *плакање*, писаним ћириличним писмом. Плакање представља саставни део процеса туговања (као и многих других емотивних процеса). Интензивни, трауматични догађаји (или догађаји који су тако перципирани од стране појединца) изазивају телесну реакцију, која се огледа у дисрегулацији нервног система. Један од начина репарације, ослобађања од тензије јесте кроз плакање. Плакање је прочишћење, физичка манифестација бола или беса, израз љутње или беспомоћности.

Заједничко свим изложеним објектима јесте техника – вез. "Активност шивења је процес емоционалне репарације... Поправљаш нешто док од њега не начиниш нешто потпуно ново"¹⁰⁶ Парадокс ове активности лежи у томе што, посебно када се изводи на већ препарираном, дакле веома крутом и тврдом

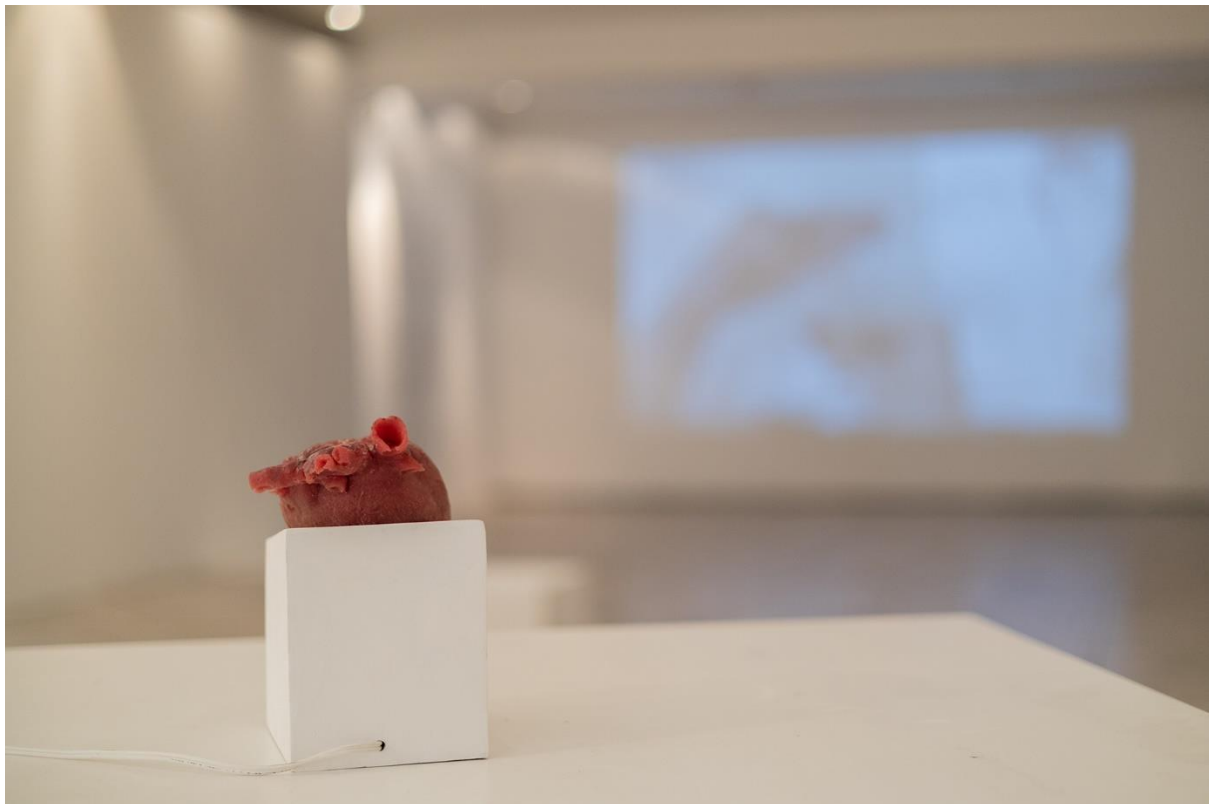
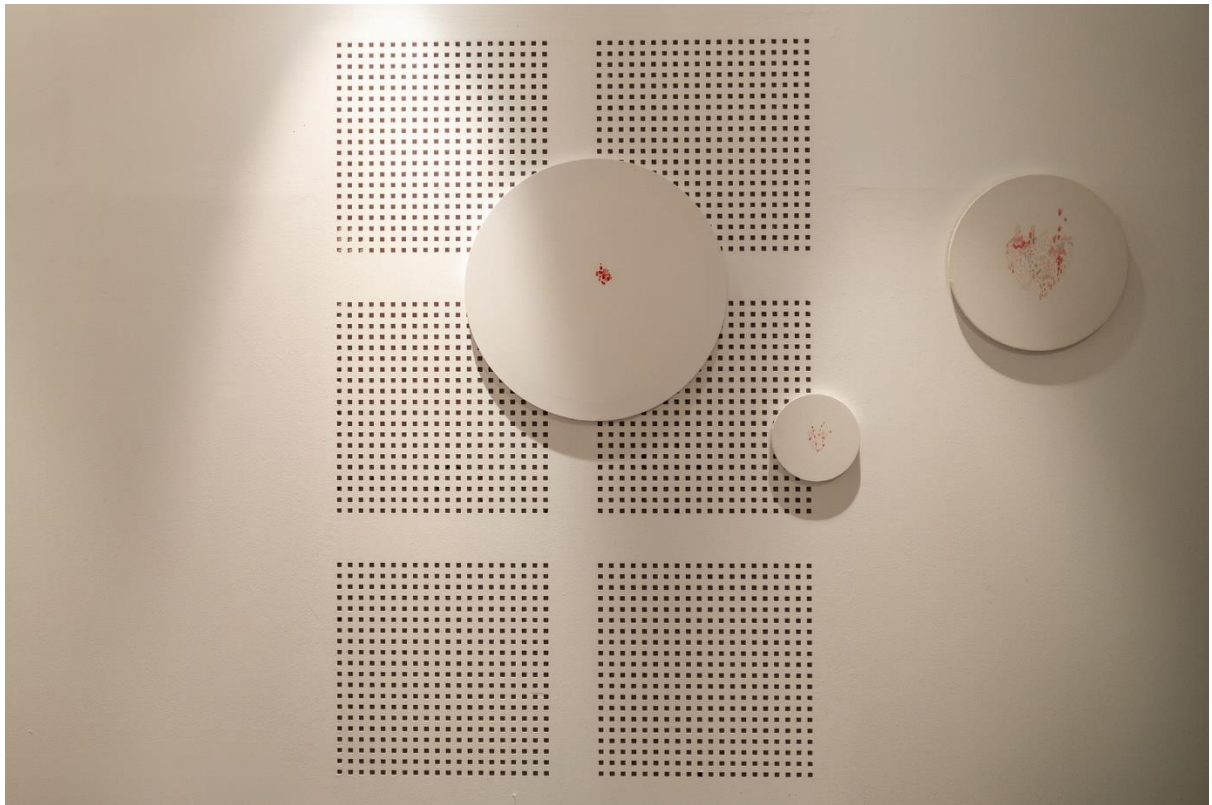
¹⁰⁶ Овај цитат приписује се уметници Луиз Буржоа (*Louise Bourgeois*), међутим нисмо успели да лоцирамо њен изворни контекст

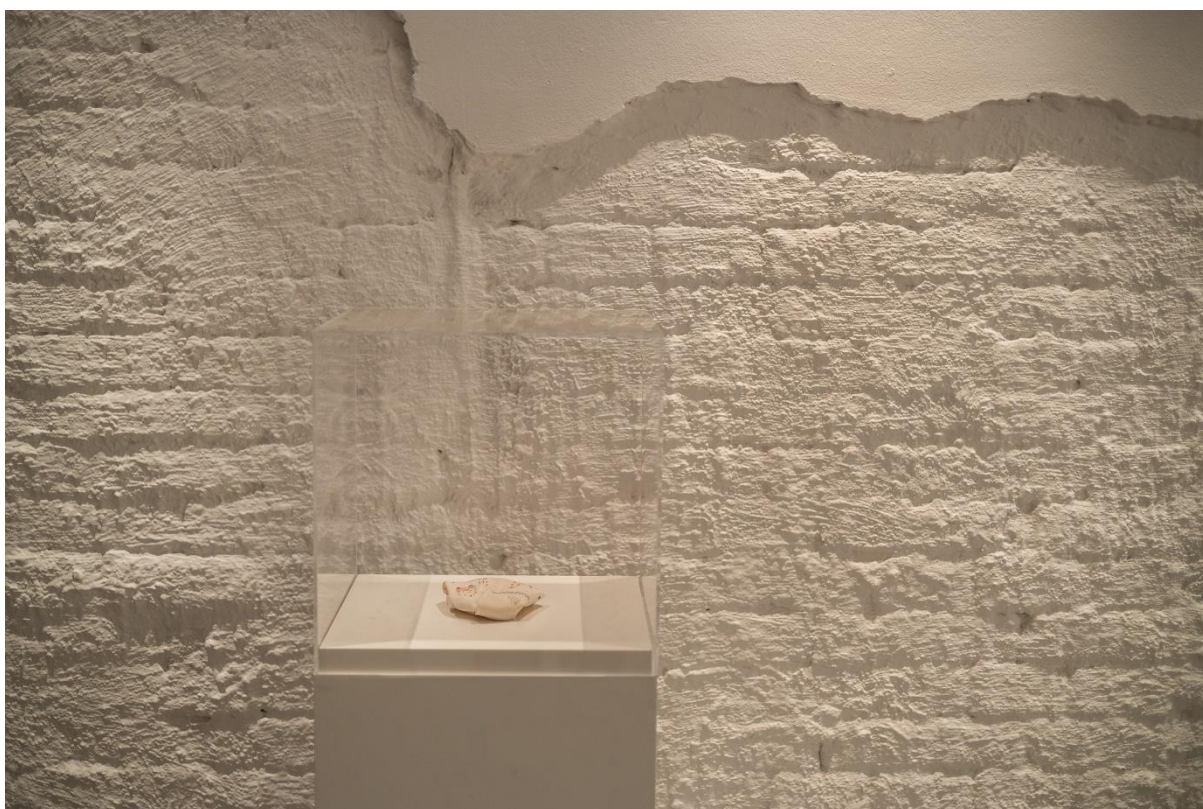
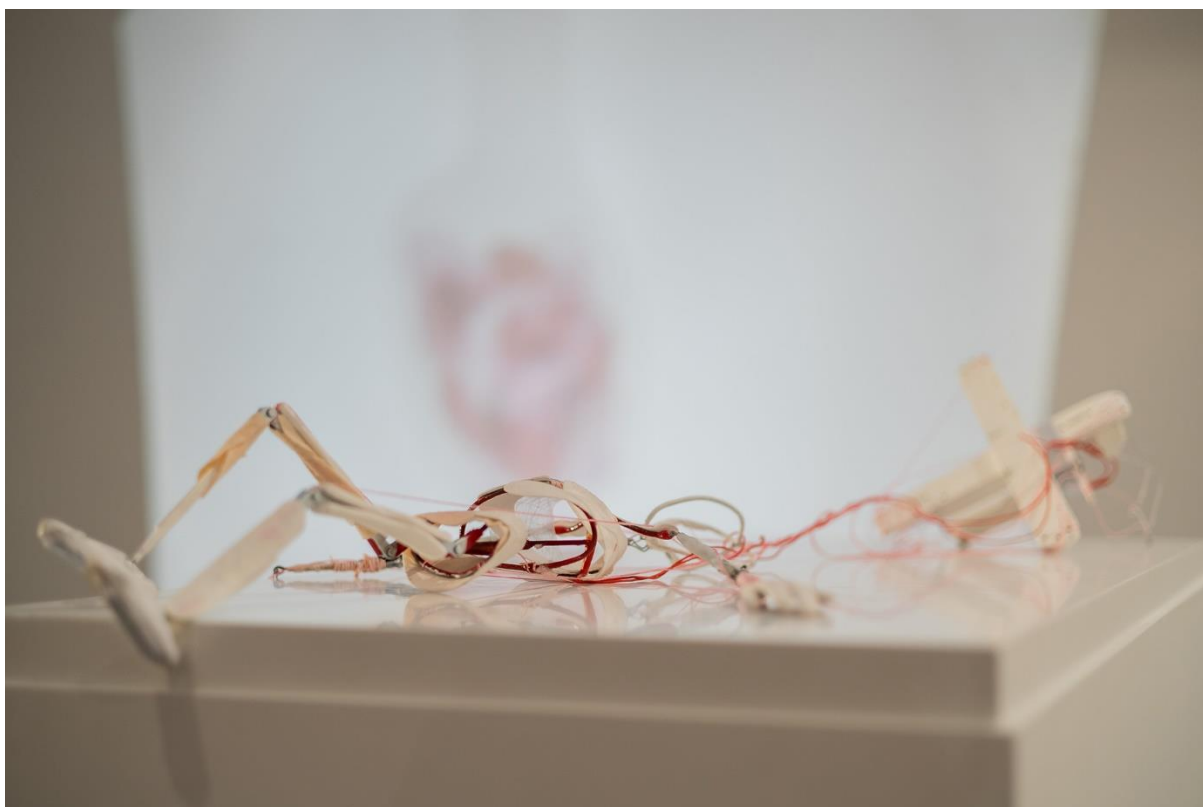
сликарском платну, она није ни лагана ни пријатна, али је симултано готово катарзична и прочишћујућа.

Везови су изложени на зиду (класична галеријска поставка) који се први види када посетилац уђе у простор. У односу на извођење, они стоји на *граници* између два простора – простора пројекције филма (дводимензионална слика) и простора анимације уживо (тродимензионална слика).

Лутке и објекти су такође део изложбе – у периоду пре него што су коришћени у извођењу. *Изложбени* карактер ових предмета (јер у овој фази они *само то* и јесу) наглашен је њиховим позиционирањем на постаменте различитих димензија. Робот-срце налази се на белом квадру димензија 100x100x25cm, што значи да има простор да *дише*, али такође и да посетилац не може превише да му се приближи. Марионета је на дугуљастом, високом постаменту чије би пропорције могле подсећати на (операциони) сто. Публика може на њу имати поглед са висине, као из птичије перспективе, док она лежи непомична и *огољена* (што је последица начина њене конструкције, њене појавности). Графоскоп делује као да је постамент за себе – једна гломазна кутија на коју су постављени разнобојни папири у тоновима и/или облицима срца.

У време када је Музеј отворен, а перформанс није заказан, филм се пушта на *loop*, тако да читав простор испуњавају звукови дисања, откуцаја срца и, повремено, медицинских апарата. Пројекција филма *постоји* у једној половини просторије, док су лутке на супротној страни, као артефакти филма који уз остале *ликовне* предмете чине *(Ре)анимацију-изложбу*.





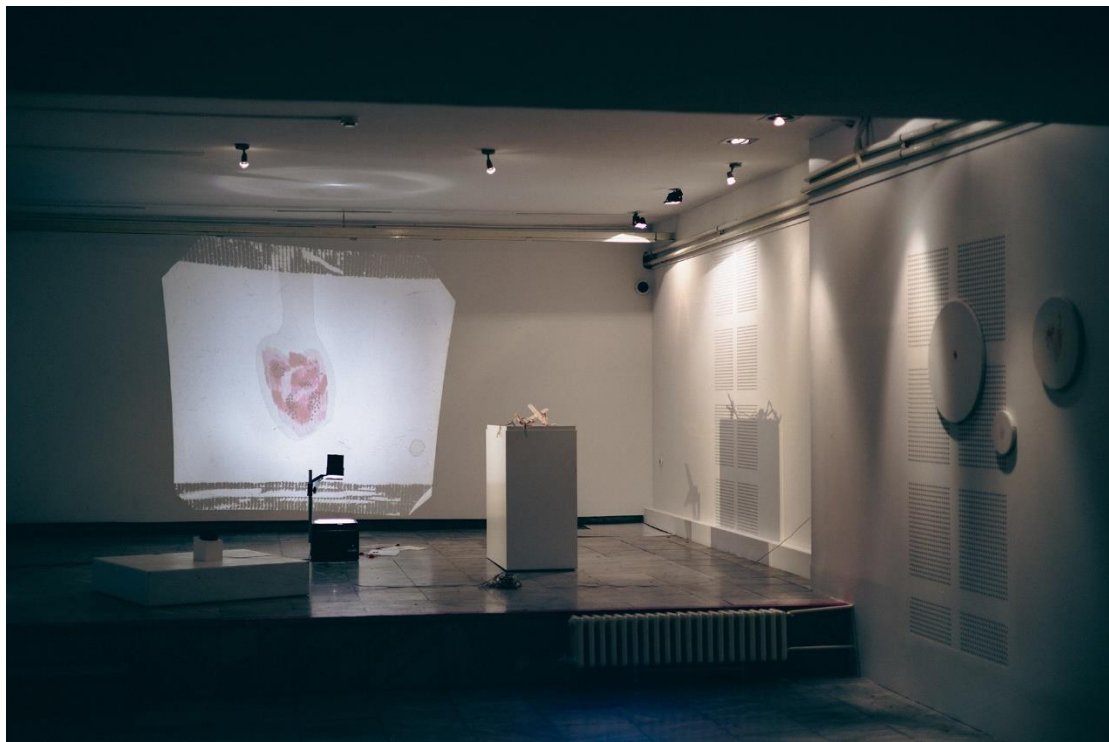
Фотографије 18-21: поставка изложбе

Перформанс

Поставка свих елемената у простор галерије *Млади Музеја* примењене уметности осмишљена је и спроведена имајући у виду и изложбени и перформативни критеријум. Сегменти укључени у извођење су просторно одвојени и налазе се на супротним крајевима просторије. Извођач-аутор има и ту улогу да *води* публику кроз различите просторе и да својим присуством и кретањем усмерава њихову пажњу и да их позиционира тако да сви гледаоци могу да прате извођење. У поглављу *Мизансцен* су детаљно објашњени ови механизми.

Оно што је на неки начин било евидентно од првог уласка у простор галерије, било је да је издигнути део просторије погоднији да се на њему догоди марионетска етида. Положај пројекције филма и игре на графоскопу више пута су мењани, међутим, графоскоп је смештен на исту страну као и остале *лутке*, а други део простора остављен је слободним за видео-пројекцију.

Употреба различитог осветљења такође игра важну улогу у дефинисању различитих *места* извођења у оквиру галеријског простора. На *позорници* (део на коме се изводи игра са лутком) је додат један рефлектор који бочно осветљава извођача и марионету. Атмосфера која је овде креирана наликује оној у позоришту, те и на тај начин обележава перформативни *квалитет* тог дела просторије. Током трајања филма, главно (галеријско) светло је угашено, попут биоскопске пројекције. Фокус публике је на пројекциону раван (зид галерије), а будући простор извођења је привремено *поништен*.



Фотографије 22 и 23

Текст

(Ре)анимација је првобитно требало да буде невербалан перформанс. Један од разлога јесте жеља за наглашавањем експресивног потенцијала лутке, који не мора бити у вези са постојањем било које форме текста у извођењу. "Када се публика укључи у микро покрете лутке у извођењу, изговорени дијалог има тенденцију да бледи из свести."¹⁰⁷ Ако пак, са друге стране, имамо у виду веома учесталу примену лутке у позоришном контексту, онда говоримо о театру за најмлађу публику, и то је место у коме текст ретко игра пресудну улогу (у складу са развојним капацитетима циљне публике). "Глумац глуми, а лутка једноставно јесте."¹⁰⁸ Лутка је далеко занимљивија у ономе што може да *покаже* него у ономе што може да *каже*.

Истина је да текст не мора *припадати* само лутки. Истина је да се нисам осећала *удобно* са изговарањем било каквог текста. Ја нисам глумица. Ја сам креатор лутака, и понекад (као у (Ре)анимацији) – аниматор(ка). Желела сам да све што имам да покажем, заиста и *покажем*, на сцени, са лутком, односно анимираним објектом (у случају графоскопа/робота).

У одређеној фази развоја докторског уметничког рада, појавила се потреба за контратежом, извесним контрастом који би разбио оно што је претило да постане претерана поетизација, предубоко улажење у метафору. Недостајало је подсећање на јако важан, органски ниво теме – људско срце сагледано кроз научну призму. Наставила сам да се враћам на белешке направљене током теоријског истраживања, и то посебно на оне делове који припадају медицинској литератури. Верујемо да није необично да је ова врста уџбеника тешко разумљива некеме са, у најбољем случају – осредњим образовањем из природних наука (какво се, примера ради, може добити у, рецимо, Филолошкој гимназији). Упркос личној убеђености да кроз сваки текст могу да прођем са разумевањем, морала сам се суочити са чињеницом да оно што читам није ништа јасније од надреалистичког аутоматског тока мисли. Гледала сам у речи које, иако их појединачно (већину) разумем, међу

¹⁰⁷ Џоунс, Базил *Puppetry, Authorship and the Ur-Narrative*, у Поснер Дасиа (ур.) *et. al. The Routledge companion to puppetry and material performance*, Routledge, 2014, 63.

¹⁰⁸ Курел, Дејвид, *Making and Manipulating Marionettes*, Crowood Press, 2004, 13.

њима не успевам да нађем смисао. Неколико реченица које би сваком лаику (попут мене) могле бити сасвим јасне сам записала:

"Срце је основни орган прибора за крвоток.

Срце је шупаљ орган.

Лево и десно срце у потпуности раздваја срчана преграда.

Срце има облик неправилне тростране пирамиде која је косо положена.

Контракције срчаног мишића су ритмичке и аутоматске."¹⁰⁹

Ово су заиста основне информације о срцу као органу, наведене кроз његове најважније карактеристике. Овај део текста је у *(Ре)анимацији* послужио као увод, контекст. Он је позив да размислимо о ономе што знамо, и ономе што можда не знамо, или о чему нисмо размишљали, када мислимо о унутрашњости својих сопствених тела. *Срце* је прва реч текста, и представља обзнањивање главне теме рада. Служи да означи почетак извођења и да пажњу публике усмери на ауторку-извођача.

Други део текста изабран је релативно насумично. Херметичност значења садржаја уџбеника који се користе на Медицинском факултету (осим за студенте и професоре медицине) сугерисала је да било који део може бити одабран: подједнако тачан и подједнако неразумљив лаицима. Избор је сужен на део који говори о срчаним живцима, изнад свега због конотација које *живци* имају када говоримо о најразличитијим душевним стањима.

"Срчани живци, вратни и грудни, су постгангијска влакна вратних и грудних ганглиона симпатикуса. Преганглијска влакна потичу из III и IV грудног сегмента кичмене мождине и кроз спојничне гране кичмених живаца доспевају до ганглиона симпатичког стабла. "

Овај део текста нашао је своје место на прелазу између филма (пасивна позиција и ауторке и публике) и *централног дела (Ре)анимације* који подразумева (активно) извођење. Увођење донекле зачудног и, наизглед, неразумљивог текста

¹⁰⁹ Богдановић, др Драгослав *Анатомија грудног коша (Thorax)*, Савремена администрација, Београд, 1994, 101-105.

имало је за циљ да нагласи комплексност функционисања људског организма, али и да подцрта чињеницу да (никада) не знамо довољно. Парадокс између *прецизности, истинитости* изнетих тврдњи и њиховог неразумевања ствара комичан ефекат, који, заправо, на једном дубљем нивоу поставља питање *Шта је заиста важно да знамо? О себи и о свом срцу?*

Звук

Звучна поставка *(Ре)анимације* детаљно прати сваку од етапа које чине извођење, и развија се у складу са потребама сваког од коришћених медија.

У првом, *изложбеном* делу пре почетка перформанса нема музике. Ово је нека врста увода, и нисам осетила потребу да предложим било какву звучну тему, атмосферу. Публика је слободна да међусобно комуницира. Перформативни део почиње изговарањем текста. Захваљујући акустици галерије *Млади Музеја* примењене уметности, никакво додатно озвучавање извођача није било неопходно.

На почетку перформанса, користила сам текст да задржим пажњу публике и потом је усмерим на филм. Иако су сви кадрови коришћени у филму *документарни*, оно што чујемо је производ комбиновања снимљеног звука и других вештачких звукова који су заједно пажљиво монтирани.

Снимљени звук је звук мог дисања, у трајању од шездесетак секунди. Он је у монтажи продужен и представља *основни звук Постања Жилијена*. Дах као знак живота супротстављен је ономе што заиста видимо пројектовано на зиду: процес израде марионете. Дисање је споро, ритмично и углавном монотono, попут репетитивних делова процеса. На самом крају, када видимо готову марионету и када је она готово спремна да оживи, чује се пиштање које означава престанак рада срца. *Soundtreck* филма заправо представља комбинацију природних и вештачких звукова који су сви у вези са означавањем (почетка, завршетка) живота лутке, али и људског бића.

Лотус Вукашина Ђелића је композиција која је пратила извођење на графоскопу. Овај део перформанса бави се унутрашњошћу срца, свим оним стварима које не видимо, а које можда осећамо. И за овај део је било важно да

музичка подлога која прати извођење буде искључиво инструментална, како се нивои значења текста не би мешали са оним што видимо пројектовано на зиду Музеја.

Важно је нагласити утицај музике на сам процес, и мој *доживљај* извођења. Ритам, репетитивност, боје коришћених звукова ове композиције помогли су ми да уђем у неку врсту готово медитативног стања. Покрети анимације на графоскопу били су потпуно усклађени са *Лотосом*, и ова веза се догодила потпуно природно, спонтано. Музика је овде креирала ритам одвијања догађаја.

Одабир инструменталне теме која спаја *Ne me quitte pas* белгијског шансонјера Жака Брела (*Jacques Brel*) и *La Javanaise* Сержа Гејнзбурга (*Serge Gainsbourg*) у аранжману и извођењу Батиста Тротињона (*Baptiste Trotignon*) на клавиру догодио се из неколико разлога. Први је личне природе, и последица је веома израженог афинитета ауторке према комплетном опусу Жака Брела.

Можемо рећи да су *Ne me quitte pas* и *La Javanaise*, као једне од најпознатијих песама својих аутора, нумере довољно познате ширем аудиторијуму, те да представљају мелодије које би се могле лако препознати. Тренутак препознавања је значајан са становишта потенцијално личнијег доживљаја марионетске етиде од стране публике.

Ne me quitte pas има све препознатљиве карактеристике Бреловог стваралаштва – тих, лаган увод, спонтани, али драстични крешендо, драматичну изведбу, изражен патос и, на крају, али не и најмање важно – тему љубави. *Не остављај ме* у једној слободној формулацији можемо назвати химном свих оних остављених људи сломљеног срца које карактерише анксиозни стил везивања¹¹⁰. Ова балада романтичну љубав поставља на пиједестал – *je ferais un domain/ où l'amour sera roi/ où l'amour sera loi/ où tu serais reine*.¹¹¹ Иако је сâм Брел тврдио да није у питању љубавна песма, већ песма о кукавичлуку једног човека, истина је да је љубавно тумачење ипак најшире распрострањено, и свакако не непрецизно.

¹¹⁰ Теорију везивања први је поставио Џон Баулби (*John Bowlby*), енглески психолог и психијатар (1907-1980). Основна подела је на четири стила везивања – сигурни, анксиозни, избегавајући и дезорганизовани

¹¹¹ *Створићу пространство/ у коме ће љубав бити краљ/ у коме ће љубав бити закон/ у коме ћеш ти бити краљица* (прев. аут.)

Ова музичка тема је одабрана и због темпа, који је спор, као што игра са марионетом и захтева: марионета ретко трпи брзину и ужурбаност, јер би се у том случају најфинији покрети изгубили.

Ne me quitte pas је и атмосфери тешка и драматична. Срце је већ сломљено, и она представља последњи делић наде да ће се његово стање променити. У извођењу Батиста Тротињона, амбијентална поставка остала је непромењена, али је надограђена прелазом у далеко (емоционално) *лакшу*, мекшу и радоснију *Јавајку* Сержа Гејнзбурга. Ова врста прелаза у драматуршком смислу је била неопходна. Игра са марионетом представља завршни део перформанса. Нада је остављена за крај – тада се дешава расплет, срце почиње да куца (срце лутке као и робот-срце) и живот се наставља, у једном новом облику.

Костим

Традиционално, костим аниматора у позоришту је црн. Идеја је да се аниматор на неки начин *камуфлира*. Црна означава непостојање, нешто или некога кога не треба да приметимо. Савремене луткарске праксе често одступају од ове конвенције. Присуство аниматора није анулирано, оно је прихваћено као саставни део извођења. Његова недвосмислена видљивост и присуство надограђени су различитим односима које он/а активно успоставља са лутком.

(Ре)анимација је изведена у галеријском простору који је доминантно бео. У овој поставци, сакривање аниматорке значило би, насупрот позоришном извођењу, да би костим требало да буде бео. Као што је већ наглашено, анимација је важан чинилац перформанса. Присуство аниматорке/ауторке је подједнако важно као и присуство лутке. Парадоксално, црни костим би вероватно био пригодно решење. У случају црног костима, међутим, контраст између лутака, простора и ауторке/аниматорке био би изузетно изражен, до те мере да би означавао дијаметралну супротност. Простор, експонати (вез, лутке), филм и извођач/ауторка представљају ликовну целину.

Било је важно да костим буде део целине не само визуелно, у колориту, већ и да не одступа од мог приватног стила. *(Ре)анимација* је (и) лична прича у којој се преплићу различите улоге: извођач је и аутор и аниматор и кандидат и Сандра Никач.

Костим чини хаљина модне дизајнерке Весне Крацановић. У договору са дизајнерком један од постојећих модела бренда *Модле Минт* је прилагођен и израђен у одабраној комбинацији боја – црвене и магенте. Црвена (боја срца, крви и/или љубави) веома је интензивна и недвосмислено означава ауторку као субјекта.

Дизајн плаката и програма

За потребе обавештавања јавности о јавном извођењу докторског уметничког рада (*Ре)анимација* било је неопходно дизајнирати плакат у формату 50x70cm за потребе Музеја примењене уметности, као и адаптирати тај плакат за друге, различите формате оглашавања (овде пре свега мислимо на друштвене мреже).

Илустрација која је коришћена за плакат настала је комбинованом техником, у програму *Adobe Photoshop*. Као основа је коришћена фотографија грудног коша марионете, направљена у фази пре самог завршетка процеса. Грудни кош је место на коме се налази срце – тачка фокуса у поетском и тематском смислу. Фотографија једног од цртежа (*Coeur*) који су били део изложбе *Парампарчад* смештен је благо десно у односу на центар костура.

Грудни кош можемо дефинисати као грудни кош лутке захваљујући концима (руком цртане црвене линије) који почињу од горње ивице папире, а завршавају се на раменима. Овом интервенцијом простор је дефинисан као *слободан* и, потенцијално и безграничан (не видимо где се завршава крај). Црвене нити које држе лутку реферишу се како на лутку уопште, марионету конкретно, тако и на цртеже-везове, али и на кардио-васкуларни систем чији је срце централни орган.

На самом крају додат је назив докторског уметничког пројекта, име ауторке, подаци о месту и времену одржавања као и логои укључених установа (Универзитет у Новом Саду, Факултет техничких наука, Департман за архитектуру и урбанизам, Музеј примењене уметности).

Програм¹¹² докторског уметничког рада задржао је исту насловну илустрацију као и плакат. Формат штампе је А4, пресавијен на формат А5. Унутрашњост садржи податке о као и пропратни текст који у кратким цртама представља читав пројекат.

¹¹² Прилог 3, стр. 131.

Сандра Никач

(РЕ)АНИМАЦИЈА

Докторски уметнички рад



Ментор: Др Радивоје Дунуловић

Докторске академске студије Сценски дизајн, одсек за уметност и дизајн, Департман за архитектуру и урбанизам,
Факултет техничких наука Универзитет у Новом Саду



Мизансцен

Публика улази у простор. Ауторка јесте присутна али не комуницира са публиком (стоји сакривена на бочном улазу у галерију, код степеништа). Излази пред публику. Изговара прву реч текста, *Срце*. То је почетак перформанса. Када је прва реченица изговорена (*срце је основни орган прибора за крвоток*), ауторка силази низ пар степеника, изговара другу реченицу текста (*срце је шупаљ орган*). Упућује се ка контроли светла, гаси светло у делу просторије где је усмерен пројектор, изговара трећу реченицу текста (*лево и десно срце у потпуности раздваја срчана преграда*). Ауторка даље прелази на средину доњег дела простора галерије, скида заштиту са пројектора (која служи да заклони пројектовану слику), изговара четврту реченицу текста (*срце има облик неправилне тростране пирамиде која је косо положена*). Узима даљински, изговара пету, последњу реченицу првог дела текста (*контракције срчаног мишића су ритмичке и аутоматске*), укључује филм. За време трајања филма остаје иза публике, уз леви зид галерије.

Након завршетка филма ауторка гаси пројектор, враћа маску на место (блокира пројекцију). Изговара следећу реченицу текста (*срчани живци, вратни и грудни, су постганглијска влакна вратних и грудних ганглиона симпатикуса*). Из средине доњег дела простора прелази у горњи, стаје између графоскопа и зида на који се пројектује његова слика, и изговара последњу реченицу текста (*Преганглијска влакна потичу из III и IV грудног сегмента кичмене мождине и кроз спојничне гране кичмених живаца доспевају до ганглиона симпатичког стабла*). Прилази графоскопу са десне стране, и заузима положај за анимирање.

На ауторкин знак (поглед), асистент пушта музику (*Лотус Вукашина Ђелића*) која означава почетак *етиде* на графоскопу. Са графоскопа се прво скида картон-заштита. По малом срцу (силуета стилизованог органа) се крећу шаре розе боје. Једна од две такве фолије се уклања. Потом и друга. Мало срце *плеше* по екрану. Куца. Папир са изрезаним малим срцем се склања. Испод њега је папир са рупом у облику круга. Круг се помера, открива само делове онога што је испод. Као рефлектор који нешто *тражи*. Пратећи музичку тему, и овај папир се склања са површине графоскопа. Одмах затим, склања се и папир који функционише као оквир оном који остаје на графоскопу – има кружан облик, у средини је изрезана

велика стилизована силуета људског срца. Ауторка спушта руке на графоскоп и *притиска* људско срце. Након срца на пројекционој површини остаје изгребана фолија, јако кратко. Приноси се огледалу и сочиву, и производе се светлосни ефекти који обухватају простор. На графоскопу су још само конци, које ауторка заједно повлачи са десне стране графоскопа, враћа их заједно и везује у чвор. У слику *улазе* фолије са натписима *такаџубо синром*. Чвор и *дијагноза* су уклоњени са стакла, на њега се поставља фолија са натписом *парам-парчад* и срце од конца, везано као марионета на два конца. Након одласка ових елемената из видног поља, на графоскоп се спушта рука ауторке, која узима провидни целофан, гужва га и баца на стакло. Музичка нумера се завршава, целофан мења облике.

Ауторка устаје из чучећег положаја. Стаје тачно испред зида на коме је пројектована слика са графоскопа. Сенка целофана обухвата и ауторку. Тишина. Ауторка је леђима окренута публици.

Ауторка се окреће ка постаменту на коме је робот-срце (који је постављен најближе публици). Прилази му гледајући у срце. Нема контакта (очима) са публиком. Фокус је на роботу. Десна рука је у џепу хаљине. Поглед на руку. Поглед на срце. Поглед на руку која се полако извлачи из џепа. Шака је сада изнад робота-срца. Фокус је на шаци. Шака се разгибава, покреће, испитују се њени покрети. Фокус очима на срце, па на шаку, па на срце. Шака остаје изнад срца, поглед одлази на марионету, која је позиционирана на постаменту дијагонално и уназад у односу на ауторку. Шака се (*сама од себе*) стеже у песницу. Стеже се и отпушта, као пумпа. Поглед се враћа на шаку. Затим на марионету. Шака наставља да *самостално* понавља покрет. Фокус ауторке се враћа на шаку, која је *води* ка марионети.

Ауторка се зауставља када дође до марионете, испитује је. Помера њену десну руку. Обилази око постамента, и стаје са његове леве стране. Очима и дахом даје знак асистенкињи за почетак музике. Тада почиње процес *буђења* лутке.

Најпре се подиже контролник. Лутка придиже главу, гледа око себе. Затим придиже рамена, осврће се. Подиже се у седећи положај. И даље гледа око себе. У следећем тренутку подиже главу у вис, види контролник изнад себе, испитује га. Спушта главу благо наниже. Устаје полако. Следи *одмотавање* (конци су намерно увртени јер је то једини начин да се они трајно не умрсе). Марионета се упознаје са својом околином. Покушава да саму себе лоцира. Помера руке и шаке, као да треба да установи сопствену покретљивост. Спушта главу ка свом грудном кошу.

Открива да је празан. На одређени музички знак, окреће се ка роботу-срцу. *Види га.* То је оно што недостаје. Жели да му се приближи, међутим, оно је далеко. Следи испитивање граница простора. Лутка долази до ивице постамента, до *понора*. Помало пркосећи гравитацији, она виси, постоји опасност да падне, враћа се назад, на чврсто тло. Суочава се са чињеницом да не може да дође до срца-робота. Након овог разочарења, у лутки се јавља нада. Она окреће главу ка ауторки, пружа руке према њој. Ауторка на тренутак улази у интеракцију са лутком, осмехује јој се и клима главом. Овај тренутак означава *одлуку* да јој се помогне. Аниматорка високо диже контролник, луткина стопала се одвајају од постамента, ауторка ставља леви длан испод лутке и преноси је на под. Испред лутке је кабл робота-срца, згужван тако да благо подсећа на форму срца. Лутка га испитује. Утврђује да кабл води право ка предмету до кога она жели да стигне. Прати пут. Хола јако полако. Приближава се постаменту. Стаје пред његову ивицу. Пружа руке ка срцу, протеже се ка њему. Не може га дохватити. Почиње успон на постамент. Марионета је полако успела да се попне, сада полако хола ка срцу. Помало плашљиво. Нагиње се над њега. Испитује га. Пружа руку наниже ка њему, уплаши се, спусти руку. Поново покушава исто. Спаја дланове, оба длана спушта на робота. У овом тренутку, на ауторкин знак, асистенткиња даљинским управљачем *укључује* срце које почиње да куца. Марионета је изненађена, чак се на тренутак уплаши. Убрзо, међутим, постаје радосна. И њено срце почиње да куца. Лампица у грудном кошу се наизменично пали и гаси у неправилним интервалима. Срце марионета је такође оживело. Она се радује свом новопронађеном животу. Са завршетком музичке теме, завршава се и перформанс. Ауторка и лутка се поклањају публици.

Интермедијалност

Као што смо више пута навели, *(Re)анимација* тематизује четири (од многих) облика луткарства. Сваки од ових елемената индивидуално је сагледан у теоријском и уметничком истраживању као и у креативном процесу. У завршеном облику *(Re)анимације*, међутим, неке од граница међу овим темама постале су замагљене. Процес креирања сценског догађаја (какав перформативна изложба и јесте) подразумева и синтезу његових конститутивних елемената. Она је некада интенционална, а некада неочекивана. Везе и преклапања (одвојених) тема које су обрађене у (засебним) деловима перформанса, могуће је уочити тек након завршеног процеса.

Оно што је можда требало предвидети јесте да је тело тема која је неодвојива од било ког другог сегмента. Она је, такође, свеприсутна. Тело је тема филма, али чињеница је да је и тело аниматорке/ауторке све време присутно и у другим деловима извођења. Тело се јавља и као сенка – тела лутке и тела аниматорке коју видимо на зиду, силуэта тела извођача испред графоскопа (која постоји иза реалног тела креирајући двоструку слику), итд. Конац је још један од материјала који су прерасли у мотив (или је можда било обрнуто) – видимо га на везеним предметима на зидовима галерије, хируршки конац у филму, конац за вез који је на графоскопу изгубио своју дебљину и постао дводимензионална покретна слика.

Прелажење из једног медија у други, њихово преклапање и међусобна комуникативност, из мог угла била је пожељна, али се реализовала спонтано, у процесу проба. Када се толико времена проведе у једној теми (тема лутке и тема срца старије су од докторског уметничког пројекта и рада), на крају схватамо – интермедијалност је заправо била неминовна.

Извођење рада

Основни подаци о извођењу

Место извођења: Музеј примењене уметности, галерија Млади, Вука Караџића 18, Београд

Време извођења: 23. и 24. јун, у 17 и у 19 часова

Аутор концепта, креатор лутака, извођач: Сандра Никач

Израда лутака: Дарко Ивановић, Сандра Никач

Аутор робота: Бојан Костић

Асистенти: Ана Пинтер, Милица Качар

Монтажа видеа: Милица Качар

Музика: Вукашин Ђелић (*Lotus*), Jacques Brel, Serge Gainsbourg, Baptiste Trotignon (*Ne me quitte pas/La javannaise*)

Видео операције срца: Др Саша Качар

Хаљина: Весна Крацановић

Коришћена опрема:

Пројектор

Плејер

Графоскоп

Мобилни телефон

Звучници

3 постамента

Рефлектор

(Ре)анимација је изведена четири пута – 23. и 24. јуна 2023, у 17 и у 19 сати, у галерији *Млади*, у Музеју примењене уметности у Београду. Само извођење (филм и перформативни део) траје око двадесетак минута, а интегрални део *(Ре)анимације* представљају и периоди пре и после самог извођења.

Иако је ауторка уједно и (једини) извођач, током поставке и проба показало се неопходним присуство још једне особе – асистента током извођења. Њихова одговорност била је у томе да пусте музику у унапред дефинисаним деловима (на знак извођача), као и да укључе робота-макету срца.

Трајање самог перформативног дела је око 20 минута, али бих додала да рад *траје* од уласка публике у простор, и укључује и време након извођења у коме се неретко дешавала интеракција публике са лутком.

Сва четири извођења била су различита. Разлика коју лично осећам је субјективне природе и тиче се нивоа панике пред наступ која је варирала од релативно мало до готово апсолутно.

Техничке грешке које су се догодиле тичале су се изговореног текста: делови текста су изостављени захваљујући трему која затим утиче на краткорочно памћење, или су скраћени. Током једног извођења део текста је измишљен, тачније низане су синтагме које су део текста, али без реченичне конструкције.

Проблематична ставка је била и *усправљање* марионете. Наиме, како се конци марионете не би уплели, потребно је заједно их уврнути. Ово је почетна позиција марионете. Због различитих текстура конаца, долазило је (на сваком извођењу) до мањег или већег мршења, које даље драстично отежава игру. На једном извођењу је било неопходно рукама померити делове тела марионете, што би у класичној марионетској поставци било апсолутно недопустиво.

Са извођачког аспекта, ипак, рекла бих да су сва четири извођења била доследна концепту и предвиђеном мизансцену.

VIII Анализа и вредновање перцепције рада и рецепције публике

(Ре)анимацију је укупно видело педесеторо људи, распоређених у четири термина извођења. Публику су чинили пријатељи, породица, познаници, запослени у Музеју примењене уметности, колеге и сарадници. Следи анализа *повратних информација* које је ауторка добила у вербалној, али и у писаној форми.

Велика публика

Наташа Чакић Симић послала је текст¹¹³ у коме износи своје импресије након извођења (Ре)анимације. Наташа говори из позиције *колеге*, сарадника, некога ко је инволвиран на нашој луткарској сцени неколико деценија. Ради у радионици Малог позоришта Душко Радовић, израђује лутке, сценографију, намештај. Била је посматрач креативног процеса – имала је детаљан увид у конструкцију марионете, али не и (детаљно) у остале елементе перформативне изложбе. Отуда можемо разумети набрајање различитих сегмената који су саставни део процеса израде лутке.

Пред крај свог текста дотакла се једног, за ауторку важног тренутка – тренутка у коме, након извођења, публика прилази лутки (марионети). Она има ту могућност и пре почетка перформанса. Тада је марионета сагледана *са висине*, као објекат, можда као тело на операционом столу, као куриозитет, као нешто страно и одвојено. Након извођења, више посетилаца је желело да приђе лутки. У том тренутку она и даље *стоји*, након заједничког поклона држим контролник а самим тим и лутку. Иако је *представа* завршена, публика прилази, жели да додирне марионету. Било је људи који су пружили Жилијену руку, желећи да се упознају. Један од разлога за ово интересовање јесте могућност погледа изблиза, испитивања уметничког предмета. Ипак, много важније за докторски уметнички пројекат, јесте промена у перцепцији која се догодила као последица извођења. Публика је почела да доживљава лутку као *субјекат*, као равноправног *перформера*. Ова интеракција једна је од изузетно награђујућих аспеката перцепције и рецепције публике у односу на докторски уметнички рад (Ре)анимација.

¹¹³ Прилог 4, стр. 132.

Лично су ми били веома интересантни коментари неколицине пријатеља чији је најјачи утисак био управо моје сценско присуство. Верујем да је у питању последица *улога* које сви ми у животу на овај или онај начин играмо, или у које покушавамо да се уклопимо. Чак и када смо аутентични, не приказујемо константно све делове себе. Суочавање са Никач-перформерком било је ново искуство за појединце у публици, али и за мене. Бивање на сцени омогућава откривање сопствених капацитета за које можда нисмо веровали да их поседујемо.

У различитим разговорима које сам водила са публиком након извођења, указали су се нови слојеви доживљаја, они који могу да настану само у сусрету са појединачним причама посетилаца. Тако сам чула утиске особе чији је отац изненада преминуо од инфаркта, друге особе чији је дечачки сан био да постане кардиохирург итд. Моја прича је и њихова прича, али на један нови начин, који није могао бити унапред конструисан.

Постоји и један крајње субјективни критеријум који сам, ма колико ми било непријатно да то признам, користила како бих оправдала лични доживљај да је публика *реаговала* извођење на начин на који сам прижељкивала. У питању је плакање. Свакако, није свако у публици подједнако склон јавним изливима емоција, те у том смислу овај чин не мора нужно давати исправне податке. Такође, одређени број присутних се, како су ми накнадно рекли, расплакао из чисте везаности према мени. У идеалном сценарију, желела бих да публика *(Ре)анимацију* доживи на емоционалном нивоу, што имам утисак и да се догодило.

Деца и лутка

Овој теми можда на први поглед није место у поглављу које се бави перцепцијом и рецепцијом публике, с обзиром на чињеницу да је *(Ре)анимацију*, од укупно педесет гледалаца, видело само једно дете. *(Ре)анимација* није ни мишљена као перформативно уметничко дело које се обраћа деци. Што се тиче евентуалне млађе (неодрасле) публике, овај перформанс био би намењен (и) тинејџерима. Ипак, колико год то не желели да признамо, сваки разговор о луткарском позоришту у нашој средини (а често и шире), неизбежно се макар дотакне млађе публике. Од седам институционалних позоришта у Србији, свих седам су позоришта за децу и младе. Овај податак није занемарљив, и неизбежан је коментар о односу деце и лутке.

Током позивања породице, пријатеља, (шире) јавности (путем друштвених мрежа), више људи је писало са питањем да ли могу да поведу децу на перформанс. Иако у концепту самог докторског уметничког рада нема конкретног садржаја који би био непогодан за млађе посетиоце, родитељима је пренесена информација да рад садржи реалне снимке операције на отвореном срцу, те да је на њима да одлуче. Неки су одустали, неки из организационих разлога нису повели децу, али сви они су након перформанса имали коментар да им је жао, и да би њихова деца уживала.

Полазна претпоставка је била да *(Ре)анимација* није дело за децу. Пракса је, међутим, показала супротно.

Ми као ствараоци у позоришту, као креатори (лутака) који у свом професионалном животу највероватније и радимо највише за најмлађу публику, често њу потцењујемо, а прецењујемо своје (преозбиљно схваћене) уметничке домете.

Следе утисци Јулије П. (6), како их је пренела њена мајка путем вајбер поруке:

"Свидело јој се како си правила костур на филму, не зна, каже, како ти је то успело ... Оно са сенкама јој је исто било супер ... Изложба је, каже, била о томе како костури оживе кад додирну право људско срце ... али то јој се није допало, јер сви знају да костури не могу да оживе."

На ову тему се, на крају свог излагања¹¹⁴ осврнула и Татјана Скочајић, дипл. филолог опште књижевности и теорије књижевности и мастер у области образовних политика:

Оно што можемо закључити (макар на узорку од само једног детета) јесте да је неопходно да преиспитамо наше полазне претпоставке: да ли су деца та која верују у немогуће, или смо ми ти који су спремни да занемаре разум и поверују у фантастично? Можда је управо нама то неопходно. Јулијин коментар нас (као ствараоце у позоришту за децу и младе) такође учи томе да је од изузетног значаја да своју публику схватимо озбиљно, те да према њима изнад свега будемо искрени и стварни. Јер они једноставно не пристају ни на шта мање.

Такође, можда није неопходно раздвајати теме које су *пригодне* за децу и за одрасле.

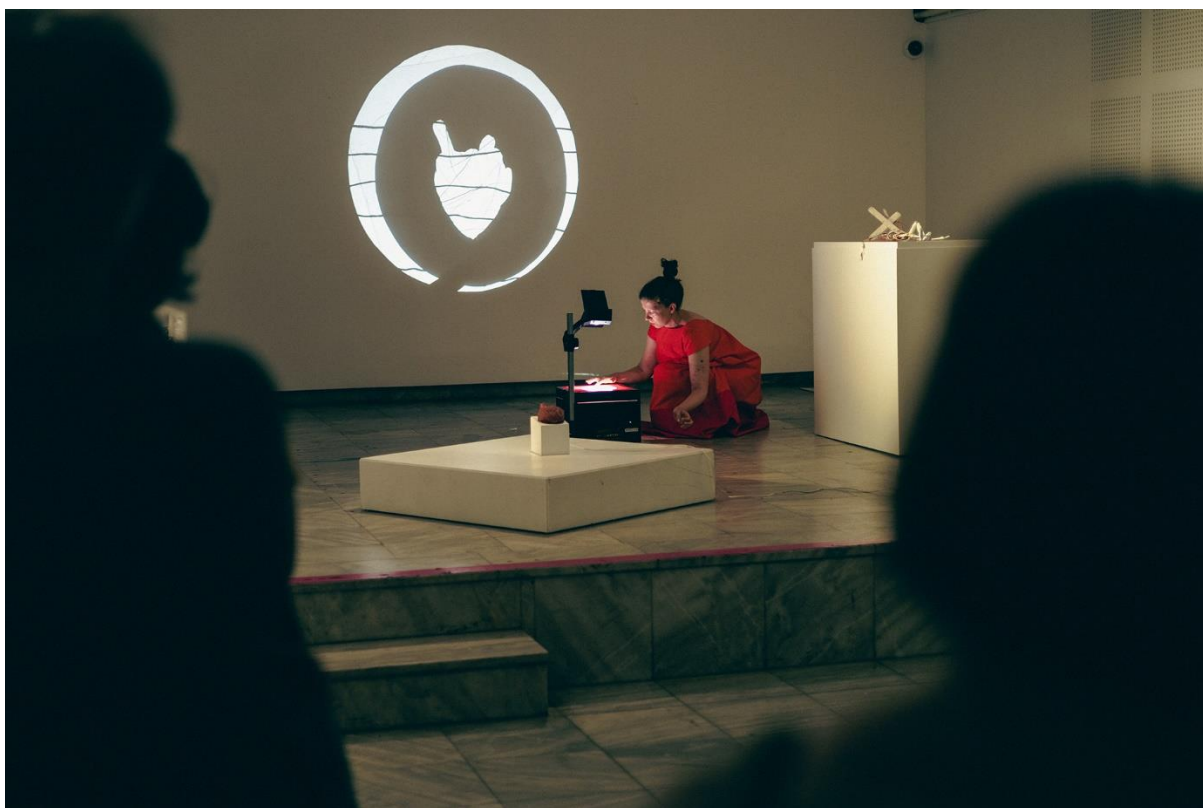
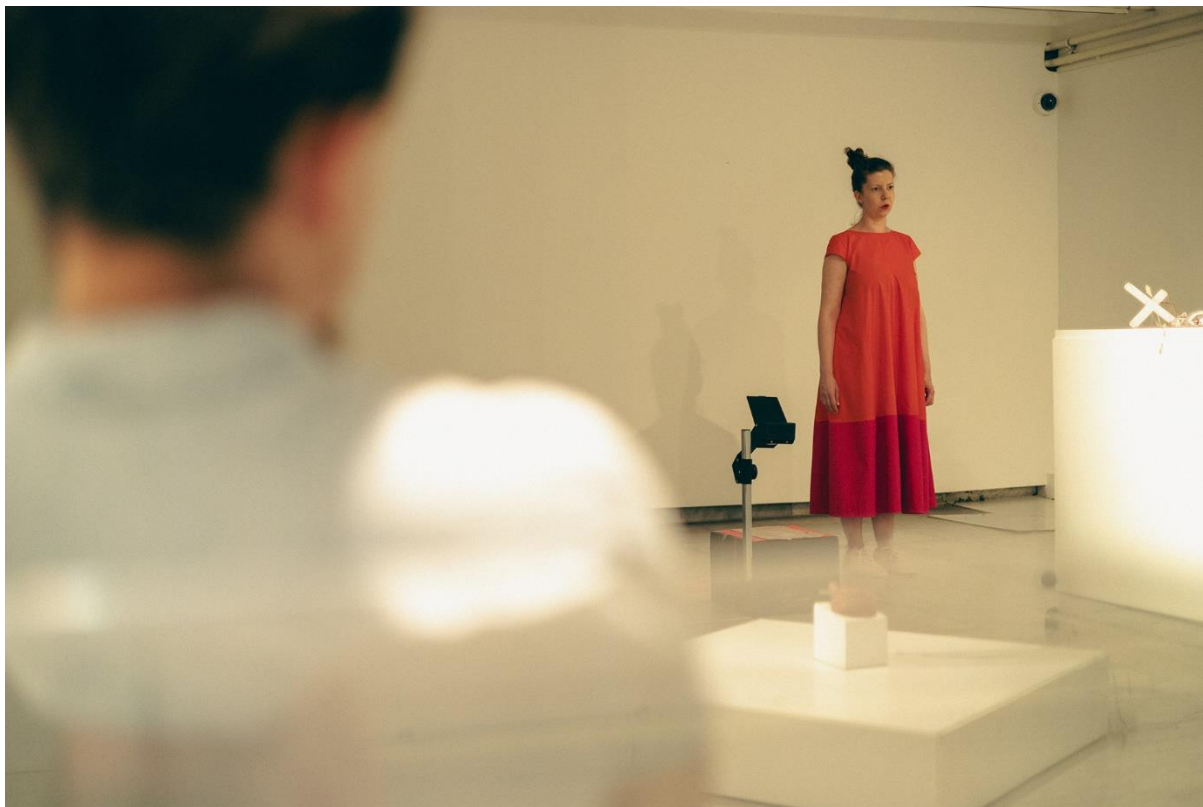
¹¹⁴ Прилог 5, *Кардиохирургија уметности*, стр. 133.

IX ДОКУМЕНТОВАЊЕ ИЗВОЂЕЊА РАДА¹¹⁵

(Re)анимација и публика



¹¹⁵ Ауторка свих фотографија је Тања Дробњак

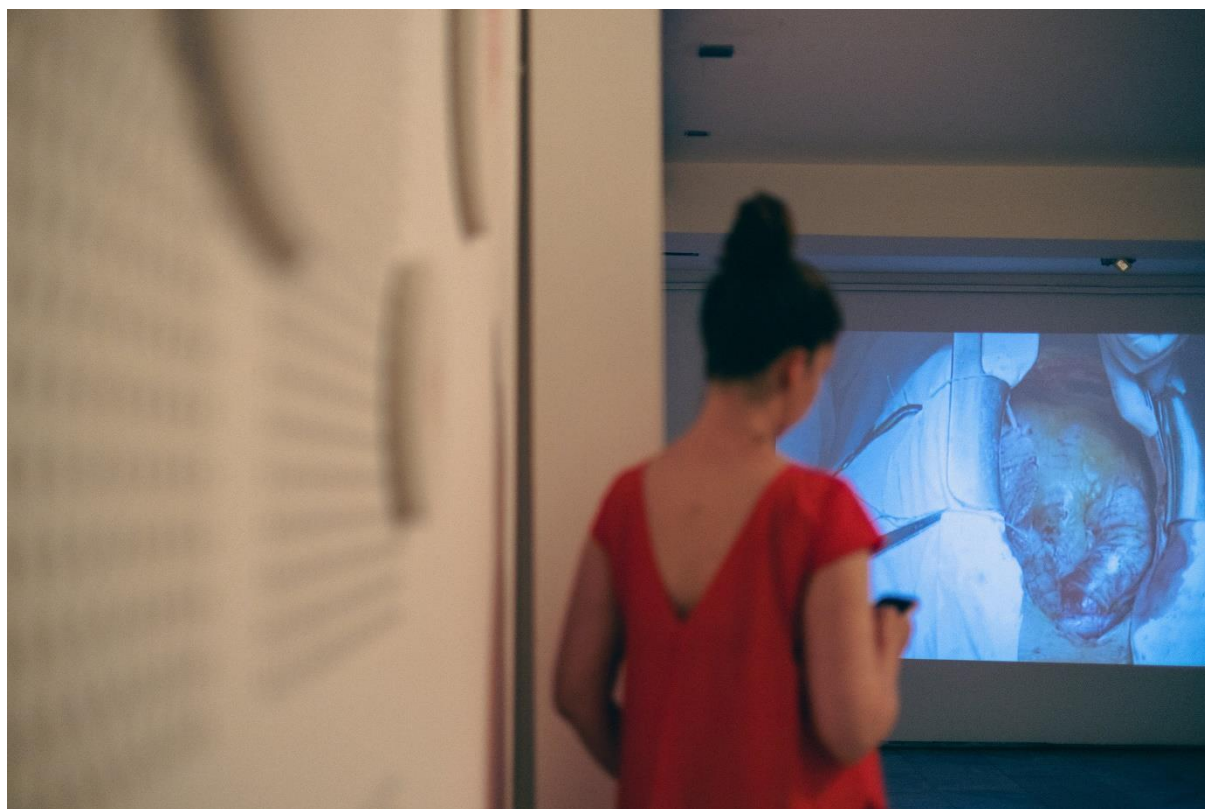


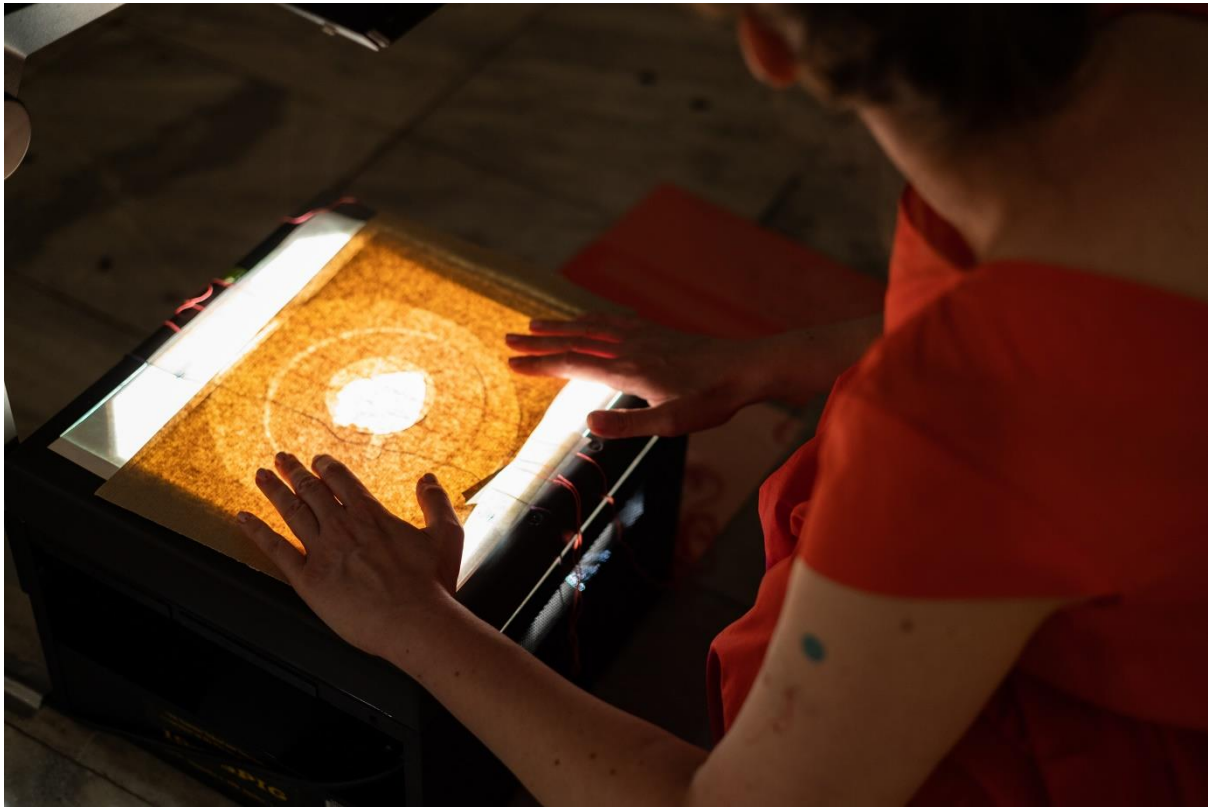






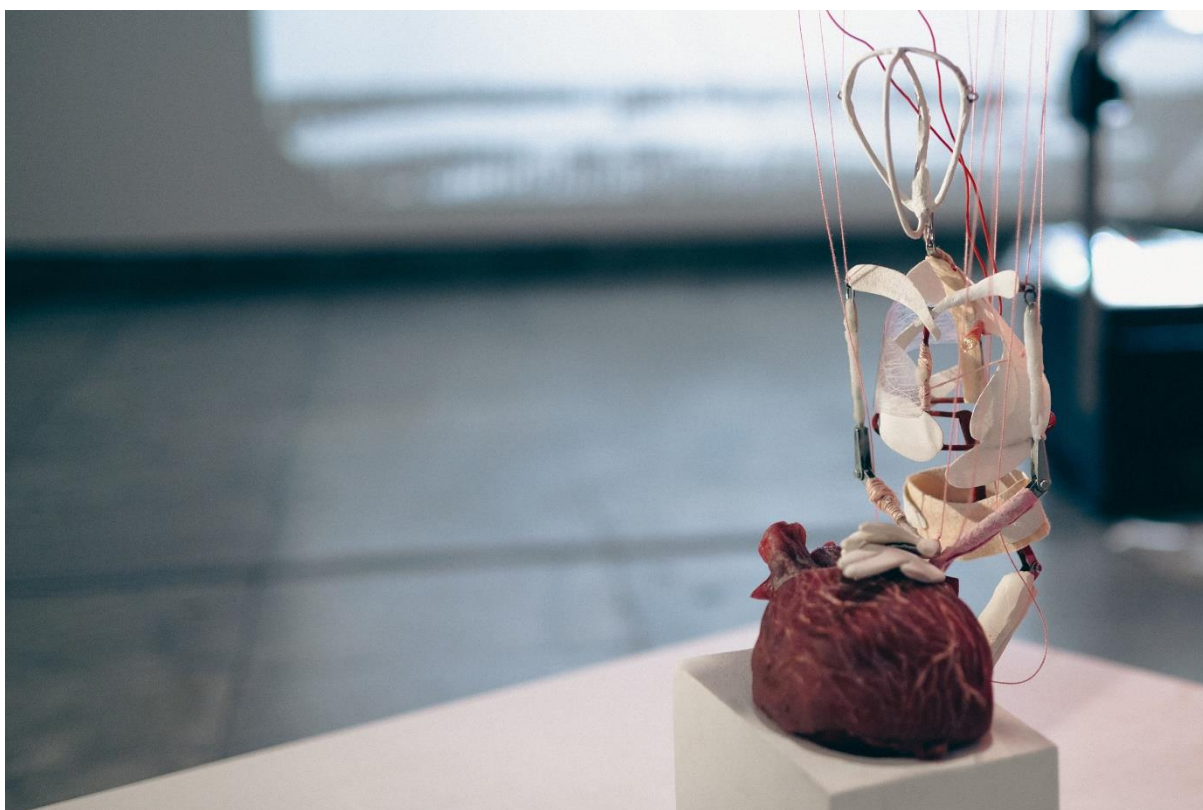
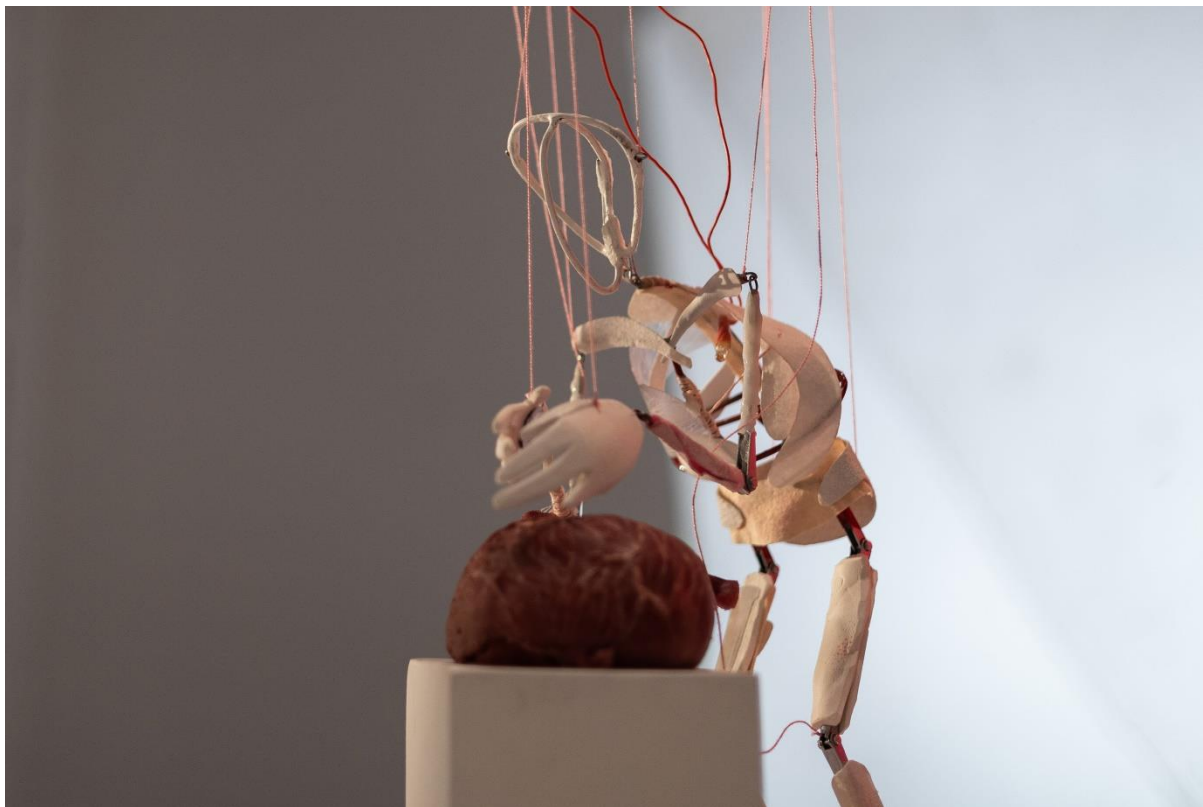
Детаљи извођења













Х ЗАКЉУЧАК

Докторски уметнички пројекат *Сценска лутка: простор и анимација*, уметничко дело сценског дизајна представља истраживање феномена сценске лутке као централног елемента извођења. Процес оживљавања лутке сценски је преведен у процес емоционалне репарације, оживљавања сценске лутке у перформативној изложби *(Ре)анимација*.

Сценска лутка је специфичан, конструисани *перформер*; уметнички предмет са јасно одређеном функцијом у извођењу. Истовремено жива и нежива, изискује од публике да се прилагоди једној другачијој форми извођења. "Она надасве више није – но је ли икада доиста и била? – напосто имитација човека, животиње или имагинарног бића које дочарава оживљени објекат. Штавише, она унутар амбивалентног лика уједињује људско и нељудско, тихи свет неживих ствари и бучни свет живог."¹¹⁶

Процес оживљавања сценске лутке сагледан је кроз метафору о залечењу сломљеног срца. Оживљавање лутке, како физички тако и метафорички, одговара једном унутрашњем оживљавању, враћању у живот. Докторски уметнички рад *(Ре)анимација* преводи процес емоционалне репарације у сценско, изведбено дело, користећи различите луткарске медије – сенке, робота, марионету, повезане обједињујућим мотивом тела.

Емоционална репарација и оживљавање лутке су комплексни, дуготрајни процеси који имају заједничке чиниоце: дисање, фокус, ритам, репетитивне акције, покрет, кретање, саприсуство, бивање у анимацији.

Закључак: Реанимација успела.

¹¹⁶ Пласар, Дидије *Призори немира*, у *Сувремено луткарство и критика*, Академија за умјетност и културу Свеучилишта Ј.Ј. Штросмајера у Осијеку, Осијек, 2022, 22.

XI ПРИЛОЗИ

Прилог 1

Фотографије цртежа изложених у Малој галерији УЛУПУДС (Парампарчад)

Ауторка фотографија: Милица Мрвић





Прилог 2

Текст каталога изложбе *Парампарчад*, ауторка Ана Пинтер

Сандра Никач (1987) је дипломирала историју уметности и сценографију. Ради као сценографкиња и креаторка лутака. Током ковид пандемије, због немогућности да активно ради у оквирима својих занимања и преплављујућих сензација и утисака, које Сандра као ретко нежно биће осећа до граница праска, добила је нагон да црта. Њен цртеж је искусан, чист и искрен. Она компоује линије и облике у потрази за естетским савршенством, али у том савршенству скривена је моћна порука, у буквалном смислу те речи.

Минималистички израз који негује подсећа на зен мајсторе, који читав свој стваралачки век посвећују усавршавајући слику бамбусове гране. Тек пошто се мало удаљимо од цртежа, откривамо срца, која она неуморно црта као што неуморно пише шта осећа, изненађујући и суочавајући гледаоца са самим собом. Љубавне машине алармирају сваког чије је срце некад било сломљено. Својом искреношћу она нас ослобађа онога што не волимо, а чега морамо да се сећамо. (Држати њене цртеже на длану врхунско је узбуђење, њихове ивице су истргане попут тог најстрашнијег и најважнијег тренутка који нас је тргао из удобног сна о самодовољности.)

Последња фаза Сандриног стваралаштва, вез, идеолошка је одлука. Игла и конач, традиционално женски инструменти, појачавају њену логику и дефиницију. Позориште извире из израза у цртежу, њене црте и мрље чине сцену која активира гледаоца. Њени цртежи представљају терапеутски процес за њу и за публику.

Начини на које Сандрин стил улази у дијалоге са гледаоцем, чине је аутентичном и освежавајућом појавом на савременој ликовној сцени Београда.

Прилог 3

Припрема за штампу програма (Pe)анимације



Сценска лутка: простор и анимација – уметничко дело сценског дизајна

Израда лутака: Дарко Ивановић, Сандра Никач
Лутор робота: Бојан Костић
Монтажа: Милица Качар
Асистенти: Ана Пинтер и Милица Качар
Музика: Вукашин Ђелић
Jacques Brel/Serge Gainsbourg,/Baptiste Trotignon

Ментор: Др Радивоје Динуловић, редовни професор
Докторске академске студије Сценски дизајн
Одсек за уметност и дизајн
Департман за архитектуру и урбанизам
Факултет техничких наука
Универзитет у Новом Саду

(Ре)анимација је вишемедијска перформативна изложба која повезује (сценску) лутку и (људско) срце. Испитује везе између емоционалне репарације и сценског оживљавања лутке.

Када говоримо о сценском оживљавању лутке, говоримо о пракси, односно процесу анимације лутке у позоришном контексту, на сцени, пред публиком. Тада неживи објекат (привремено) перципирамо као жив.

У овом раду срце је сагледано кроз његове биолошке и физиолошке карактеристике, као и у својим пренесеним значењима – као емотивни центар људског бића, коме придодajeмо особине попут ломљивости, крхкости, зацељивања итд.

Додирне тачке између (фактичког и метафоричког) оживљавања лутке и срца представљају поетичке основе рада. Неке од њих су веза (међуљудски однос, крај којим се везује лутка), додир (анимација, тактилноста, конекција), ритам (дисање, куцање, систола/дијастола), дах (удах, издах, живот).

Срце и његово оживљавање пролазе кроз четири метаморфозе, односно истражују се кроз ликовни и извођачки потенцијал четири аспекта позоришта анимираних објеката: марионета, сенка, тело и робот. Финални формат рада обухвата четири целине које се заједно сагледавају као изложба/просторна инсталација. Интегрални део рада чини и перформанс, one woman show ауторке која има улогу субјекта/аниматора.

Прилог 4

"На реанимацији код Сандре Никач"

Наташа Чакић Симић, андрагог, мајстор израде лутака

Разборита старица је имала тетоважу на грудима "Не оживљавај", ваљда да се спасе спасавања. Али, шта ако се нађете у сред ситуације која вас оживљава? Где и када уопште почиње реанимација и постоји ли одлука о томе хоћемо ли бити оживљени или не? Или је то моћ самог догађаја? Чини се да то јесте квалитет који неки процес има. Није сваки поступак реанимације лековит да врати у живот. Јер повратак у живот је комплексна ствар.

Изгледа да тетоважа не би помогла шармантној старици, ако би се нашла на Реанимацији код Сандре Никач. Била би ухваћена у замку исцељења, јер Сандрина Реанимација има те моћи.

Кретање кроз простор и медије је у магијском дејству, као кад шаман додаје један по један састојак у одређеном темпу, да се не наруши природан ток енергија. Одлучно, прецизно, са јасном идејом о поступку који ће вам на крају вратити не живот, већ жељу за животом, мисао, емоцију. Живот није довољан.

Процес реанимације зато почиње на неком чудном и далеком месту много пре него што постане видљив. У радионици кад су нежни прсти још у недоумици? Раније? Док оловка неодлучно тумара? Раније? Кад се мисао роди? Раније? Док емоција лута по стомаку и буди лептириће? И тако даље и још даље. Из те даљине креће да поспреми лептириће, усмери оловку, умири прсте, тражи, проба, чачка, чупка, шије, лепи, квари, прави, да од оскудних елемената линија, жица, нити покрене Жилијена који у неверици креће у анимацију, реанимацију, преживљавање, оживљавање, зачуђен додељеним моћима. И.... гледалац нема куд. Пуштен је у интимни простор уметника – у сам стваралачки процес. Истовремено, прич у коју уметник прича изнова доживљава и преживљава вођен кроз различите медије, звукове, боје. Види себе из нових углова, вади из својих даљина сећања, откуцаје. Жели да приђе, пипне, проба. Жели мало магије која је тако лежерно положена пред њега.

Велики савезник Реанимације је технологија која се користи дамски – одмерено и са укусом. Од врхунског људског гласа до роботског срца које опчињава

реалношћу. Сваки елемент доноси драмски обрт, па овај догађај постаје утешна, топла, људска прича.

Прилог 5

"Кардиохирургија уметности"

Татјана Скочајић, дипл. филолог опште књижевности и теорије књижевности, мастер образовних политика

Нема ничег већег од тога да неко изађе пред вас, погледа вас у очи и, упркос светлима рефлектора, поклони вам своје срце на длану, макар оно било у агрегатном стању које зовемо *парампарчад*. То се догодило нама, присутнима на сцени на којој нам је једна креаторка лутака показала шта је заједничко Музеју примењене уметности и Клиници за кардиохирургију.

Тамо смо се подсетили да тек у односу са Другим постајемо оно што јесмо, али да то можемо и остати само ако будемо добри према себи. Магијско дејство повезивања којим конач метафорички оживљава лутку не вреди много ако не умемо сами да га користимо када Други оде.

Крхотине сломљеног срца које су нам тамо пружене сијале су у мраку. Оне су залечене кинтсуги методом и на месту сваке од њих стајао је сјајан, златан траг. Свака је мало уметничко дело.

"(Ре)анимација" је минималистичка прича која разлаже нежност на научне чиниоце и показује јачину везе између одабраних елемената, а то су: срце, операција, сценска лутка, конач и осећање. Као свака успешна метафора, она свој трик преношења значења између појмова спроводи спонтано, тако да се запитате, уз паљење оне проналазачке лампице: "па да, то је то, како се овога раније нисмо сетили!" Нисмо се сетили, јер смо били мали.

У публици је била и једна шестогодишња девојчица. Била је фасцинирана срцем, али јој није било јасно зашто је "костур" (сценска лутка, која заиста личи на скелет, обучен у фрак, са лептир-машном) оживео, чак ни након објашњења које је саслушала. Рекла је на крају "то није фер".

Ово је прича једног научно-лирског субјекта и не може се разумети без искуства сломљеног срца. Ми одрасли то добро знамо. Докле год деца око нас не знају, радимо добру ствар. Битно је само да себе и њих излажемо оваквим љубавним садржајима, пуштајући луткарско позориште да нас (ре)анимира и подучава љубави. Пре или касније, тако ће свако наше *парампарче* пронаћи комадић који му недостаје.

ХИ БИБЛИОГРАФИЈА

1. Бајић, Миодраг *Човек, анатомија, уметност*, СКЦ и Универзитет уметности у Београду, Београд, 2005.
2. Барба, Еуђенио и Саварезе, Никола *Dictionary of Theatre Anthropology*, Routledge, Лондон, 2005.
3. Батлер Гарет, Томас *The Puppet, the Cinematic and Contemporary Visual Theatre: Principles, Practices, Logos* (дисертација), University of Brighton, 2009.
4. Башлар, Гастон *Поетика простора*, Бранко Кукић и уметничко друштво Градац, 2005.
5. Бел, Џон (ур.) *Puppets, masks and performing objects*, MIT Press, 2001.
6. Бидгуд, Џереми *The Problem of Bunraku: A practice-led investigation into contemporary uses and misuses of ningyo joruri*, (докторска дисертација), Royal Holloway, University of London, 2015.
7. Блументал, Ајлин *Puppetry and Puppets – an illustrated world survey*, Thames and Hudson, Лондон, 2005.
8. Богдановић, Драгослав *Анатомија грудног коша (Thorax)*, Савремена администрација, Београд, 2005.
9. Боулт, Џон *The Marionettes of Alexandra Exter у Russian History* 8, по. 1/2, 1981, 219-32. <http://www.jstor.org/stable/24652395> (приступљено 10.09.2023.)
10. Брандес, Дон, *Puppet life and the phenomenology of consciousness*, (докторска дисертација), Northwestern University, 2017.
11. Браун, Брене *Atlas of the Heart*, Random House, Њу Јорк, 2021.
12. Браун, Хенри Т. *507 Mechanical Movements, Mechanisms and Devices*, Dover Publications, Њу Јорк, 1901.
13. Брејзек, Теа (ур.) *Expanding Scenography: On the Authoring of Space*, The Arts and Theatre Institute, Праг, 2011.
14. Висњева, Марзена (Wisniewska, Marzenna) (ур.) *Puppetry in the 21st Century: Reflections and Challenges*, The Alexander Zelwerowicz National Academy of Dramatic Art in Warsaw, Варшава, 2016.
15. Вујаклија, Милан *Лексикон страних речи и израза*, Просвета, Београд, 1980.
16. Вујанић, Милица et al. *Речник српског језика*, Матица српска, 2011.

17. Голдберг, РоузЛи *Performance Art – from Futurism to the Present*, Thames and Hudson, Лондон, 2011.
18. Грифери, Тонино *Atmospheres: Aesthetics of Emotional Spaces*, Ashgate, 2014.
19. Грос, Кенет *Puppet: An Essay on Uncanny Life*, The University of Chicago Press, Чикаго и Лондон, 2011.
20. Грос, Кенет *The Dream of the Moving Statue*, Penn State Press, 2006.
21. Дадић Динуловић Татјана *Сценски дизајн као уметност*, CLIО, Београд, 2017.
22. Даун, Марк *A practical guide to puppetry*, Crowood Press, 2022.
23. Дјуи, Џон *Art as experience*, Perigee Books, 1980.
24. Ђерић, Зоран и Динић. Љиљана *Лутка и маска у српској култури, од обредног до позоришног чина*, Позоришни музеј Војводине, Нови Сад, 2014.
25. Јурковски, Хенрик *Лутка у култури*, Отворени универзитет Суботица, Међународни фестивал позоришта за децу и Позоришни музеј Војводине, Нови Сад, 2015.
26. Јурковски, Хенрик *Метаморфозе позоришта лутака у XX веку*, Отворени универзитет Суботица и Међународни фестивал позоришта за децу, Суботица, 2006.
27. Јурковски, Хенрик *Свет Едварда Гордона Крега*, Међународни фестивал позоришта за децу, Суботица, 2008.
28. Јурковски, Хенрик *Теорија луткарства*, Међународни фестивал позоришта за децу, Суботица, 2007.
29. Јурковски, Хенрик *Aspects of Puppet Theatre*, II издање, Palgrave Macmillan, 2013.
30. фон Клајст, Хајнрих, и Нојмилер, Томас Г. *On the Marionette Theatre*, The Drama Review: TDR, vol. 16, бр. 3, 1972, JSTOR, <https://doi.org/10.2307/1144768>. (приступљено 10.08.2023.)
31. Курел, Дејвид *Making and Manipulating Marionettes*, Crowood Press, 2013.
32. Курел, Дејвид *Shadow Puppets and Shadow Play*, Crowood Press, 2007.
33. Леман, Ханс-Тис *Постдрамско казалиште*, Загреб, Београд, 2004.
34. Лазић, Радослав *Уметност луткарства*, Фото футура и аутор, 2007.
35. Мело, Алиса *et.al. (ур.) Women and puppetry – Critical and historical investigations*, Routledge, 2018.
36. Миетинен, Јука *Класично позориште југоисточне Азије*, CLIО, Београд, 2005.

37. Пејковић, Божена *Артерије и вене срца*, Савремена администрација, Београд, 1995.
38. Платон *The Republic*, Penguin Classics, 2003.
39. Поповић, Тања *Речник књижевних термина*, Логос арт, Београд, 2007.
40. Поснер Дасиа (ур.) *et. al. The Routledge companion to puppetry and material performance*, Routledge, 2014.
41. Рудман, Бранка *Луткарство и великани модернизма*, Школска књига, Загреб, 2017.
42. Сент Егзипери, Антоан де *Мали принц*, Моно и Мањана, 2011.
43. Тејлор, Џејн (ур.) *Handspring Puppet Company*, David Krut Publishing и Handspring Puppet Company, 2009.
44. Тилис, Стив *Towards an aesthetics of the puppet*, (мастер теза), San Jose State University, 1990.
45. Третињак, Игор (ур.) *Сувремено луткарство и критика*, Академија за умјетност и културу Свеучилишта Ј.Ј. Штросмајера у Осијеку, Осијек, 2022.
46. Jero Magon *Staging the Puppet Show*, Charlemagne Press, Ванкувер, 1989.
47. Франц, фон Марија-Лујза *Анимус и анима у бајкама*, Федон, Београд, 2020.
48. Фром, Ерих *Умеће љубави*, Феникс Либрис, 2006.
49. Хана, Дорита *Event Space*, Routledge, 2018.
50. Харисон, Чарлс и Вуд, Пол *Art in Theory 1900-2000 An Anthology of Changing Ideas*, Blackwell Publishing, 2007
51. Хејно, Вјеслав *Уметност луткарске режије*, Отворени универзитет Суботица, Међународни фестивал позоришта за децу, и Позоришни музеј Војводине, Нови Сад, 2012.
52. Хочевар, Мета *Простори игре*, Југослвенско драмско позориште, 2003.
53. Чакић Симић, Наташа *Белешке луткарског помоћника*, Креативни центар, Београд, 2007.
54. Шевалије Ж. и Гербран А. *Рјечник симбола*, Накладни завод Матице Хрватске, Загреб, 1983.
55. Шуваковић, Мишко *Појмовник сувремене умјетности*, Horetzky, Загреб, 2005.

Часописи, каталози

56. *Лутка* – часопис о луткарству, Лутковно гледалишче Љубљана, 2015, 2017, 2019, 2021, 2022.
57. *ЛУТКЕ*, каталог фестивала, Лутковно гледалишче Љубљана 2014, 2016, 2018, 2020.
58. Јефтић Ничева Костић, Милена *Милена Јефтић Ничева Костић слике и позориште*, Кућа легата, Београд,
59. *Нити* – часопис за луткарску уметност (бројеви 1-14), Позоришни музеј Војводине, 2014-2023.
60. *Revue Corps-Objet-Image*, TJP Editions, 1-5 (2015, 2016, 2018, 2020, 2022.)
61. *Fragments 2019*, каталог изложбе *Фрагменти на Прашком Квадријеналу сценског дизајна и сценског простора*, Arts and Theatre Institute, Праг, 2020.
62. *War Horse*, каталог *UK and Ireland Tour 2013-2014*, National Theatre, 2013.

Интернет извори

63. <https://amitdrori.com/savanna/>
64. <https://www.britannica.com/science/heart>
65. <https://dudapaiva.com/en/>
66. <https://www.figuretheater-tuebingen.de/en/home>
67. <https://www.health.harvard.edu/heart-health/takotsubo-cardiomyopathy-broken-heart-syndrome>
68. <https://lelab.artsdelamarionnette.eu/>
69. <https://manualcinema.com/>
70. https://nenadgajic.com/portfolio_page/one-moment-2019/
71. <https://wepa.unima.org/en/>

ХИИ СПИСАК ИЛУСТРАЦИЈА

1. Џек Локстон (*Jack Loxton*) као Алберт, *War Horse*, New London Theatre, аутор фотографије *Brinkhoff Mögenburg*
 2. Мртва природа (*Tihožitje*)
 3. *Géants à Genève*, аутор фотографије Сандра Никач
 4. *Логор*, аутор фотографије: Херман Хеле (*Herman Helle*)
 5. *Сто*, аутор фотографије Лорна Палмер
- Преузето са <https://live.stanford.edu/content/blind-summit-theatre>
6. *Средина*
 7. *Hôtel de Rive*
 8. *Manual Cinema, Memento Mori*, преузети са: <https://www.sheldontheatre.org/a-unique-artform-in-a-small-community/manual-cinema-mementos-mori-drew-dir-10-7-17/>
 9. *Chaika*, аутор фотографије: *Michael Gálvez*
 10. Ненад Гајић, преузето са: <https://plezirmagazin.net/predstavljamo-umetnike-58-oktobarskog-salona-sanja-copic-nadezda-kircanski-igor-simic-nenad-gajic/>
 11. *Неколико малих убода*, детаљ, Квадријенале сенског дизајна и сценског простора, Праг, 2019, аутор фотографије: Сандра Никач
 - 12, 13, 14, 15 Процес марионете, скице, конструкција, аутор: Сандра Никач
 - 16, 17 Детаљи готове марионете, аутор фотографија: Тања Дробњак
 - 18, 19, 20, 21 Поставка изложбе, аутор фотографија: Тања Дробњак
 - 22, 23 Простор извођења, аутор фотографија: Тања Дробњак
 24. Плакат

XIV БИОГРАФИЈА КАНДИДАТА

Сандра Никач (Београд, 1987.) је сценографкиња и креаторка лутака. Завршила је основне студије сценографије на Факултету примењених уметности 2012. и основне студије историје уметности на Филозофском факултету у Београду 2013. године. Мастер из области позоришног дизајна са фокусом на луткарство завршила је 2015. на *Royal Welsh College of Music and Drama* у Кардифу.

Ауторка је сценографије, лутака и костима у позориштима у земљи и иностранству (Мало позориште Душко Радовић, Позориште лутака Пинокио, *Juozo Miltinio Dramos Teatras*, опера Српског народног позоришта, ПУЛС театар Лазаревац, Три гроша).

Добитница је награде Марија Кујунџић коју додељује Мало позориште Душко Радовић 2021. (дизајн сценског простора, костима и лутака за представу *Прича о мајци* у режији Ане Константиновић) и 2022. (креација лутака у представи *Снежна краљица* у режији Дамјана Кецојевића). Добитница је I награде (откуп) за позоришну лутку на фестивалу *МарМарионетас*, у Ешпињу, Португал, 2017. године.

Осим рада у позоришту бави се и цртежом. Излагала је на неколико колективних изложби (похвала Бијенала минијатуре у Горњем Милановцу 2020, финалисткиња ОСТЕН бијенала цртежа у Скопљу 2021). Прва самостална изложба, Парампарчад, одржана је у децембру 2022. у Малој галерији УЛУПУДС.

Од 2021. је чланица УЛУПУДСа, у статусу самосталног уметника.

Сарађује са часописима *Сцена* (Стеријино позорје) и *Нити* (Позоришни музеј Војводине).

Овај Образац чини саставни део докторске дисертације, односно докторског уметничког пројекта који се брани на Универзитету у Новом Саду. Попуњен Образац укоричити иза текста докторске дисертације, односно докторског уметничког пројекта.

План третмана података

Назив пројекта/истраживања
Сценска лутка: простор и анимација – уметничко дело сценског дизајна
Назив институције/институција у оквиру којих се спроводи истраживање
Факултет техничких наука, Универзитет у Новом Саду
Назив програма у оквиру ког се реализује истраживање
Докторске академске студије <i>Сценски дизајн</i>
1. Опис података
1.1 Врста студије <i>Укратко описати тип студије у оквиру које се подаци прикупљају</i> Докторски уметнички пројекат <i>Сценска лутка: простор и анимација – уметничко дело сценског дизајна</i>, који чини докторски уметнички рад <i>(Ре)анимација</i> као и текстуално образложење рада. 1.2 Врсте података а) квантитативни <u>б) квалитативни</u> 1.3. Начин прикупљања података а) анкете, упитници, тестови б) клиничке процене, медицински записи, електронски здравствени записи в) генотипови: навести врсту _____ г) административни подаци: навести врсту _____ д) узорци ткива: навести врсту _____ <u>ђ) снимци, фотографије:</u> позоришних представа и других уметничких радова; Снимци и фотографије процеса настанка докторског уметничког рада <i>(Ре)анимација</i>, као и фотографије јавног извођења рада.

е) текст: Подаци прикупљени из разноврсне литературе (књиге, часописи, каталози изложби и манифестација, веб странице, итд.)

ж) мапа, навести врсту _____

з) остало: описати _____

1.3 Формат података, употребљене скале, количина података

1.3.1 Употребљени софтвер и формат датотеке:

а) Excel фајл, датотека _____

б) SPSS фајл, датотека _____

с) PDF фајл, датотека: текстуално образложење докторског уметничког пројекта и докторскогуметничког рада са фотографијама

д) Текст фајл, датотека _____

е) JPG фајл, датотека _____

ф) Остало, датотека _____

1.3.2. Број записа (код квантитативних података) **није применљиво**

а) број варијабли _____

б) број мерења (испитаника, процена, снимака и сл.) _____

1.3.3. Поновљена мерења **није применљиво**

а) да

б) не

Уколико је одговор да, одговорити на следећа питања:

а) временски размак измедју поновљених мера је _____

б) варијабле које се више пута мере односе се на _____

в) нове верзије фајлова који садрже поновљена мерења су именоване као _____

Напомене: _____

Да ли формати и софтвер омогућавају дељење и дугорочну валидност података?

а) Да

б) Не

Ако је одговор не, образложити _____

2. Прикупљање података

2.1 Методологија за прикупљање/генерисање података

Уметнички експеримент, анализа текста, студија случаја, анализа референтних уметничких дела

2.1.1. У оквиру ког истраживачког нацрта су подаци прикупљени?

а) експеримент уметнички експеримент

б) корелационо истраживање студија случаја, анализа референтних уметничких дела

ц) анализа текста анализа текста

д) остало, навести шта

2.1.2 Навести врсте мерних инструмената или стандарде података специфичних за одређену научну дисциплину (ако постоје).

2.2 Квалитет података и стандарди **Није применљиво**

2.2.1. Третман недостајућих података

а) Да ли матрица садржи недостајуће податке? Да Не

Ако је одговор да, одговорити на следећа питања:

а) Колики је број недостајућих података? _____

б) Да ли се кориснику матрице препоручује замена недостајућих података? Да Не

в) Ако је одговор да, навести сугестије за третман замене недостајућих података

2.2.2. На који начин је контролисан квалитет података? Описати

2.2.3. На који начин је извршена контрола уноса података у матрицу?

3. Третман података и пратећа документација

3.1. Третман и чување података

3.1.1. Подаци ће бити депоновани у репозиторијум Дигитална библиотека докторских дисертација одбрањених на Универзитету у Новом Саду.

3.1.2. URL адреса <https://cris.uns.ac.rs/searchDissertations.jsf>

3.1.3. DOI _____

3.1.4. Да ли ће подаци бити у отвореном приступу?

а) Да

б) Да, али после ембарга који ће трајати до _____

в) Не

Ако је одговор не, навести разлог _____

3.1.5. Подаци неће бити депоновани у репозиторијум, али ће бити чувани.

Образложење

3.2 Метаподаци и документација података

3.2.1. Који стандард за метаподатке ће бити примењен? _____

3.2.1. Навести метаподатке на основу којих су подаци депоновани у репозиторијум.

Ако је потребно, навести методе које се користе за преузимање података, аналитичке и процедуралне информације, њихово кодирање, детаљне описе варијабли, записа итд.

3.3 Стратегија и стандарди за чување података

3.3.1. До ког периода ће подаци бити чувани у репозиторијуму? **трајно**

3.3.2. Да ли ће подаци бити депоновани под шифром? Да **Не**

3.3.3. Да ли ће шифра бити доступна одређеном кругу истраживача? Да **Не**

3.3.4. Да ли се подаци морају уклонити из отвореног приступа после извесног времена?

Да **Не**

Образложити

4. Безбедност података и заштита поверљивих информација

Овај одељак МОРА бити попуњен ако ваши подаци укључују личне податке који се односе на учеснике у истраживању. За друга истраживања треба такође размотрити заштиту и сигурност података. **Нису укључени лични подаци**

4.1 Формални стандарди за сигурност информација/података

Истраживачи који спроводе испитивања с људима морају да се придржавају Закона о заштити података о личности (https://www.paragraf.rs/propisi/zakon_o_zastiti_podataka_o_licnosti.html) и

одговарајућег институционалног кодекса о академском интегритету.

4.1.2. Да ли је истраживање одобрено од стране етичке комисије? Да Не

Ако је одговор Да, навести датум и назив етичке комисије која је одобрила истраживање

4.1.2. Да ли подаци укључују личне податке учесника у истраживању? Да **Не**

Ако је одговор да, наведите на који начин сте осигурали поверљивост и сигурност информација везаних за испитанике:

- а) Подаци нису у отвореном приступу
 - б) Подаци су анонимизирани
 - ц) Остало, навести шта
-
-

5. Доступност података

5.1. Подаци ће бити

а) јавно доступни

б) доступни само уском кругу истраживача у одређеној научној области

ц) затворени

Ако су подаци доступни само уском кругу истраживача, навести под којим условима могу да их користе:

Ако су подаци доступни само уском кругу истраживача, навести на који начин могу приступити подацима:

5.4. Навести лиценцу под којом ће прикупљени подаци бити архивирани.

6. Улоге и одговорност

6.1. Навести име и презиме и мејл адресу власника (аутора) података

Сандра Никач, sandra.nikach@gmail.com

6.2. Навести име и презиме и мејл адресу особе која одржава матрицу с подацима

6.3. Навести име и презиме и мејл адресу особе која омогућује приступ подацима другим истраживачима
