

AUTONOMIJA LUTKARSKE PREDSTAVE I VIDEOIGRE U ODNOSU NA LITERARNI PREDLOŽAK

Teodora Vigato i Matija Vigato

UDK: 792.27:004.42

U ovom radu autorice propituju autonomiju lutkarske predstave i videoigre u odnosu na literarni predložak. U prvom dijelu rada bave se autonomijom oblika umjetnosti kojima pripadaju, u lutkarstvu izdvajajući kao razlikovna obilježja likovnost i odnos živog glumca prema lutki, a u videoigramu igru te poklapanje pokretača i recipijenta. U drugom dijelu rada govore o dramaturškim tehnikama u adaptaciji literarnog predloška, posebno ističući »bijeće prostore« u kojima redatelj pronalaze prostor za prevođenje iz jednog medija u drugi. U trećem dijelu rada autonomiju lutkarske predstave i videoigre razmatraju na primjeru romana *Vlak u snijegu* Mate Lovraka, analizirajući istoimenu lutkarsku predstavu u izvedbi Kazališta lutaka Zadar te zamišljenu videoigru kao misaoni eksperiment. Skreću pozornost na pogodnosti adaptacije videoigre koja je posredovana lutkarskom predstavom, posebice u pogledu selekcije sadržaja iz literarnog predloška te prevođenju nekih njegovih elemenata u videoigramu kompatibilan oblik.

Ključne riječi: lutkarska predstava; videoigra; literarni predložak; autonomija; adaptacija

UVOD

Termin »autonomija« dolazi od grčkih riječi αὐτός, što znači »sam«, i νόμος, što znači »zakon«, a označava samozakonitost i samoodređenje, kao suprotnost »heteronomiji«, tj. pokoravanju tuđem zakonu (Andrassy, 1941.). Najopćenitije, može se definirati kao »stanje vezano za neki objekt analize ukoliko je samoovisan [...] ili neovisan o drugim objektima analize« (Haskins, 1998.). Prvotno se u povijesti govorilo o autonomiji polisa, u smislu unutarnjeg političkog samoodređenja i neovisnosti o tuđoj vladavini, a od 17. stoljeća o autonomiji uma i čovjeka (Pažanin, 1991: 20), za što je jedan od najvećih utjecaja izvršio filozof Immanuel Kant svojom podjelom na autonomni moral, koji podrazumijeva djelovanje iz »čiste« moralne volje, i heteronomni, koji podrazumijeva djelovanje iz vanjskih poticaja i interesa (Andrassy, 1941.).

U estetici, »autonomija« dobiva bitno mjesto krajem 18. stoljeća, kada se suprotstavljaju autonomizam, prema kojemu estetsko iskustvo i/li umjetnost imaju vrijednost u sebi, te heteronomizam, prema kojemu je njihova vrijednost vezana za vanjske ciljeve, kao što su moral, korist ili istina. Ta dva pojma također se suprotstavljaju u značenju kauzalne neovisnosti, odnosno ovisnosti umjetničkih i estetskih fenomena o biološkim, psihološkim, ekonomskim, društvenim ili političkim utjecajima (Haskins, 1998.). I ovdje je ključnu ulogu u razvoju istraživanja autonomije imao Kant koji je svojim konceptom »svrhovitosti bez svrhe« estetskih objekata utjecao na izgradnju larpurlartizma kao otpora utilitarističkom shvaćanju umjetnosti. Kasnije se počelo intenzivnije raspravljati o autonomiji umjetničkog djela, pa je tako Monroe Beardsley tvrdio da su umjetnička djela neovisna o svom autoru, zbog čega bi kritika trebala biti usmjerena isključivo na unutarnja estetska svojstva djela, neovisna o vanjskim faktorima (Davies, 2005.). S druge strane, Nicolai Hartmann smatrao je da umjetnička djela, zbog svoje ovisnosti o mašti, nemaju autonoman bitak (*Ansichsein*), već su ovisna o promatraču (Livingston).

Autonomija koja će se obrađivati u ovom radu bit će autonomija adaptacije u odnosu na literarni predložak, ali i autonomija oblika umjetnosti kojemu adaptacija pripada, i to primarno zbog pretpostavke da za adaptacije

umjetničkih djela u novi medij vrijedi latentan zahtjev za istaknutom uporabom razlikovnih obilježja medija. Ta pretpostavka djelomično se naslanja na Clementa Greenberga i njegovu tvrdnju da svaki medij lijepe umjetnosti teži razjašnjenju svijesti o svojoj biti, pa je slikarstvo, na primjer, s impresionizmom osvijestilo svoj dvodimenzionalni karakter (Haskins, 1998.). Ovaj rad bavit će se autonomijom lutkarske predstave i videoigre u odnosu na literarni predložak, a time i autonomije lutkarstva i videoigara, te će isto razmatrati na primjeru djela *Vlak u snijegu* Mate Lovraka.¹

I. LUTKARSTVO I VIDEOIGRE U ODNOSU NA SRODNE UMJETNOSTI

U svojoj ne tako dugoj povijesti, lutkarstvo kakvim ga danas poznajemo uspjelo se pozicionirati kao zasebna vrsta umjetnosti. Najprije se udaljilo od pučkih lutkarskih igara te se počelo promatrati kao likovna umjetnost. Zatim se približilo glumačkom kazalištu, a nakon toga se od njega udaljilo. Vlastiti izraz lutkarstvo je u konačnici pronašlo u onom što se naziva lutkovnost.

Autonomija kazališta lutaka u odnosu na glumačko kazalište daleko je veća nego što se često pretpostavlja. Teoretičari Petr Bogatyrev, Otakar Zich, Eric Kolar, Edward Gordon Craig i Vsevolod Meyerhold² promišljali

¹ Ostavština Mate Lovraka broji pedestak igrokaza različita opsega, od dramatizacija vlastitih prozних tekstova preko kratkih igrokaza pisanih za školske potrebe do niza radio igara. Ostavio je mnogo stručnih članaka u kojima se zalagao za dječje kazalište. U svojim igrokazima izrazito likove oblikuje tako da kao moralno uzorni budu primjereni za mladu publiku. Njegova didaktičnost prožeta je modernim demokratskim uvjerenjem u kojima su individualna poduzetnost, građanska hrabrost, osobna plemenitost, suosjećajnost i odgovornost za druge najcjenjenije vrline. Bio je realist s naglašenim otporom prema svakoj neprirodnosti. Djeci je prirodno da se, igrajući, predstavljaju pa je tu spontanu dječju igru ugradio u roman *Vlak u snijegu* koristeći model drame kao medij učenja i poučavanja (Krušić, 2018: 247-254).

² Bogatyrev govori kako je riječ o dva različita, ali ipak bliska semiotička sustava kazališne umjetnosti. Razliku pronalazi u tome što lutka nije htjela nalikovati čovjeku

su o lutkarstvu u prvoj polovici 20. stoljeća i na neki način udarili temelje autonomiji lutkarstva.

Status i uloga glumca u tim dvjema vrstama kazališta veoma su različiti, pa dok dramski glumac kao sredstvo koristi svoje tijelo, glumac-lutkar ili animator kao sredstvo koristi lutku. Razliku između glumačkog i lutkarskog kazališta najbolje je opisao Branislav Mrkšić, rekavši:

Kada glumac na pozornici sjedne i zapali cigaretu i dočeka neko drugo lice poklonivši mu se, onda je to najobičnija radnja na pozornici. Ali zamislite što se događa kad tu istu radnju učini lutka. Lutka tom radnjom izaziva buru smijeha, a svaka faza tog inače najobičnijeg ljudskog postupka, koji ponavljamo po nekoliko puta dnevno, posebno je uočljiva i izvanredno efektivna. Očarava nas sama činjenica da se neživa lutka pokrenula. (Mrkšić, 1976: 16)

O usporedbi glumačkog i lutkarskog kazališta govorio je i Luko Paljetak:

samom činjenicom što predstavlja čudesan svijet (Bogatyrev, 1975: 43). Ovoj tvrdnji pridružujemo Meyerholdovo razmišljanje o postojanju dviju vrsta lutkarskog kazališta. U jednom direktor teži da lutka bude slična čovjeku sa svim njegovim karakteristikama, a drugi koristi lutke koje ne teže sličnosti s onim što publika vidi u životu. Lutka ne želi biti replika čovjeka zato što je svijet koji ona stvara čudesan svijet mašte, čovjek koji ona predstavlja izmišljeni je čovjek (Meyerhold, 2002: 25).

Prema Otakaru Zichu, koji je analizirao psihološki utisak iluzije iz kazališta lutaka i uspoređivao s iluzijom iz glumačkog kazališta, u glumačkom kazalištu postoji jedinstveni doživljaj onoga što vidimo i čujemo. Glumac govori u ime nekog drugog. To znamo, vidimo i čujemo. Drugačije je u kazalištu lutaka. Događa se nesporazum ne samo između onoga što vidimo i što znamo već između onoga što vidimo i onog što opet vidimo. Nesporazum je u samoj namjeri: prema pokretu i govoru ispred sebe imamo živog glumca, po ostalim znacima neživu materiju – lutku (Zich, 2002: 33).

Erik Kolar, prema navodima Bogatyreva (1975: 42), tvrdi da je kazalište prvenstveno likovna umjetnost jer se izražava lutkom, elementom likovne umjetnosti i potkrepljuje svoju tvrdnju pozivanjem na imena umjetnika koji su stvarali lutke – Klee, Léger, Picasso, Mirò. Kazalište lutaka možemo shvatiti kao prijelazni stupanj između kazališta i likovne umjetnosti.

Uočljivi su predstavnici teorije koja tvrdi kako je kazalište lutaka izvorno kazalište, a među njima je najpoznatiji Edward Gordon Craig koji je htio iz kazališta otjerati glumce i zamijeniti supermarionetom (Craig, 2002: 22-24).

Živo kazalište je više od života, a kazalište lutaka više od glumačkog kazališta – to je kazalište podignuto na višu potenciju, na razinu koja više nije samo razina sjecišta globalnog znakovlja nego polje sjecišta metaforičkog grozdovlja. (Paljetak, 2007: 64)

Međutim, najveća razlika između lutkarskog i glumačkog kazališta jest u likovnosti onog prethodnog. Naime, lutka sama za sebe ne pripada kazališnoj, nego likovnoj umjetnosti. Glumac lutkar u procesu scenske radnje postaje gotovo upola slikar, a likovno djelo, kao i lutka, doživljava se postupno. Ipak, dok je u likovnoj umjetnosti rezultat najčešće fiksiran, u lutkarstvu se reproducira skulptura ili slika s većom ili manjom točnošću (Bogatyrev citira Kolaru, 1975: 41).

Osnovna razlikovna odlika lutkarskog izraza jest činjenica da predmet koji govori i izvodi pokrete koristi snagu, tjelesnu i glasovnu, koja je nazočna izvan njega. Ako pokušamo animirati lutku, doživjet ćemo jedan čudni osjećaj koji opisuje Borislav Mrkšić:

Lutke u kazalištu lutaka ponašaju se kao pomični kipovi iz legende, koji izmiču onome, koji ih je pokrenuo, a koji ih, igrajući s njima, na neki način neprestano hvata; hvata u mašti njihov pokret, iznenađuje se njime kad ga dohvati i opet radosno s lutkom maštajući hvata lutkin novi pokret, traži njegov smisao, oduševljava se poezijom stalnog oživljavanja nežive materije, uvijek ponovnim oživljavanjem 'mrtve' lutke. (Mrkšić, 1976: 15)

Neživi predmet ili lutka pokrenula se pa čak i progovorila. Nespretnom gestom pokušava oponašati kretnje čovjeka, ali pritom ne skriva da je lutka. Upravo u tome, kazao je Paljetak, krije se njena divna iskrenost (Paljetak, 2007: 68). Lutki nije potrebno imitirati čovjeka kako bi postala biće na sceni. Ona od čovjeka posuđuje onoliko osobina ili one osobine koje su joj dovoljne da kao biće egzistira u svijetu koji je za nju i po njoj kreiran. lutka nije čovjekov alter ego, nije njegova zamjena nego komplement. Ona je rascijepljeno biće u odnosu prema animatoru, ali i gledaocu na kojeg se cijeli sistem znakova prenosi (Paljetak, 2007: 43). To je posebno izraženo u »otvorenom kazalištu«,

koje dominira u 21. stoljeću. U takvom kazalištu postoje dvije vrste gesta – geste koje izvodi animator i geste koje izvodi lutka. Ono što započinje lutka, bez zaustavljanja preuzima i završava animator, čime nastaje diskontinuitet u upotrebi ekspresivnih nivoa. Publika promatra malo lutku, a malo animatora, doživljavajući »efekt distanciranja«. Taj efekt sprečava trenutnu identifikaciju publike, ali povećava vizualnost cjelokupne kazališne predstave (Eruli, 2004: 271).

Povijest videoigara puno je kraća od povijesti lutkarstva, ali i one su se morale boriti, te se i dalje bore, za priznanje kao oblik umjetnosti. Tehnički, određuje ih interakcija s korisničkim sučeljem te posljedično generiranje vizualne povratne informacije na videozaslonu. Kao kompleksan oblik umjetnosti sadržavaju elemente slikarstva, kiparstva, arhitekture, književnosti, glazbe, plesa i dr. U kontekstu borbe videoigara kao oblika umjetnosti za autonomijom, u ovom radu izdvojiti će se njihova uska vezanost za igrani film, animirani film te igru, a kao njihove razlikovne karakteristike, koje ih legitimiraju kao zasebni oblik, istaknut će se igra te poklapanje pokretača i recipijenta.

Što se tiče odnosa videoigara i igranog filma, videoigre često upotrebljavaju kinematografske tehnike kao što su kromatska aberacija i bokeh, što je neobično jer vizualni materijal videoigara najčešće nije snimljen, već digitalno oslikan i izmodeliran. Također, sve je češća animacija likova putem hvatanja pokreta glumaca, pri čemu se postavlja pitanje: Jesu li oni pritom glumci ili lutkari? Zanimljiva je u tom smislu i sve češća pojava trodimenzionalnih modela poznatih glumaca koje potom animiraju ti isti glumci, često govoreći o čudnom iskustvu glume u praznom prostoru. Među njima su tako Kevin Spacey te Keanu Reeves u igri *Cyberpunk 2077* (CD Projekt Red, 2020.). O uskoj vezi filma i videoigara na našim prostorima pisao je Ilija Barišić u svojoj knjizi *Filmska gramatika videoigara*, smatrajući videoigre spojem filmskog i igrivog. Iako videoigre imaju mnoge dodirne točke s filmom, Barišić kao razlikovno obilježje ističe takozvanu »interventnu aktivnost«, u značenju djelovanja kojim interveniramo u predočena zbivanja u djelu (Barišić, 2019: 25).

Po pitanju odnosa videoigara i animiranog filma, digitalna animacija prisutna je u većini videoigara, iako postoje iznimke kao što je videoigra *Her Story* (Sam Barlow, 2015.) koja koristi filmske snimke. Najveći utjecaj animiranog filma na videoigre očituje se u takozvanim cut-scenama – scenama koje prekidaju i interventno djelovanje i igru, a koje su zapravo kratki filmovi ili, možda točnije, fragmenti većeg animiranog filma. O odnosu animiranog filma i videoigara pisao je Darko Masnec u svojoj doktorskoj disertaciji pod nazivom *Zagrebačka škola crtanog filma – umjetničke i tržišne prakse u kontekstu videoigara*, u kojemu je kao poveznice naveo njihovu kreativnu slobodu, neograničenu pravilima i zakonima realnog svijeta, a posebice njihovu ulogu u kulturnom kontekstu (Masnec, 2017: 177). Kako bi dodatno istražio povezanost tih dvaju medija, u svojoj videoigri *Makh*, kao praktičnom dijelu rada, nastojao je slijediti ključne estetske karakteristike Zagrebačke škole crtanog filma. Kao i u slučaju igranog filma, animirani film djelomično se u svom izrazu poklapa s videoigramama, ali videoigre se i dalje izdvajaju svojom interventnom aktivnošću.

U konačnici, kada se govori o odnosu videoigara i igre, treba istaknuti kako su videoigre igru morale nadilaziti kako bi se osamostalile kao oblik umjetnosti, ali im upravo igra, kao njihova distinktivna karakteristika, donosi posebnost u odnosu na ostale umjetnosti. Svoju su povijest započele kao elektroničke igre pretežno bez umjetničkih vrijednosti, kao što je igra *Tetris* (Various, 1984.), ali su s vremenom počele primati karakteristike umjetničkog djela, kao što su estetski užitak, vještina umjetničko-tehničke izvedbe, namjera autora da se stvori umjetničko djelo, emocionalnost i druge i tako se postupno legitimirale kao umjetnički oblik (Vigato, 2019.). Prema našem tumačenju, videoigre su kao oblik umjetnosti posebne upravo zbog toga što su hibridi umjetnosti i igre. Kada se isprepletenost igre i umjetnosti u njima zanemari, dolazi do slučajeva kao što je »ludonarativna disonanca«, termin koji je skovao Clint Hocking, a koji označava »neusuglašenost između značenja i dojmova koji proizlaze iz mehanike igre i priče u pojedinoj videoigri« (Barišić, 2019: 24), za što je jedan od primjera videoigra *BioShock* (2K Boston, 2007.) koja promiče nesebičnost u svom narativu, a sebičnost u igri. Jedan od načina

odupiranja takvim kontradikcijama može se postići pristupajući videoigrama kao *Gesamtkunstwerku*, umjetničkom djelu koje teži sintezi više oblika umjetnosti i, u ovom slučaju, igre (Gavrilović, Vigato, 2019.).

Druga distinktivna karakteristika videoigara jest poklapanje pokretača i recipijenta. Za razliku od lutkarstva, u kojem je publika tipično odvojena od animatora te promatra njegovo oživljavanje lutke iz gledališta, u videoigrama igrač i pokreće i promatra grafički prikaz lika u svijetu igre. Gledanje snimke nečijeg igranja videoigre ili praćenje uživo, ne bi se stoga moglo nazvati videoigrom, a kada bi se tražila analogna pozicija igraču u lutkarskom kazalištu, to bi prije bio lutkar, nego publika. Ilija Barišić stoga igrača videoigara, kao pokretača i recipijenta, naziva »igrateljem«, svojevrsnom kombinacijom riječi »igrač« i »igratelj«, čime ga razlikuje od igrača igara u kojima se razvoj igre ne promatra na zaslonu (Barišić, 2019: 24).

Igra te poklapanje pokretača i recipijenta stoga se mogu promatrati kao neke od distinktivnih karakteristika videoigara kao oblika umjetnosti, a kada se one zanemare, nastaju djela koje graniče sa simulacijama ili animiranim filmom.

II. ADAPTACIJA LITERARNOG PREDLOŠKA

Termin »adaptacija« dolazi od latinske riječi *adaptatio*, što znači prilagodba, a označava, među ostalim, umjetničko djelo proizvedeno na temelju nekog drugog umjetničkog djela, kojemu je time promijenjen izraz ili medij. Uz imitaciju, parodiju, travestiju, pastiš, aluziju i citiranje, jedan su od popularnih kreativnih načina izvođenja umjetnosti iz umjetnosti. Iznimno su česta pojava u suvremeno doba, među ostalim zbog pojave i širenja novih medija i tehnologija, a svjedočimo im tijekom čitave povijesti, pa tako većinu opusa Williama Shakespearea, najvećeg dramatičara svih vremena, čine adaptacije drugih književnih i povijesnih djela. Tek su kasnije adaptacije počele primati negativnu konotaciju, pa je tako Virginia Woolf rekla da su filmske

adaptacije, tj. ekranizacije, paraziti u odnosu na izvorna književna djela. Kulturni teoretičar Robert Stam tvrdi da je takva »aksiomska superiornost« književnosti rezultat njenog dugog povijesnog staža kao oblika umjetnosti, a povezuje je s logofilijom i onim što naziva »ikonofobija« (Hutcheon, 2004: 108-109). To se polagano opet počelo mijenjati šezdesetih godina 20. stoljeća pojavom koncepta »intertekstualnosti«, prema kojemu značenje teksta nije autonomno već isprepletano s ostalim tekstovima.

Pri realizaciji lutkarske predstave kao adaptacije redatelji se najčešće služe lutkarskim predloškom. Radi se o skiciranom, nedovršenom tekstu koji oslobađa prostor lutkarskoj igri i improvizacijama. Na tragu takve misli Luko Paljetak kaže kako za lutkarsku predstavu nije potreban gotov tekst, već plodonosan i izazovan predložak, rasadnik metaforičnog scenskog cvijeća (Paljetak, 2007: 71). Lutkarski predložak najčešće ne piše »pravi pisac«, niti ima pretenzija vrijedne literature. On je samo plan rada. Između lutkine geste i glasa s jedne strane te radnje s druge strane, stvara se niz distorzija, skretanja i vraćanja, a sve to dovodi do takozvanih »bijelih prostora« za lutkarski izraz. Naime, svaki tekst ispunjen je prazninama u kojima redatelj pronalazi prostor za prevođenje iz jednog medija u drugi (Ubersfeld, 1982: 11-19).³ U takvim »bijelim prostorima« nalaze svoj izraz i adaptirana djela drugih medija, a jednako tako i videoigre.

Jedna je od bitnih komponenti lutkarske dramaturgije skraćivanje radnje literarnog predloška. Lutka je tip i nema subjektivna obilježja već samo opća i tipična, bez detalja. Takvo skraćivanje literarnog predloška nastaje zbog prirode lutke, budući da ona nije u mogućnosti na sebe primiti sve detalje

³ O razlici između izvornog dramskog teksta i predstave govorila je Anne Ubersfeld koja kaže kako su tekst i kazališna predstava u dijalektičkoj proturječnosti. Nabraja dva stava o odnosu teksta i predstave. Prvi prednost daje tekstu, a predstavu smatra prijevodom književnog teksta. Napominje kako je to velika iluzija jer sveukupnost vizualnih i zvučnih glasova koje stvaraju redatelj, scenograf, glazbenik i glumci nešto je što je iznad tekstualne cjeline. Drugi stav sastoji se u radikalnom odbacivanju teksta. Tekst je samo jedan element predstave i to jedan od najmanje značajnih. Međutim, postoji razlika između onoga što pripada tekstu i onoga što se tiče predstave. Ne mogu se na isti način ispitivati tekstualni znaci i neverbalni znaci kazališne predstave. Kazališni tekst prisutan je u predstavi i ima dvostruki život, najprije prethodi predstavi, a zatim prati predstavu (Ubersfeld, 1982: 13-15).

koje nude literarni predlošci, čime se udaljuje od aristotelovske dramaturgije i približava poetici lirske pjesme. Vanjsko vrijeme lirske pjesme i lutke, kao i likovnog djela, veoma je kratko. Pretežnim korištenjem metafore nestaju naracija i deskripcija, a novo stanje koje izražava lutka ili lirska pjesma ima poseban ritam, emociju i raspoloženje u odnosu na epsko i dramsko djelo. Lutkarsku predstavu možemo shvatiti kao sukcesiju povezanih slika u nekom određenom nizu i onda se iz te sukcesije dobiva jukstapozicija slike, a to je nukleus same metafore. Ona nije već gotovi oblik i pojava, već scenska prezentacija procesa u kojoj se ne priča, već pokazuje. Lirska pjesma i lutka nisu predodređene da budu centar događaja kakvi se podrazumijevaju u dramskom prostoru ili epskoj priči, a primarni je objekt njihova interesa sadašnjost. Obje predstavljaju prvo lice sadašnjeg vremena, za razliku od epa i romana kod kojih je primarna prošlost te drame kod koje je primarna budućnost putem dimenzije očekivanja (Kravljanić, 1980: 51).

Videoigre, i kada su napravljene po uzoru na literarni predložak, često kao posredni predložak uzimaju film, čime skraćuju proces adaptacije, posebice u pogledu popunjavanja praznina u izgradnji imaginarnog svijeta i njegove osjetilne predodžbe.⁴ Jednako tako, ovdje se tvrdi da bi videoigra, pri adaptaciji književnog djela, lakše aktualizirala djelo u skladu sa svojom biti ako bi se služila lutkarskom adaptacijom nego ekranizacijom i to zbog dva razloga. Prvo, jer se u lutkarstvu, kao i u videoigramu, lik pokreće vanjskom snagom te drugo, jer lutkarstvo kao bitan element sadrži (lutkarsku) igru.

Pri razmatranju principa adaptacije za lutkarsku predstavu ili videoigru putem filmskih adaptacija, vrijedna su razmišljanja Željka Uvanovića, koji kaže kako je filmska interpretacija književnog djela nova, samostalna kreacija,

⁴ Na primjer, videoigra *The Lord of the Rings: Conquest* (Pandemic Studios, 2009.) napravljena je prema filmskoj trilogiji *The Lord of the Rings* (Peter Jackson, 2001.-2003.), dok je videoigra *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* napravljena prema izvornom književnom djelu J. R. R. Tolkiena *The Fellowship of the Ring*. Njihovi izdavači, Electronic Arts, odnosno Vivendi, morali su otkupiti autorska prava na izvorni film, tj. književno djelo, te su bili zakonski spriječeni u korištenju dizajnerskih i narativnih elemenata koji se pojavljuju u književnom djelu, odnosno filmu, što ukazuje na usku vezanost autorskih prava i autonomije umjetničkih djela.

a književni predložak samo poticaj. Jednako tako, može se kazati kako video-igra ili lutkarska predstava nisu prijevod nego transformativan hipertekst ili reinterpretacija u duhu oblika umjetnosti kojemu pripada (Uvanović, 2008: 25).

Što se tiče lutkarske predstave i videoigre koja počiva na poticaju iz književnih djela, naše je razmišljanje da odnos književnog djela i novonastalog umjetničkog djela nije odnos isključivosti nego odnos uključivosti. Kao što čitanje drame ne isključuje posjet kazalištu radi gledanja predstave, tako i gledanje lutkarske adaptacije ili igranje adaptacije u obliku videoigre treba potaknuti na dopunjavanje praznih mjesta ili bijelih prostora u literarnom predlošku. Redatelj lutkarske predstave ili videoigre, kada adaptira književno djelo, koristi se posebnostima koje čine pripadajući oblik umjetnosti autonomnim. Iz lingvističkog prelazi u vizualni i interaktivni medij, a konačni produkt nije identične estetske naravi i ne može se mjeriti istim mjerilima. Nova djela postaju druga ili nova datost (Uvanović, 2008: 59).

Prethodna razmišljanja o adaptaciji općenito te konkretno o adaptaciji u lutkarsku predstavu i videoigru sada će biti ispitana na primjeru djela *Vlak u snijegu* Mate Lovraka.

III. ANALIZA NA PRIMJERU DJELA VLAK U SNIJEGU⁵

U romanu *Vlak u snijegu* Mato Lovrak građu je rasporedio u devet poglavlja: *Najveća kuća*, *Troje malih s Jabukovca*, *Zadruga Ljubanovac*, *Dogovor*, *Izlet u grad*, *Vlak u snijegu*, *Dječje ruke*, *Ljuban i Pero*, *Ponoć*. Roman je socijalno obojen i realističan, kao i većina Lovrakovih djela, čime je otvorio novu epohu u hrvatskoj dječjoj književnosti u kojoj je do tada prevladavala fantastika. U svim Lovrakovim djelima dominirat će razred, skupina djece, kolektiv, zadruga te učitelj kao nevidljivi redatelj. Lovrak je s jedne strane obuzet zadrugom, dobro organiziranim kolektivom, a s druge strane socijalnom utopijom, pa se tako u romanu jasno govori o ekonomskoj krizi i suprotstavljanju siromašnih bogatima. Što se tiče osnovne strukture djela, Milan Crnković i Dubravka Težak u romanu su uočili tri glavna segmenta: prvi je opis dječje igre, drugi je stvaranje đачke zadruge uz izbore za njezina vođu, a treći, najobimniji dio romana, čini putovanje zadruge u grad. Upravo ovo ključne su točke na kojima se temelji dramaturgija lutkarske predstave o kojoj će poslije biti riječi (Crnković, Težak, 2002: 354).

⁵ Mato Lovrak, VLAK U SNIJEGU. Redatelj: Dražen Ferenčina. Surežija: Vjera Vidov. Dramatizacija: Filip Jurjević. Glazba: Igor Karlić. Scenografija, izrada i oblikovanje lutaka: Robert Košta. Scenski pokret: Alen Čelić. Kostimografija: Anita Goreta. Oblikovanje svjetla: Frane Papić. Majstor tona: Mate Petričević.

Dražen Ferenčina (1967.) studirao je komparativnu književnost i filozofiju na Filozofskom fakultetu, a diplomirao kazališnu režiju na Akademiji dramske umjetnosti u Zagrebu. U Kazalištu lutaka Zadar režirao je tri izrazito lutkarske predstave: *Bijeli jelen* (2002.), *Betlehemska ovčica* (2005.) i *Najveća su šteta droga i cigareta* (2008.). U predstavi *Mačak u čizmama* (2005.) miješaju se lutke i živi glumci. U Kazalištu lutaka Zadar režirao je izrazito glumačke predstave *Čarobnjak iz Oza* (2008.), *Michelangelo Buonarroti* (2010.), *Hamletova istina* (2014.) i *Knjiga o džungli* (2015.).

Igor Karlić (1958.) bavi se glazbom kao skladatelj, izvođač i producent scenske glazbe. Suraduje s nizom profesionalnih dramskih, lutkarskih i dječjih kazališta, a s redateljem Draženom Ferenčinom u Kazalištu lutaka Zadar potpisuje glazbu za predstave: *Michelangelo Buonarroti* (2010.), *Hamletova istina* (2014.), *Knjiga o džungli* (2015.) i *Vlak u snijegu* (2019.).

Najpoznatija dosadašnja adaptacija romana *Vlak u snijegu* jest ekranizacija Mate Relje iz 1976. godine.⁶ Uspoređujući navedeni film i izvorni roman, Ines Biškić pozvala se na razmišljanja Giorgia Tinazzija koji donosi načela po kojima se provodi prilagodba literarnog teksta filmu, prepoznajući isto u Reljinoj adaptaciji:

Poigravanje naizgled sporednim motivima, dodavanje likova i događaja, izbacivanje likova i događaja, drugačiji raspored scena, različito doziranje informacija, promjena početka i kraja, promjena povijesnog konteksta, naglašavanje ideološke poruke, miješanje tekstova jednog te istog autora, izmjena u fokalizaciji,⁷ jezične promjene, ublažavanje ili naglašavanje tema i motiva. (Biškić, 2015: 14)

Roman *Vlak u snijegu* vrlo je pogodan za lutkarsko uprizorenje jer lutka sama po sebi nije statična i voli putovati. Inače, kada se pišu tekstovi za lutkarske predstave oni u pravilu sadrže putovanje. Tako je dramaturg Filip Jurjević pri adaptaciji romana *Vlak u snijegu* za lutkarsku predstavu u režiji Dražena Ferenčine i izvedbi Kazališta lutaka Zadar,⁸ najprije trebao skratiti tekst jer lutka ne trpi puno detalja, ali pazeći da ideja romana ostane ista. Ulogu sveznajućeg pripovjedača preuzeo je učitelj, a kasnije konduker koji pomaže lutkama ili likovima da se predstave u lutkarskom svijetu. Lutke nisu prepričavale ono što se događa, nego su djelovale. Putovanje vlakom u grad lutkarski je predstavljeno tako da jedan animator u ruci drži vlak, dok drugi upravlja tračnicama, nakon čega se u daljini vidi mali vlak. Kao i u romanu, ključna je scena u lutkarskoj predstavi vlak koji je zapeo u snijegu, što je

⁶ Film se može pogledati na: <https://www.youtube.com/watch?v=DtITBg3BeUY> (pristupljeno 19. studenog 2020.).

⁷ U određenju fokalizacije korisno je pozvati se na Uvanovića koji tvrdi kako postoje tri vrste fokalizacije: nulta fokalizacija u kojoj sveznajući pripovjedač nadmašuje svojim znanjem bilo koji lik, potom unutarnja fokalizacija u kojoj se svijet promatra kroz prizmu nekog lika i vanjska fokalizacija kada je lik ograničen na promatranje vanjskog, bez uvida u misli i motivacije likova (Uvanović, 2008: 25).

⁸ Lutkarska predstava može se vidjeti na: https://www.youtube.com/watch?v=9Q_xr-77NAgI (pristupljeno 19. studenog 2020.).

prikazano tako da najprije lutke pokušavaju osloboditi tračnice od napadalog snijega, a nakon toga glumci bez lutaka vrlo razigrano bacaju snijeg i pjevaju pjesmu o slozi koju je napisao i uglazbio Igor Karlić. U predstavi nema paravana i koriste se stolne lutke, a stol na kojem se aranžiraju lutke u jednom trenutku postaje vlak. Na sceni se ravnopravno nalaze lutke i animatori koji nose istu boju i oblik kostima kao njihova lutka, čime kao parovi predstavljaju cjeline. Na »otvorenoj sceni«, razmještanjem rekvizita i kulisa, glumci pred publikom grade nova prizorišta.

Radnja romana sažeta je u pet scenskih prostora te su događaji drugačije raspoređeni nego u romanu.⁹ Prvi predstavlja seoski ambijent sa stiliziranim stablima, a od zvučnih efekata čuje se glasanje pijetla. Predstava počinje dječjom igrom vjenčanja u kojoj na scenu dolaze animatori s lutkama, guraju stol i pjevaju poznatu pjesmu Miše Kovača »Odvest ću te na vjenčanje«. U istom scenskom prostoru autor postavlja scenu susreta s popom koji je pobjegao jer je vidio kostur te scenu tučnjave Ljubana i Pere zbog Drage. Potom se selimo u školsku učionicu. Glumci odnose stabla i na stol stavljaju školske klupe. Kako bi započeo novi motiv, drugačiji od dječje igre, učitelj traži od učenika da se predstave, čega, primjerice, u romanu nema. Potom pripovjedač-učitelj iznosi ideju o stvaranju zadruga. Ubrzo se odabire domaćin i učenici s učiteljem dogovaraju putovanje, pri čemu lutke predstavljaju djecu, a živi glumci odrasle i tog će se principa autori pridržavati do kraja predstave. U trećoj sceni glumci donose vlak i u daljini čujemo zvuk parne lokomotive. Za vrijeme putovanja pojavljuju se kuće s otvorenim prozorima iza kojih mašu živi glumci, a vlak je napravljen tako da mu je vidljiv i eksterijer i interijer. Posljednji scenski prostor predstavlja tvornicu. Pri povratku ponavlja se scena s vlakom koji ovaj put nema jedan nego dva vagona kako bi se učenici mogli odvojiti nakon svađe. Nakon čišćenja snijega, pripovjedač-kondukter dovršava priču o *Vlaku u snijegu*, a animatori na trenutak ostavljaju svoju lutku i postaju živi glumci u ulozi roditelja koji čekaju svoju djecu. Na samom završetku, Ljuban s kondukterom promišlja o budućnosti, a u posljednjoj sceni djeca

⁹ O razlici između romana i filma više na: https://zbornica.com/index.php?option=com_zoo&task=item&item_id=1184&Itemid=108 (pristupljeno 19. studenog 2020.).

se ponovno igraju vjenčanja, ali ovaj put zovu Ljubana da im se pridruži. Za razliku od romana, sve se to događa u istoj inscenaciji.

Da se lutkarska predstava *Vlak u snijegu* izvodila prije pedeset ili šezdeset godina, ona bi bitno drugačije izgledala. Možemo pretpostaviti kako bi to bila predstava paravanskog tipa i da se ne bi miješale lutke i živi glumci na sceni. Lutke bi bile javajke ili ginjoli, a inscenacija realistična koliko je u lutkarskoj predstavi to moguće.

Videoigra *Vlak u snijegu* trenutno ne postoji niti se, po našim saznanjima, njena aktualizacija planira, ali u ovom će se eseju pokušati zamisliti kao svojevrsni misaoni eksperiment. Ako bi se navedeno djelo adaptiralo putem lutkarske predstave, moglo bi poprimiti neka njena ostvarenja. Primjerice, avatarima, grafičkim reprezentacijama likova u videoigri, moglo bi se, pored korištenja standardnih sučelja kao što su tipkovnica, miš ili *gamepad*, upravljati kao lutkama (Vigato, 2019.), koristeći tehnologije pogodne za virtualno lutkarstvo kao što su HTC Vive, Oculus Touch, Wii, input rukavice (Nitsche, 2018.), ali i pametne telefone (Nitsche i Nayak, 2012.). Također, u lutkarskoj predstavi lutkari u jednom trenutku preuzimaju ulogu glumaca roditelja djece, a isto bi se moglo izvesti i u videoigri. Na primjer, igračima bi se tijekom igre mogla zamijeniti uloga pa bi u jednom trenutku mogli upravljati roditeljima djece, dok bi na ekranu promatrali djecu kako pristižu vlakom.

Međutim, za razliku od lutkarske predstave u kojoj se sadržaj gotovo u pravilu pokazuje, a ne prepričava, videoigre posjeduju brojne mogućnosti uključivanja teksta. U videoigri bi se stoga mogli opisati svi elementi *Vlaka u snijegu* koji neće biti prikazani direktno u sceni, kao npr. opisi Ljubanovca, Zagreba ili roditelja djece, ali i uključiti interaktivni tekstualni elementi, kao npr. dnevnik učenika s razrednikovim opisima ponašanja, pri čemu bi igrač materijale mogao pregledavati po volji. Jednako tako, u videoigru bi mogli biti uključeni fragmenti izvornog Lovrakova teksta.

Nadalje, budući da su kao distinktivni elementi videoigara kao oblika umjetnosti istaknuti igra i poklapanje pokretača i recipijenta, njih bi, a u skladu s pretpostavkom o očuvanju biti medija, u videoigri trebalo istaknuti.

U romanu *Vlak u snijegu* opisana je dječja igra vjenčanja, ali čitatelj u njoj ne sudjeluje, stoga bi videoigra mogla uključiti igrače u virtualnu verziju te iste igre, na primjer odabirom odjeće i uloga u vjenčanju. Djeca bi mogla biti istovremeno uključena u tu igru, što bi se moglo postići ako bi se dizajnirala *online* igra za više igrača. Igra bi mogla omogućiti sudjelovanje tridesetak djece i učitelja, pri čemu bi svatko mogao nositi imena likova iz izvorne priče, djelomično izmijenjena ili vlastita. Virtualni likovi kojima bi se upravljalo mogli bi biti napravljeni po uzoru na filmsku ili neku drugu adaptaciju ili otvoreni za igračevu interpretaciju.

Poklapanje pokretača i recipijenta moglo bi se ostvariti dajući igračima u nekim dijelovima slobodu izbora i mogućnost utjecanja na radnju priče. Primjerice, mogla bi im više puta biti ponuđena moralna dilema pa bi »negativac« Pero mogao biti ne samo jedan nego više njih. Igrači bi bili uključeni u akciju otkopavanja snijega i mogla bi im se dati opcija da isti cilj ne ostvare ili da ga ostvare puno sporije. Zbog ove karakteristike videoigara i moralizma prisutnog u djelu Lovraka, videoigre bi mogle biti jako pogodan medij za adaptaciju.

Autonomija lutkarskog izraza prethodno u radu razmatrala se u odnosu prema literarnom predlošku, likovnosti i animaciji, a kao primjer za to analizirala se lutkarska predstava *Vlak u snijegu* izvedena u Kazalištu lutaka Zadar. S jedne strane nalazi se realističan roman Mate Lovraka, a s druge strane lutka koja je sama po sebi tajanstvena i nedokučiva. Predstava *Vlak u snijegu* neka je vrsta alternativnog lutkarskog izraza koji povezuje sva postojeća scenska sredstva izražavanja. Naime, u predstavi sudjeluju lutke s vidljivim animatorima i glumac koji ima ulogu naratora. Međutim, u nekim epizodama vidljivi animatori i sami postaju glumci koji u rukama imaju lutke kao svoju djecu. Lutke se u nekim epizodama sasvim otuđuju od animatora i glumci predstavu igraju sami. Lutkarsko kazalište u predstavi *Vlak u snijegu* održava se po zakonima paradoksa i postalo je sasvim drugačije od onog kazališta lutaka kada je definiralo svoju autonomiju, ali je još više produbilo i pojačalo svoju autonomiju u odnosu na književnost, glumačko kazalište i likovnost. Glumac ne smeta lutki, čak suprotno. U nazočnosti vidljivog glumca autonomnost lutke još više dolazi do izražaja. Iako predstavom dominira pričanje priča,

autori su pronašli mnogo lirskih momenata kako bi lutkarski predstavili neke detalje priče.

Razmatrajući moguću adaptaciju romana *Vlak u snijegu* u videoigru, istaknuli su se igra te poklapanje pokretača i recipijenta kao dvije karakteristike videoigara na koje bi se trebalo fokusirati. U igri vjenčanja recipijent videoigre i sam bi sudjelovao, a radnju koja se odvija pred njegovim očima sam bi pokretao. To podsjeća na izjavu redatelja Relje kako je, da bi u djeci potaknuo što kvalitetniju glumu, cijeli proces često pretvarao u igru, čime je i sebe, kako kaže, vraćao u djetinjstvo. Pri adaptaciji Lovrakova djela mnogo je elemenata iz lutkarske predstave koji bi nam mogli poslužiti, kao što su zamjena pokretačeve uloge djeteta i roditelja te pojednostavljena inscenacija. Kao ključne pogodnosti adaptacije u videoigru možemo istaknuti moralni odgoj igrača koji je u skladu s Lovrakovim moralizmom te uključivanje igrača u igru opisanu u djelu. Tako bi bila iskorištena distinktivna svojstva videoigre kao oblika umjetnosti, a Lovrakova izvorna ideja zaživjela bi u novom obliku.

ZAKLJUČAK

Adaptacija ima drugačiji oblik nego izvornik, ali u pravilu zadržava njegovu ideju. Ona izvornik ne mora parodirati, već upravo suprotno, odavati mu počast. Iako se adaptacije književnih djela često smatraju umjetnički manje vrijednima, lutkarskoj predstavi i videoigrama treba dati priliku takvih adaptacija zbog brojnih novih sredstava izražavanja, ali i interesa publike. Čitanje poznatog teksta na drugačiji način uvijek je potrebno jer nova publika na drugačiji način prihvaća stare sadržaje. Adaptacija književnog djela oživljava i obogaćuje kulturno nasljeđe zemlje iz koje potječe i daje književnom djelu svježiju, prihvatljiviju i uvjerljiviju dimenziju, a književnost sprema za budućnost. Na kraju krajeva, kako kažu T. S. Eliot i Northrop Frye, sva je umjetnost izvedena iz druge umjetnosti (Hutcheon, 2004: 109).

LITERATURA

- Andrassy, Juraj. 1941. »Autonomija«. *Hrvatska enciklopedija*. Naklada Konzorcija Hrvatske enciklopedije. Zagreb. <https://hemu.lzmk.hr/Natuknica.aspx?ID=3432> (pristupljeno 21. ožujka 2021.).
- Barišić, Ilija. 2019. *Filmska gramatika videoigara – Modaliteti vizualnog izlaganja novih medija*. Hrvatski filmski savez, Zagreb.
- Biškić, Ines. 2015. »Filmska ekranizacija Lovrakovih i Kušanovih dječjih romana«. *Hrvatski* 13/1. 9-43.
- Bogatyrev, Petr. 1975. »Kazalište lutaka i kazalište živog glumca (o uzajamnosti dvaju bliskih sustava)«. *Prolog* 7, 23/24. 39-48.
- Craig, Edward Gordon. 2002. »Gospodo, marioneta!«. *Estetika lutkarstva*. Ur. Radoslav Lazić, Autorsko izdanje, Beograd. 22-24.
- Crnković, Milan – Težak, Dubravka. 2002. *Povijest hrvatske dječje književnosti od početka do 1955. godine*. Znanje. Zagreb.
- Davies, Stephen. 2005. »Beardsley and the Autonomy of the Work of Art«. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*. 63/2. 179-183.
- Eruli, Brunella. 2004. »Tekst i »praksa« u marionetskom pozorištu«. *Svetsko lutkarstvo. Istorija teorija istraživanja*. Ur. Radoslav Lazić, Foto Futura i Radoslav Lazić. Beograd.
- Gavrilović, Aleksandar; Vigato, Matija. 2019. *Trip the Ark Fantastic kao Gesamtkunstwerk. Stručna konferencija računalne igre 2019: zbornik radova*. Konferencija računalne igre 2019. Varaždin. 2019. 19-26.
- Haskins, Casey. 1998. »Autonomy«. *Encyclopedia of Aesthetics*. Ur. Kelly, Michael. Oxford University Press.
- Hutcheon, Linda. 2004. »On the Art of Adaptation«. *Daedalus* 133/2. 108-111.
- Kravljanić, Branislav. 1984. »Odnos između lutkarstva i drugih umetnosti«. *Scena*. 1, 1. 50-56.
- Krušić, Vladimir. 2018. *Kazalište i pedagogija*. Disput HCDO. Zagreb.
- Livingston, Paisley. »History of the Ontology of Art«, *Stanford Encyclopedia of Philosophy*. <https://plato.stanford.edu/entries/art-ontology-history/> (pristupljeno 21. ožujka 2021.).

- Masnec, Darko. 2017. *Zagrebačka škola crtanog filma – umjetničke i tržišne prakse u kontekstu videoigara*. Doktorski rad. Akademija likovnih umjetnosti Sveučilišta u Zagrebu. Zagreb.
- Meyerhold, Vsevolod. 2002. »Dva pozorišta lutaka«. *Estetika lutkarstva*. Ur. Lazić, Radoslav. Autorsko izdanje, Beograd. 25-28.
- Mato Lovrak: *Vlak u snijegu (knjiga/film) – Razlike između knjige i filma*. Zbornica. https://zbornica.com/index.php?option=com_zoo&task=item&item_id=1184&Itemid=108 (pristupljeno 19. studenog 2020.).
- Mrkšić, Borislav. 1976. *Drveni osmijesi*. Centar za vanškolski odgoj Saveza društva Naša djeca. Zagreb.
- Nitsche, Michael; Nayak, Sanjeev. 2012. »Cell Phone Puppets: Turning Mobile Phones into Performing Objects«. *Entertainment Computing – ICEC 2012. 11th International Conference, ICEC 2012 Bremen, Germany, September 2012 Proceedings*. Ur. Herrlich, Marc; Malaka, Rainer; Masuch, Maic. 363-372.
- Nitsche, Michael; McBride, Pierce. 2018. »A Character in Your Hand: Puppetry to Inform Game Controls«. *DiGRA '18 – Proceedings of the 2018 DiGRA International Conference: The Game is the Message*. 1–16. <http://www.digra.org/digital-library/publications/a-character-in-your-hand-puppetry-to-inform-game-controls/> (pristupljeno 21. ožujka 2021.).
- Paljetak, Luko. 2007. *Lutka za kazalište i dušu*. Međunarodni centar za usluge u kulturi. Zagreb.
- Pažanin, Ante. 1991. »Antičko i moderno razumijevanje autonomije i slobode«. *Politička misao*. 18, 3. 20-31.
- Ubersfeld, Anne. 1982. Čitanje pozorište. Prevela Mirjana Miočinović. Vuk Karadžić. Beograd.
- Uvanović, Željko. 2008. *Književnost i film. Teorija filmske ekranizacije književnosti s primjerima iz hrvatske i svjetske književnosti*. Matica hrvatska – ogranak Osijek. Osijek.
- Vigato, Matija. 2019. »Avatar kao lutka«. *Sve je lutka, lutka je sve!*. Ur. Vigato, Teodora. Sveučilište u Zadru, Kazalište Lutaka Zadar, Hrvatski Centar UNIMA. Zadar.

- Vigato, Matija. *Jesu li videoigre umjetnost?*. Zagreb. <https://apps.unizg.hr/rektora-nagrada/javno/akademske-godine/2018/nagradeni-radovi> (pristupljeno 21. ožujka 2021.).
- Zich, Otakar. 2002. »Psihologija pozorišta lutaka«. *Estetika lutkarstva*. Ur. Lazić, Radoslav. Autorsko izdanje. Beograd. 32-40.

AUTONOMY OF A PUPPET SHOW AND A VIDEOGAME COMPARED TO THE LITERARY ORIGINAL

A b s t r a c t

In this paper, the authors question the autonomy of the puppet show and video game in relation to the literary template. In the first part of the paper, they deal with the autonomy of the art forms to which they belong, the puppetry, while distinguishing as distinctive features the artistry and the relationship of a living actor to a puppet, and in video games the game and the matching of initiator and recipient. In the second part of the paper, they discuss dramaturgical techniques in the adaptation of the literary original, especially emphasizing the »white spaces« in which directors find space for translation from one medium to another. In the third part of the paper, the autonomy of a puppet-show and video game is discussed on the example of Mate Lovrak's novel *Vlak u snijegu*, analysing the puppet show of the same title performed by the Zadar Puppet Theatre and the imagined video game as a thought experiment. They draw attention to the benefits of adapting a video game mediated by a puppet show, especially in the terms of selecting content from a literary original and translating some of its elements into a form compatible with video game.

Key words: puppet show; videogame; literary original; autonomy; adaptation