

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

FAKULTET ZA ODGOJNE I OBRAZOVNE ZNANOSTI

Marta Grgić

LUTKARSKE OSNOVE

ZAVRŠNI RAD

Slavonski Brod, 2019.

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
FAKULTET ZA ODGOJNE I OBRAZOVNE ZNANOSTI

Sveučilišni preddiplomski studij Ranoga i predškolskog odgoja i obrazovanja

LUTKARSKE OSNOVE
ZAVRŠNI RAD

Kolegij: Lutkarstvo

Mentor: Red. prof. art. Mira Perić

Studentica: Marta Grgić

Matični broj: 479

Slavonski Brod,
rujan, 2019.

ZAHVALA

Na samom početku se želim zahvaliti svojoj mentorici red. prof. art. Miri Perić za pruženu pomoć tijekom pisanja završnog rada. Zahvaljujem se na strpljenju, usmjeravanju te idejama.

Zahvaljujem se svojoj obitelji, dečku i prijateljima koji su bili uz mene za vrijeme studiranja, te mi pružili potrebnu pomoć i podršku.

SAŽETAK

Lutkarska umjetnost važan je dio djetetova rasta i razvoja. Osnovna osobitost lutkarstva je animacija scenske lutke te je ona jedna od osnova lutkarstva. Lutkarske osnove su također scenografija, glazba, režija, svjetlost, animacija lutaka, dramaturgija i tekst. Svaki segment je važan jer zajedno čine jednu cjelinu te nam stvaraju cjelokupnu sliku onoga što nam animator želi predstaviti. Kroz lutkarske osnove učimo razvijati dijalog, monolog, komunikaciju, govor, kreativnost te ulazimo u svijet mašte. Lutkarstvo sadrži brojne scenske lutke, a neke od njih su: ginjol, zijevalice, štapne lutke javajke, marionete, lutke za prst i druge. Ovaj rad ima za cilj približiti djeci pojam scenske lutke i lutkarskih osnova, potaknuti ih da razvijaju maštu i kreativnost stavljajući se u ulogu scenske lutke te utvrditi koliko je lutkarstvo primjenjivano u vrtiću.

KLJUČNE RIJEČI: lutkarske osnove, dijete, scenska lutka

SUMMARY

Puppetry is an important part of child's growth and development. Basics feature of puppetry is the animation of puppets. Apart from animation, the fundamentals of puppetry also include scenography, music, directing, lighting, dramaturgy and text. Each of them makes an essential part of an overall picture which an animator wants to present. The fundamentals of puppetry help us develop dialogue, monologue, communication, speaking and creativity and provide us with the world of imagination. Puppetry consists of numerous puppets, such as guignols, sock puppets, rod puppets, marionette, finger puppets, etc. The aim of this paper is to make children familiar with the term puppet and the fundamentals of puppetry, encourage them to develop their imagination and creativity by role-playing and confirm the applicability of puppetry in kindergarten.

KEY WORDS: fundamentals of puppetry, child, puppet

SADRŽAJ

1. UVOD	1
2. POVIJEST HRVATSKOG LUTKARSTVA	2
3. LUTKARSKE OSNOVE	4
3.1. Lutkarski tekst i dramaturgija	4
3.2. Režija	5
3.3. Animacija	6
3.4. Scenografija	7
3.5. Glazba	7
3.6. Svjetlost	8
4. VRSTE SCENSKIH LUTAKA	10
4.1. Štapne lutke	10
4.2. Ginjol lutke (ručne lutke)	11
4.3. Lutke sjene	12
4.4. Plošne lutke	13
4.5. Lutke na prstima	14
4.6. Marionete ili lutke na koncu	14
5. PROCES IZRADE SCENSKE LUTKE	16
5.1. Izrada ginjol lutke u dječjim vrtićima	16
5.2. Izrada štapne lutke u dječjim vrtićima	17
6. LUTKARSKA MINIJATURA	19
BUBAMARA I CVIJET	19
6.1. Proces lutkarske minijature u vrtiću	21
6.2. Tablica 1: Analiza provedene minijature u vrtiću	23
7. ZAKLJUČAK	24
8. LITERATURA	25
9. PRILOG	26

1. UVOD

Prvi zapisi lutkarskoga kazališta pronađeni su u Egiptu, a zatim se ono širi diljem Europe. Sam aspekt oživljavanja lutke se u lutkarstvu prikazuje kao spontana reakcija u kojoj dijete neživi predmet uzima u naručje te on oživljava odnosno poprima određeni karakter. Kroz lutkarstvo i lutkarske osnove dijete razvija govor, mimiku, pokrete, kreativnost te maštu. Za lutkarstvo se može reći da je sinteza umjetnosti koja obuhvaća plesni, likovni, glazbeni, književni i dramski izraz, ona omogućava razvoj kreativnosti kako kod odraslih tako i kod djece.

Posrednik koji djeluje između glumca i gledatelja je upravo scenska lutka. Lutka ne mora biti oblik koji ima ruke i noge, uz maštu i kreativnost, bilo koji predmet može postati lutka. Kako bi se gledatelji mogli uživjeti u ono što gledaju, glumac mora u lutku unijeti život, a to će napraviti tako što okarakterizira lutku prema njezinom izgledu, pridoda joj određenu boju glasa te svaku riječ potkrijepi pokretima. Za lutku se može reći da je oživjela u trenutku kada u nama probudi emocije i osjećaje, kada se glumac u potpunosti prepusti mašti i slobodi govora.

Primjena lutkarskih osnova vrlo je važna za djetetov razvoj, to je način na koji dijete može izaći iz svojih okvira, prepustiti se vlastitoj mašti i osjećajima. Lutka je odlično motivacijsko sredstvo koje obogaćuje djetetov socijalni, emocionalni i spoznajni razvoj. Dijete pomoću lutke spoznaje raspoloženja, emocionalna stanja, različite karaktere. Stavlja se u uloge bliskih osoba na način da s lutkom oponaša ono što se dešavalo u njegovoj okolini. Odrasli trebaju biti ti koji će kod djece poticati glumu koja im je od malih nogu urođena, samo ju treba pobuditi i potaknuti.

Lutkarstvo je umjetnost koja nemoguće čini mogućim, sve ono što se u realnom svijetu čini nedostižnim kroz lutkarstvo možemo ostvariti. Djeca vrlo rado prihvaćaju svijet mašte koji lutka pruža, jer im je ostvarena sloboda govora, nema netočnog izraza, ono što im u danom trenutku dođe u glavu to i izgovore, a također i realiziraju pokret koji su zamislili. Mogu reći da djeca u današnjem svijetu imaju bezbroj mogućnosti za korištenjem scenske lutke. No tu nam se otvaraju slijedeća pitanja: "Potiče li se dovoljno djecu da koriste lutke? Primjenjuju li se dovoljno lutkarske osnove u obrazovnim ustanovama? Jesu li scenske lutke dovoljno poznate djeci?" Odgovore na navedena te razna druga pitanja ću objasniti u ovom radu.

2. POVIJEST HRVATSKOG LUTKARSTVA

Osnivanje Gradskog kazališta lutaka u Splitu važno je za povijest Hrvatskog lutkarstva. Osnovano je 1945. godine, a njime počinje kontinuirana profesionalna lutkarska produkcija. Od tada do danas su stvorena brojna profesionalna lutkarska kazališta u Osijeku, Rijeci i Zagrebu. Hrvatsko kazalište je bilo u kontinuitetu s Europskim kazalištima. Istaknula bih kako je na Hvaru, 1610. godine sagrađena prva općinska kazališna zgrada u Europi. U sjevernim i južnim dijelovima Hrvatske, u 16. stoljeću su također pronađeni oblici kazališnog djelovanja (Glibo, 2000).

Lutkarstvo je od samog početka svoga djelovanja bilo skroman oblik kazališta. Bilo je prisutno na raznim mjestima kao što su sajmovi, plemićke kuće i sl. Podrške hrvatskom kazalištu dolazile su iz raznih zemalja, pa se prema tome pretpostavlja da su isto tako i lutkari dolazili izvana u naša kazališta. U Dalmaciju i Istru su dolazili iz Italije, a u kontinentalna područja iz Austrije i Češke, te nam prenosili jaku lutkarsku tradiciju koja je bila prisutna u njihovim zemljama (Glibo, 2000).

Za stvaranje prvog marionetskog kazališta, nakon Prvog svjetskog rata bili su značajni književnik dr. Velimir Deželić, slikar i scenograf Ljubo Babić, skladatelj Božidar Širola te pjesnik Dragutin Domjanić. Također su bili značajni i za autentični lutkarski igrokaz Petrica Kerempuh. Mirko Božić je osnovao Splitsko kazalište, nakon Drugog svjetskog rata. Samostalno je vodio lutkarski teatar, a također je bio i jedini njegov redatelj i dramaturg. Književnik Radovan Ivšić i redatelj Vladimir Habunek su iz svoje intimne stvaralačke slobode osnovali lutkarstvo. Njima su se pridružili i mnogi drugi umjetnici koji kasnije postaju vrlo važni. Istaknula bih njemačku glumicu Tillu Durieux koja je od svoje tridesete godine živjela u Zagrebu, a značajna je po tome što je kreirala i šivala odjeću za lutke, te također napisala priručnik o gradnji lutaka. U Zadru je utemeljitelj lutkarstva bio poljoprivrednik i ribar Bruno Paitoni, koji se zaljubio u lutkarstvo tokom studija u Parizu. Utemeljitelj Dječjeg kazališta u Osijeku je književnik Ivan Balog. Zeko, Zriko i Janje je lutkarski igrokaz kojim se okušavao u lutkarstvu, a u suradnji s njim je bio skladatelj Branko Mihaljević. Navedeni umjetnici su u svijet lutkarstva ušli kroz samostalno učenje o njemu, a samo pojedini su imali skromnu količinu iskustva (Glibo, 2000).

Lutkarstvo se, kao i u drugim zemljama, razvijalo kao scenska umjetnost za djecu. Smatralo se da je njegova osnovna karakteristika scenski odgoj djece. Bajke Ivane Brlić-Mažuranić su posebno inspirativno djelovale na lutkare. Njezine bajke su rađene prema narodnim motivima i bile su osnova lutkarske dramatike u svima našim kazalištima. Lutkarstvo je u početku doživljavano kao glazbeni i vizualni izraz, a tek kasnije kao umjetnost riječi. Lutke kojima su se izvodile gotovo sve predstave u Splitu bile su marionete, a ubrzo za njom su se počele koristiti lutke na štapu i ručne lutke. U Rijeci su se lutkari usredotočili na učinke "crnog kazališta". Osječko kazalište je surađivalo sa Češkim i Slovačkim lutkarima, a svoj rad su posvetili interakciji živoga glumca i lutke (Glibo, 2000).

U Zagrebačkom kazalištu lutaka, šezdesetih godina, bio je značajan scenograf i slikar Berislav Deželić. Posjedovao je vlastiti stil koji lutku reducira na simbol, čime je bila oslobođena svake antropomorfičnosti. Sedamdesetih godina u zadarskom kazalištu lutaka počinje revolucionarni obrat, a njegovi protagonisti su bili Branko Stojaković i redatelj Luko Paljetak. Njihova teorija je bila takva da je lutka u funkciji scenografije, a scenografija u funkciji lutke. Ta teorija svojim dinamičnim izmjenama stvara jedinstven vizualni dojam. Najvažnija predstava za povijest hrvatskog lutkarstva je *Postojani kositreći vojnik*, pokazatelj je lutkarstva kao vizualne poezije i glazbe, pa tek onda teksta (Glibo, 2000).

Kipar i scenograf Zlatko Bourek je specifičnom bunraku tehnikom, ostvario svoju viziju Stoppardove mini-inačice *Hamlet*. Ostvario ju je u zagrebačkom Teatru & TD, a kasnije je postala popularna diljem svijeta. Predstava je to, koja je u povijesti hrvatskog glumišta najviše gostovala u raznim zemljama i na gotovo svim kontinentima. Krajem osamdesetih pa sve do danas, neke od važnijih lutkarskih ansambl predstava su: *Judita* u Zadarskom kazalištu, *Osman* u Zagrebačkom kazalištu te *Djevojčica sa žigicama* u Osječkom kazalištu (Glibo, 2000).

S vremenom se pogled na lutkarsko kazalište i lutkarstvo promijenio. Lutkarstvo se počinje više cijeliti kao umjetnost. Za svih pet profesionalnih kazališta se otvara mogućnost poboljšanih uvjeta rada, dobivaju obnovljene prostore za rad. Značenju lutkarstva su pridonijeli sami lutkari koji su svojom samosviješću shvatili važnost svoje umjetničke i društvene funkcije. U današnje vrijeme se svakodnevno igra po nekoliko predstava, ne samo u kazalištima nego i u vrtićima kao i školama.

3. LUTKARSKE OSNOVE

Kroz tekst koji slijedi ću opisati segmente lutkarskih osnova, pobliže objasniti kakav utjecaj svaki od njih ima na lutkarsku minijaturu. Svako područje lutkarskih osnova vrlo je važno za izvedbu same lutkarske minijature. Ni jedan aspekt nije manje vrijedan jer svi zajedno čine jednu cjelinu. Elementi lutkarskih osnova su: lutkarska scenografija, glazba, režija, animacija lutaka, svjetlost, dramaturgija i tekst. Primjenom lutkarskih osnova na scensku minijaturu postizemo potpuno uživljavanje gledatelja u priču.

3.1. Lutkarski tekst i dramaturgija

Pri provođenju lutkarske predstave moramo paziti da tekst ne nadvlada lutkarsku igru. Previše teksta u lutkarskoj igri može djeci onemogućiti praćenje radnje. U trenutku kada osjetimo važnost koju nosi lutkarstvo, možemo osjetiti i njegovu funkcionalnost (Pokrivka, 1991). Kako bi izveli lutkarsku predstavu nije nužno imati određeni tekst prema kojem ćemo glumiti. Dovoljno je da animator, odgojitelj, uzme lutku u ruke te sam započne dramaturgiju. Da stvara priču u svojoj glavi, na licu mjesta te ju prenosi djeci. Kraći tekstovi koji sadrže manje likova, živ i dinamičan dijalog pogodniji su za lutkarsku dramaturgiju od tekstova koji imaju velik broj dijaloga (Glibo, 2000).

"Lutke kao skraćene, simboli, u odnosu prema svojim izražajnim mogućnostima, također ne podnose duge monologe i dijaloge" (Pokrivka, 1991, 15). Lutkarski tekst treba biti jednostavan, pun emocionalnosti, sažet te funkcionalan. Sam dijalog u sebi mora uključivati verbalnu akciju bez velikog opisivanja stanja mirovanja (Pokrivka, 1991).

Tekst lutkarskog kazališta sadrži vlastiti ritam, također posjeduje i složene psihološke sadržaje koji nemaju zajedničke komponente s lutkarskim izrazom. U slučaju kada se tekst kazališta živog glumca prenese na lutkarsku scenu, lutka gubi mogućnost da uđe u vlastitu dimenziju igre što dovodi do toga da više nije simbol živog lika nego postaje njegova imitacija (Pokrivka, 1991). "Riječi treba vratiti njezine fizičke odzvine i uključiti ih u magični govor prostora kako bi se dobila punina kazališta nasuprot mraka i tišine koji predstavljaju kazališne čistine" (Rudman, 2017, 91). lutka može biti u potpunosti nijema, no lutkar, izmjenom njezinih pokreta objašnjava radnju. Lutkarski tekst namijenjen djeci mora ispunjavati određene kriterije, vrlo je bitno da bude psihološki uvjerljiv kako bi se djeca u što većoj mjeri unijela u priču. Tekst također mora biti didaktički nenametljiv, maštovit, poetičan te ritmički raznolik. Sve su to faktori koji upotpunjuju cjelokupnu sliku predstave u očima djeteta (Pokrivka, 1991).

Kada govorimo o dramaturgiji lutkarske igre, važno je napomenuti da su neke od njezinih specifičnosti: dinamičnost, cjelovitost, preglednost, zanimljivost i jasnoća (Pokrivka, 1991). Segmenti dramaturgije čine čvrstu sliku onoga što nam se želi predočiti. Ukoliko je svaka

specifičnost dramaturgije zastupljena u lutkarskoj igri, možemo biti sigurni da prisustvujemo kvalitetnom lutkarskom prikazu (Pokrivka, 1991).

Dramaturgija lutkarske igre za djecu sadrži još jednu karakteristiku, a to je metaforički prikaz na lutkarskoj sceni. Dječju pažnju ne treba opterećivati mnogobrojnim istovremenim događajima na sceni koji bi mogli poremetiti njihovu koncentraciju i pažnju. U dramaturgiji lutkarskih igara za djecu veliku važnost imaju razni efekti iznenađenja (Pokrivka, 1991). Odgojitelj, prije izvedbe lutkarske dramaturgije stvara plan, organizira radnju te na osnovu toga usklađuje redoslijed događanja. Cilj koji želimo postići ne dobiva se skraćivanjem teksta nego njegovim zgušnjavanjem. Tip lutke nas može uputiti prema odabiru teksta. Primjer nam mogu biti lutke sjena, one podnose samo jednostavnu dramaturgiju koja uključuje kratke priče, basne i sl. (Glibo, 2000).

3.2. Režija

Režija je polazište svih kazališnih ostvarenja, a redatelj je osoba koja je glavna i odgovorna za nju (Rudman 2017, Glibo, 2000). Redatelj ističe svoje ideje te razlučuje što je ispravno, a što neispravno. Režijski cilj koji je jasan i nov, u očima drugih može postati pravi eksperiment. "Režija nije ni svrha ni cilj, ona je sredstvo kojim se tumače autorove ideje i književno-kazališne vrednote njegove drame, i to što djelotvornije" (Glibo, 2000, 56).

Razigranost lutkarske igre te njezina estetska vrijednost ovisi o sudjelovanju redatelja, njegovoj mašti, talentu i općoj kulturi. Nakon što redatelj prouči dramsko djelo, prilagođava ga vlastitim pogledima. Zatim odabire scenske lutke kojima će se djelo provoditi te prenosi zahtjeve scenografu, kreatoru lutaka, kompozitoru i drugima. Redatelj također dodjeljuje uloge s obzirom na boju glasa animatora te njegove animacijske mogućnosti (Pokrivka, 1991). Redatelj mora biti osoba koja prepoznaje književnost, glazbu, likovnu umjetnost i film.

Kazalište lutaka je bogato stilovima pa možemo reći da je samo značenje redatelja u njemu veće nego u glumačkom kazalištu (Glibo, 2000).

Uz režiju možemo povezati još jedan pojam, a to je mizanscena. Mizanscena kretanjem lutaka na sceni pojašnjava smisao scenskog zbivanja (Glibo, 2000, Pokrivka, 1991). Gledateljeva svijest ili podsvijest apsorbira sve što vidi, stoga je svaki detalj u mizansceni važan. Važan je jer je povezan s određenim događajem kojeg se želi naglasiti, odnosno predstavljati točno ono na što želimo usmjeriti gledateljevu pažnju (Glibo, 2000).

Pokrivka (1991) ističe nekoliko načela dobre lutkarske mizanscene. Prvo načelo govori da mizanscena treba biti lutkarski stilizirana, jednostavna, funkcionalna, jasna, izbjegavajući odveć opisivanja gestama i kretanjama. Drugo načelo govori da bude logična te polazi za prirodnim tokom zbivanja na sceni. Treće načelo govori da se svakako uzmu u obzir zakoni kompozicije prilikom stvaranja mizanscene. Prostor lutkarske predstave sadrži mnoge detalje

i pojedinosti koje treba pažljivo odabirati te slagati na scenu kako bi se svi mogli što bolje unijeti u priču. No također treba paziti da ne bude previše detalja koji bi mogli privući pozornost na sebe te smanjiti mogućnost uživanja u predstvu.

3.3. Animacija

Glavni i osnovni element lutkarstva je lutka. Uz lutku je također vrlo važna animacija kojom ju oživljavamo. "Animirati lutku znači udahnuti joj dušu, oživjeti je" (Pokrivka, 1991, 15). Oživljavanjem, lutka poprima određeni karakter, boju glasa, postaje lik u kojemu su se probudile razne emocije. Lutka nas može osvijestiti o tome kada je sretna, tužna, uzbuđena, zamišljena, no sve to uz pomoć animatora. Osnovno sredstvo lutkarske umjetnosti je pokret. Igrom govora i odabirom riječi se budi lik koji nam otvara mogućnost da ga okarakteriziramo (Pokrivka, 1991).

Animiranje se zasniva na činjenici da stvari i materija imaju zajedničku energiju i nutarnju strukturu. Osjećajući tu strukturu povezujemo se s nečim živim, u nama se pobuđuju misli o animizmu, odnosno vjerovanju da u lutkama postoji duh koji ju oživljava (Županić-Benić, 2009). Postupak animiranja zasniva se na shvaćanju da stvari i materija imaju energiju kao i unutrašnju dinamiku (Majaron, Kroflin, 2004).

Kroz scensku predstavu animiramo, odnosno oživljavamo željeni lik. Animacija dolazi sama od sebe, na licu mjesta no možemo ju poticati vježbama protiv osjećaja ukočenosti te također vježbama za koncentraciju. Glumac odnosno animator se mora u potpunosti duhovno i fizički prepustiti kako bi se mogao što bolje unijeti u tijelo lika koji igra. Usklađivanjem animatorove boje glasa s izgledom lutke i njezinim pokretima, postizemo potpuno unošenje u priču, kako animatora tako i gledatelja. "Kako će glumac biti uvjerljiv? Tako da on sam povjeruje u to što igra." (Rudman, 2017, 39). U potpunosti se slažem s izjavom koju je Rudman predočila, ako se glumac ne prepusti igri, onda cijela predstava nema čar koja će povezati scenu i publiku (Rudman, 2017).

Glibo (2000) govori kako su za kazalište lutaka značajne personifikacija i animacija. Kroz animaciju se postiže oživljavanje neživoga, kao primjer mogu navesti lutku, a personifikacijom pridajemo ljudske osobine životinjama, stvarima i pojavama. Što znači da možemo postići efekt koji ukazuje na to da lutka govori, iskazuje svoje emocije: tugu, sreću, ljutnju (Glibo, 2000). Nova veza koja se stvara proizlazi iz spajanja animatorove osobnosti sa osobnošću lutke.

Različiti tipovi scenske lutke imaju i različita pravila animiranja. Lutke marionete čine skupinu lutaka koje se animiraju pomoću konaca, a animacija se provodi odozgo. Za provođenje animacije ručnim lutkama upotrebljava se tehnika animacije odozdo. Važno je naglasiti da lutkarska animacija mora biti povezana s karakterom lutke te onime što se događa na sceni (Pokrivka, 1991).

"Lutkar mora osjetiti onaj karakterističan ritam pokreta za svaku lutku koju animira" (Pokrivka, 1991, 15). Korištenje postojećih pokreta nije dobro u animaciji jer je svaka lutka posebna te se treba povoditi za njenim karakterom. Svaki pokret nešto označava, govori nam kako se lutka osjeća. Pognuta glava će najčešće predstavljati tugu, dok raširene ruke mogu označavati radost.

Glas je također važan za animaciju lutke, animator mora paziti na visinu tona, dubinu, boju glasa. Animacija lutke neće biti dobra ako animator zadrži vlastitu boju glasa, tada animacija postaje monotona i dosadna. Lutka gubi pravo na vlastiti karakter te gubi svoju vjerodostojnost. Scenska lutka sebi stvara vlastiti svijet u kojemu posjeduje vlastite osobine, karakter, stoga njezinom svijetu i osobinama treba prilagoditi glas. Lutka svojim scenskim oživljavanjem nosi u sebi glas koji animator treba otkriti, a kada ga otkrije počinje ga upotrebljavati u oblikovanju lutkine osobnosti (Pokrivka, 1991).

3.4. Scenografija

Tradicionalna kazališta lutaka zahtijevala su da scenografija bude realistična, što znači da je sve na sceni moralo pružati osjećaj stvarnosti. Uz lutke su i predmeti u nekim situacijama oživljavali, npr., u određenom trenutku lutka kreće pričati s cvijetom koji tada oživljava. Pruža nam se efekt oživljavanja neživog predmeta (Pokrivka, 1991).

Stilizirana scenografija se većinom svodi na naznačavanje ambijenta simbolima. Oni igraju veliku ulogu na sceni, upotpunjuju je, donose osjećaj stvarnosti. Sažimanjem likovne vrijednosti i funkcionalnosti scenografija dobiva potpuni smisao. Kompozicija, kontrasti boja, oblika, osvjetljenja i linija pružaju kazalištu lutaka potpunu smirenost te njeguju njezinu likovnost. Svjetla također igraju veliku ulogu na sceni, pružaju efekte koji upotpunjuju čitav izgled scene (Pokrivka, 1991).

Scenografija u lutkarskoj predstavi budi interes za saznanjem što će se dešavati na sceni. Podiže raspoloženje djece te im kompletira doživljaj cijele lutkarske igre (Pokrivka, 1991). Scenskom prostoru treba ostvariti mogućnost da govori odnosno treba ga njegovati (Rudman, 2017).

3.5. Glazba

Prilikom oblikovanja scenskog lika i lutkarske igre, veliku ulogu ima glazba. Glazba upotpunjuje radnju na sceni, pokrete lutaka, a gledateljima pruža veću uživiljenost u čitavu priču, djeluje na njihovu psihu te senzibilitet. Glazba lutkarskom igrokazu stvara novu dimenziju koja ga obogaćuje. Ona nerijetko može objašnjavati dramsku radnju (Pokrivka, 1991). Glazba se na lutkarskoj sceni može predočiti glazbenim instrumentima (sirena,

orkestar, zvono) te reproduciranjem. Također može biti sama za sebe (pjevana pjesma) ili glazbena pratnja. Glazba se odabire s obzirom na lutkarski tekst te u dogovoru s redateljem. Scenska glazba više znači za kazalište lutaka nego za glumačko kazalište iz razloga što je kazalište lutaka sintetičnija umjetnost od glumačkog (Glibo, 2000).

Pokrivka (1991) navodi dva načina korištenja glazbe u lutkarskoj igri. Prvi način je funkcionalno ugrađivanje glazbe u dramsku radnju lutkarske igre. Pod tim podrazumijevamo da se lutke pokreću uz glazbu te pjevaju. Mogu biti snimljene na magnetofon nakon čega se puštaju, a također i lutkari mogu pjevati pjesme. Drugi način je glazba ilustrativnog karaktera. Možemo ju opisati kao zvučnu kulisu koja se javlja s ciljem naglašavanja atmosfere, radnje i raspoloženja. Ovaj način glazbe se primjenjuje kod scenografije, svjetlosnih efekata i dr. Glibo (2000) ističe nekoliko sastavnica glazbe, a to su: ritam, melodija, dinamika, tempo, boja i harmonija. Možemo ih podijeliti prema emotivnosti i dramatičnosti, pa su tako boja, melodija i harmonija najemotivnije sastavnice glazbe, a tempo i ritam izražavaju dramatičnost. Navedene sastavnice glazbe moraju biti prilagođene publici kojoj se emitira, moramo razlikovati one za djecu od onih za odrasle.

Dječja publika koja je vrlo jednostavna te forma kazališta lutaka podrazumijevaju jednostavnost glazbe u melodiji, ritmičnost te melodičnost. U odnosu na Pokrivku (1991), Glibo (2000) glazbu dijeli prema sličnim principima, na glazbu s vlastitom funkcijom, glazbu atmosfere te na provodne motive. Glazba atmosfere iskazuje raspoloženje situacije, atmosferu te sredinu, može biti usklađena, a isto tako se može i kositi s navedenim. Provodne motive povezujemo s likovima, takva vrsta glazbe naznačuje da će se lik pojaviti odnosno da dolazi. Glazba prema vlastitoj funkciji uvodi gledatelje u svijet kazališnih čuda iako je i ona podređena zadaćama režije (Glibo, 2000).

Pod vrstom glazbe na sceni ubrajamo i realan zvuk, on može izazvati osjećaj velikog uzbuđenja kao i osjećaj uspavanosti. Realni zvuci su bubnjevi, otkucaji sata, zvono, koračanje i sl. (Glibo, 2000).

Kada govorimo o zvuku, važno je obratiti pozornost na njegovu ispravnu nijansu i perspektivu, udaljavanje ili približavanje. Pjev ptice mora zvučati kao da ga čujemo iz nekakve udaljenosti, a animatorov glas koji glumi pjev ptice treba postići efekt približavanja zvuka. Položaj zvučnika na pozornici je također važan te moramo voditi računa o tome kakav efekt želimo izazvati, a zatim u skladu s tim postaviti zvučnik na pravo mjesto (Glibo, 2000).

3.6. Svjetlost

"Svjetlo je nešto što bi, u idealnom smislu, unutar lutkarskog kazališta, unutar lutkarskog redateljskog postupka trebalo postati ne samo šminka predstave, ne samo njen vanjski okvir, nego, također-lutka" (Paljetak, 2007, 56).

Glibo (2000) dijeli rasvjetu na: osnovnu, likovnu i dramsku. Osnovnu rasvjetu koristimo kako bismo dobili efekt informiranosti scenske situacije. Likovna rasvjeta odražava likovnog

umjetnika, nikako ne smije doći do njezinog sukobljavanja s intencijama režije kako ne bi došlo do samosvrhovitosti. Ukoliko želimo naglasiti dramsku situaciju i odnose likova, koristimo se bojom i intenzitetom dramske rasvjete (Glibo, 2000).

Glibo (2000) navodi još jednu podjelu rasvjete na: oblikovano i plošno, svjetlosnu sliku i scenski film. Plošno svjetlo služi kako bi osvijetlilo pozornicu u cijelosti, većinom s prednje strane. Konkretno za kazalište lutaka ono nije dobro jer tada gubimo izražajnost lutke kao i njezine likovne kvalitete. Oblikovanim svjetlom lutki pružamo osjećaj plastičnosti. Ono podrazumijeva rasvjetu iz reflektora koje je postavljeno u gornjem bočnom kutu čija je veličina oko 45 stupnjeva. Kontrasvjetlo je slabije te po boji tamnije svjetlo koje je smješteno nasuprot glavnom svjetlu. Oblikovano svjetlo prilagođavamo situaciji na pozornici, ako želimo naglasiti lutku, koristimo ga pojedinačno, a ako želimo naglasiti nekakav prizor u cijelosti koristit ćemo ga lokalno. Redatelj osnovnu rasvjetu postavlja na način da se reflektori ne premještaju za vrijeme čitave predstave. Vrlo je važno voditi računa o kutu postavljanja rasvjete kako ne bi smetala gledateljima. Ona ne smije biti postavljena pod kutom manjim od 40 stupnjeva. Boja svjetla pruža posebne efekte koje ne možemo dobiti kombiniranjem običnih boja, zato je i ona važna. Kada odabiremo boje svjetla, moramo paziti da ne narušava izgled lutke, njezinog kostima, dekoracije i sl. Uz glazbu, jačina svjetla i boja imaju velik utjecaj na atmosferu i doživljaje gledatelja. Preusmjeravanjem rasvjete možemo naglasiti pojedinog lika ili radnju, ističemo nešto važno na sceni (Glibo, 2000).

Svjetlosna slika stvara iluziju sredine te nas informira o njoj. Ako želimo dobiti nekakvu ilustraciju radnje ili dekoraciju, koristimo se scenskim filmom. Crno kazalište koristi poseban način rasvjete. Osvjetljavamo ga koristeći nekoliko reflektora koji su postavljeni jedan iznad drugog sa strane kazališta. Ovdje nam se javlja još jedan pojam, a to su luminescentne boje, koristimo ih ako želimo obojiti nekakav predmet, lutku i sl. One zasjaje ako ih se osvijetli posebnim silikonskim lampama. Pažljivo treba upotrebljavati i svjetla u dorani, moramo znati u kojem točno trenutku ih upaliti, a posebice ugaziti. Svjetla se gase kada završava određeni čin, a ponovno se pale nakon spuštanja zastora. Zakašnjelim paljenjem svijetla se gubi minuta pljeskanja. Prilikom izvođenja predstave za djecu treba izbjegavati nagla gašenja svjetla jer mogu stvoriti buku. Pravilno je postepeno gašenje svjetla kako bi djecu uveli u kazališno raspoloženje. Rasvjeta treba funkcionirati u skladu s glazbom. Rasvjeta je važna za kazalište te joj treba posvetiti više vremena, truda te probi kako bi savršeno funkcionirala s ostalim lutkarskim osnovama (Glibo, 2000).

4. VRSTE SCENSKIH LUTAKA

Scenske lutke su namijenjene za dječju igru te izvođenje na pozornici. Još od davnih vremena su se pravile lutke raznih oblika. S početka su bile vrlo skromne s minimalnim pokretima, no s vremenom je to napredovalo (Glibo, 2000). Djeca se u svom životu svakodnevno susreću s brojnim igračkama, koje im vrlo brzo postaju dosadne. U početku dijete prvo istražuje mogućnosti lutke, a zatim, s njom, svijet oko sebe (Kraljević, 2001). Upravo lutka je taj predmet koji nastoji poboljšati komunikaciju između učitelja i učenika. Djeca se često ne žele otvoriti odraslima, zato lutka može biti predmet kojemu će pričati o problemima, a to može dovesti do uspostavljanja simboličke komunikacije s okolinom (Majaron, Kroflin, 2004). Odmalena su djeca vrlo naklonjena lutkama, pričaju s njima, igraju se, spavaju, komuniciraju. Lutka je beživotni predmet čiji karakter stvara lutkar koristeći se vlastitom maštom te ju na taj način oživljava (Paljetak, 2007).

"Lutka više ne služi samo za pripremanje predstave ili kao motivacija na školskim satovima; ona može postati magična snaga u rukama učitelja i djece koja potiče kognitivni, socijalni i emocionalni rast" (Majaron, Kroflin, 2004, 22). Obiteljske situacije su čisti primjer gdje se mogu upotrebljavati lutke: pri odlasku na spavanje, roditelji, pomoću lutke djetetu mogu odglumiti priču za laku noć (Batašić, 1990). Mnogobrojne su mogućnosti koje nam lutka pruža, no treba poticati njihovu upotrebu, posebno od strane odraslih prema djeci. Lutka omogućava bolje razumijevanje okoline, svijeta, kao i sebe samoga, njezina osnovna karakteristika je gesta. Bilo koji predmet može postati lutka, dijete kroz igru može zamisliti da je olovka avion te na taj način animira i stvara vlastiti svijet mašte (Batašić, 1990).

Lutke možemo podijeliti u dvije skupine: prema načinu pokretanja i prema poziciji s koje se animiraju (Županić- Benić, 2009). Glibo (2000) navodi tipove scenskih lutaka za igru djece, a to su:

- štapne lutke
- ginjol lutke (ručne lutke)
- lutke sjene
- plošne lutke
- lutke na prstima
- marionete ili lutke na koncu

4.1. Štapne lutke

Sam naziv nam govori da se radi o lutkama koje pokrećemo uz pomoć štapa i žice. Štapne lutke još nazivamo i javajke. Potječe s otoka Jave po kojemu je dobila ime. Javajka je trodimenzionalna štapna lutka, za razliku od nekih koje su plošne, poput lutaka sjena (Županić-Benić, 2009). Javajke za azijsku kulturu predstavljaju jednu od najneobičnijih i najljepših manifestacija (Pokrivka, 1991).

Lutka na štapu je najjednostavniji oblik lutke koju mogu izraditi i sama djeca. Na kuhaču se može zalijepiti željeni oblik te je lutka spremna za animaciju. Ona ima mnogobrojne mogućnosti, može se reći čak više od ostalih vrsta lutaka, a mogu se pojaviti i u različitim oblicima. Štapne lutke nemaju posebno određena pravila korištenja stoga su one najbolji izbor za početnike koji se žele baviti lutkarstvom. Ne pokreće ih težak i kompliciran mehanizam, dovoljno je primiti lutku za štap te započeti proces glume (Županić-Benić, 2009).

Materijal kojim se izrađuje lutka treba biti lagan kako bi je štapovi izdržali. Dimenzije lutke nisu ograničene. Krajevi štapova ili žice trebaju biti zaobljeni kako ne bi došlo do ozljeda animatora prilikom animacije (Županić-Benić, 2009). Javajke u obliku životinja su nešto kompliciranije za izradu u odnosu na ljudski oblik lutke jer se za životinjski oblik mora osmisлити poseban mehanizam (Pokrivka, 1991).

Javajka se sastoji od tijela kroz koji prolazi štap koji omogućava pokretanje lutke. Cijeli kontrolni mehanizam provodi štap, fiksiran je unutar glave te ju pokreće. Već sam navela da je javajka trodimenzionalna lutka, stoga ima ruke, trup i glavu koji su pokretljivi. Donji dio tijela čini suknja čija je svrha sakriti ruku animatora. Princip izrade glave jednak je kao kod ginjola i marioneta. Glava se pokreće drvenim štapom koji prolazi kroz tijelo lutke, fiksiran je u lubanji, a pomaže animatoru kod izvođenja pokreta glavom. Glavu pokreće poseban štap, dok ruke, ramena, trup te donji dio pokreće drveni elipsoidni dio koji predstavlja ramena. Za ramena su pričvršćene ruke koje su pokretljive u svim zglobovima. Ruke se pokreću pomoću žica za koje je pričvršćen drveni dio kako bi ih animatoru bilo lakše pokretati (Županić-Benić, 2009).

Kostim lutke se može izraditi prema njezinim karakteristikama, mogu biti vrlo nakićene u gornjem dijelu isto kao i skroz jednostavne. Frizure kod ženskih javajki mogu biti bilo kakvog oblika, na glavu se mogu staviti i razni šeširi, ukrasi i sl. Kod muških lutaka se detaljno razrađuje gornji dio kostima, dok je donji dio manje bitan (Županić-Benić, 2009).

Javajka je namijenjena za animaciju odozdo pri čemu je animator na poziciji iza paravana, dok jednom rukom animira lutkinu glavu držeći štap, drugom rukom držeći žice animira ruke lutke (Županić-Benić, 2009).

4.2. Ginjol lutke (ručne lutke)

Ginjol lutke spadaju u skupinu ručnih lutaka. Ona se stavlja na lutkarevu ruku prema principu rukavice zatim prstima, šakom i podlakticom lutkar upravlja pokretima lutke. Palac i srednji prst upravljaju rukama lutke dok kažiprst kontrolira pokrete glave. Tijelo ginjol lutke čini jednostavna košuljica, a preko nje se može izraditi kostim. Ona u većini slučajeva nema noge, no ako ih ima, one se prebace preko paravana te ih se može animirati drugom rukom. Glava ginjol lutke može biti izrađena od raznih materijala kao što su: drvo, moltopren, vata i sl. (Pokrivka, 1991).

Drugi oblik ručne lutke je zijevalica. Na animatorovu ruku se navuče lutka s tim da palac animira donju čeljust usta, a ostali prsti gornju. Funkcionira na način da animatorova ruka otvara i zatvara lutkina usta. Ginjol i zijevalica spadaju u skupinu lutaka koje je vrlo jednostavno izraditi (Županić-Benić, 2009).

Županić-Benić (2009) navodi tri elementa anatomije ginjola: predimenzionirane glave, izraženih ruku i tijela (haljinica koja prekriva ruku animatora). Glavni dijelovi ginjol lutke su glava i ruke, oni su najviše izraženi jer zapravo njih lutkar i pokreće. Predimenzionirana je glava ručne lutke i ona najviše dolazi do izražaja. Karakter lutke se oblikuje na način da joj se izradi veći nos, usta ili pak krupne istaknute oči. Prema obliku face i dijelova na njoj gledatelji mogu zaključiti kakvog je karaktera, no to nije nužno u svakoj situaciji. Animator može uzeti kuglu stiropora, staviti je na prst te animirati, pružiti joj karakter koji gledatelji prepoznaju prilikom animacije. Rukavi predstavljaju ruke lutke, na njihovim krajevima mogu biti oblikovane ruke koje mogu držati predmete. Kako bi dobili efekt komičnosti možemo lutki u ruke staviti predmet koji je duplo veći od nje (Županić-Benić, 2009).

Kada govorimo o kostimu lutke odnosno haljinici, treba biti umjeren s ukrašavanjem i dodatcima kako ne bi privukla previše pozornosti. Treba paziti da njezin izgled ne postane prvi plan u kojemu trebaju biti glava i ruke. Izgled kostima slični rukavici s tri prsta, a dugačak je toliko da prekrije lakat animatora. Haljinica se može izraditi od bilo kojeg materijala no najprikladnija je tkanina koja ne ometa animaciju lutkara (Županić-Benić, 2009).

Svaki pokret lutke nosi određeno značenje, tako pomicanje glave lijevo desno znači negodovanje, kimanje glavom gore dolje znači potvrdu, nagnuta glava prema naprijed znači tugu itd. Lutkar omogućava lutki da pokaže emocije, izrazi svoje osjećaje koje publika prepoznaje. Izgled lutke, njezini pokreti i glas se međusobno nadopunjuju te stvaraju jednu skladnu cjelinu. Da bi lutka djelovala živo, potrebno je da bude u harmoniji sa svim navedenim čimbenicima (Županić-Benić, 2009).

Animacija ručne lutke provodi se u lutkarskoj pozornici koja se još naziva i kutija. Visoka je kako bi svi gledatelji mogli dobro vidjeti predstavu, iznad lutkareve glave se nalazi prozorčić na kojemu se odvija animacija. Pozornica se sastoji od tri paravana koja se mogu sklopiti, izrađena je tako da se ne vidi lutkar. Dolazak lutaka na scenu odvija se na način da izranjaju odozdo. Pozornica je izrađena za samo jednoga lutkara koji glumi sve likove koji se javljaju u predstavi. Unutar pozornice postavljene su mu kukice kako bi mogao odložiti lutke s kojima ne glumi (Županić-Benić, 2009).

4.3. Lutke sjene

Specifičnim oblikom lutaka možemo nazvati lutke sjene. Kazalište sjena najviše je bilo zastupljeno u Kini, stoga ih svi prepoznaju kao "kineske sjene" (Glibo, 2000). Sjena je nestvaran oblik koji prati kretanje Sunca. Sjena se javlja kao reakcija predmeta i svjetla. "Umijeće promatranja i izazivanja sjena traje od trenutka kad je prvi čovjek počeo bježati pred svojom sjenom" (Mrkšić, 2006, 128). U kazalištu lutaka, lutka sjene nije vidljiva

gledateljima kao predmet nego samo kao sjena. Ona oživljava oponašajući sjene predmeta ili živih bića. Glavni elementi u igri sjene su izvor svjetlosti i platno. Animator iza platna oživljava sjenu, dok s druge strane platna gledatelji uživaju u nevjerojatnim prikazima njezine igre (Županić-Benić, 2009).

Većinom su lutke sjene plošne, dvodimenzionalne, vrlo su profinjene te izrađene umjetnički kvalitetno. One mogu biti samo siluete čiji rubovi moraju biti pažljivo oblikovani, a također mogu biti i transparentne. Pripovijedanje i igra uz glazbu su lako prihvatljive za lutke sjena jer one funkcioniraju kao pokretne slike. Lutke sjene su odličan način pričanja priče djeci jer svjedoče čarobnom stvaranju raznih likova. Sjenama se možemo igrati na razne načine, s raznim predmetima no isto tako možemo i bez njih, sve što nam je potrebno su svjetlo i naše ruke. Rukama oblikujemo lik (ptica, zec, pauk) te ga prikazujemo na zidu. Zanimljivost koju možemo postići prikazivanjem likova rukama je ta što mogu kontinuirano prelaziti iz jednog oblika u drugi. Tako recimo zec može postati pas, a pas se može pretvoriti u čovjeka i sve to pred očima gledatelja (Županić-Benić, 2009).

Osnovna karakteristika lutaka sjena je jednostavnost, vrlo lako se izrađuju, a sve što je potrebno da bi započela igra je platno, izvor svjetlosti te izrezana lutka. Županić-Benić (2009) navodi dvije vrste lutaka sjena, a to su transparentne sjene od prozirnih materijala i lutke od neprozirnih materijala. U prozirne materijale spadaju prozirna folija, svila, a u starije vrijeme je to bila istanjena koža. Neprozirni materijali su: karton, papir i sl. (Županić-Benić, 2009).

Zbog svoje jednostavnosti prilikom izrade, mogu se koristiti u školama i vrtićima. U djeci pobuđuju maštu, osjećaj čarolije te im pružaju bolju uživiljenost u priču. Nisu običan oblik lutke na koji su djeca navikla, one su drugačije i neobične što privlači njihovu pozornost.

Lutke sjene se animiraju na način da se za određene dijelove tijela pričvrste žice koje imaju drvene hvataljke na krajevima kako bi animatoru bilo jednostavnije animirati. Pozicija žice ovisi o položaju u kojemu lutka treba biti. Kako bi animator mogao animirati više lutaka odjednom ili odložiti lutku koja u tom trenutku treba biti statična, iza platna se izrade utori za vodilice za koje se lutka pričvršćuje (Županić-Benić, 2009).

Svjetlo i platno oživljavaju lutke sjene. Platno može biti od pamuka ili svile iako svila daje bolje efekte svjetlosti pri animaciji. Bitno je pažljivo odabrati svjetlo pomoću kojeg će se animirati. Smjer animacije mora biti u skladu s položajem lutke u kojemu se treba naći. Za lutke je osnovno svjetlo ono koje osvjetljava platno sa stražnje strane dok bočna svjetla trebaju biti ugašena ili prigušena. Izvor svjetlosti ne mora biti reflektor, koriste se i svijeće, uljne lampe, grafoskop i sl. (Županić-Benić, 2009).

4.4. Plošne lutke

Plošne lutke nemaju bočnu masu, što znači da su dvodimenzionalne. Majaron (2004) navodi kako plošne lutke poboljšavaju vizualnu senzibilnost i orijentaciju u prostoru. To se postiže prenošenjem crteža u pokret u odnosu na neku drugu animiranu formu.

Plošne lutke se zbog svoga izgleda ne mogu kretati na pozornici. No, oslikavanjem s oba strane postoji veća mogućnost animacije i izvođenja određenih pokreta.

Vukonić-Žunić, Delaš (2006) navode načine izrade plošne lutke, a to su: lutke s djelomično pokretljivim dijelovima, lutke s gibljivim spojevima i lutke bez pokretljivih dijelova.

Djelomično pokretljive plošne lutke imaju jedan dio tijela pokretljiv, a to je najčešće glava. Plošne lutke s gibljivim spojevima su najkompliciranije za izradu u skupini plošnih lutaka. Sastoje se od nekoliko pokretljivih dijelova tijela, najčešće četiri, a kako bi se lakše animirale koriste se različiti načini gibanja. Plošne lutke bez pokretljivih dijelova su najjednostavnije za izradu kao i za animaciju. Izrađuju se od kartona, spužve, plastičnih tanjura i sl. Osnova za izradu plošne lutke je crtež.

4.5. Lutke na prstima

Lutke na prstima su vrlo male i jednostavne za izraditi. Zbog svoje veličine i izgleda vrlo su zanimljive djeci. Potiču te razvijaju komunikaciju među njima. Mogu se izraditi za bilo koji prst no najbolje se kontrolira kažiprstom. Mogu biti različitih oblika, ljudi, životinje, cvijeće i sl. Ako neka lutka nema izrađene ruke, animatorovi prsti ih mogu zamijeniti.

Lutke za prste također zahtijevaju pozornicu, ona može biti napravljena od kutija za cipele. Za pozornicu je bitan zastor pa se može pričvrstiti pomoću špage, na prednju stranu kutije. Lutka za prste može imati ruke i noge, izradi se na način da mali prst i palac predstavljaju ruke, a kažiprst i srednji prst noge dok je prstenjak skriven otraga. Jednostavan način izrade se postiže tako da se izrežu prsti od rukavice, zatim ih se ukrašava prema želji i potrebi (Županić-Benić, 2009).

4.6. Marionete ili lutke na koncu

Marionete su lutke poznate po tome što ih pokreću konci. Njihova izrada je zahtjevnija od izrade ostalih vrsta lutaka. Marioneta se animira odozgo na način da animatori kontrolnim križnim mehanizmom drže konce koji su pričvršćeni za nju. Koncima pomičemo dijelove tijela koje želimo animirati.

Točan podatak marionetina porijekla nije poznat, no povezuje se s Dalekim istokom. Ljudima su prije služile kao predmeti za zabavu, dekoracija, a nekima su čak predstavljale vjerski simbol. U samim počecima su bile vrlo jednostavne s minimalnim pokretima (Pokrivka, 1991). S vremenom su njihova izrada te mehanizam animiranja napredovali. Danas se animiraju pomoću konca, a prije upotrebe konca animirane su šipkom koja je išla od glave, dok je za ruke i noge bilo potrebno puno vježbe da bi se postigao pokret sličan hodu (Pokrivka, 1991). Služile su kao vjerski simboli čije su se predstave provodile u crkvi.

Marionete se četo vežu za Češku, a njezina kazališta su zaštitni znak Praga, ondje se kupuju kao suveniri. Češki lutkaar Josef Skupa je početkom 20. stoljeća kreirao marionete zbunjenog i nespretnog oca Spejbla i njegovog pametnog sina Hurvineka koji su u još većoj mjeri popularizirali marionetu. Tema njihove igre bio je komično obrađen problem discipline koji je publika jako dobro prihvatila (Županić-Benić, 2009).

Jedni izvori govore kako se naziv marionete pojavio u Italiji kada su Venecijanci uspjeli spasiti 12 zarobljenih djevojaka, na taj se dan svake godine slavi njihovo oslobođanje. Obilježava se tako što se 12 djevojaka obuče u haljine od svile te prolaze kroz grad, s vremenom su se djevojke zamijenile drvenim lutkama čije je ime glasilo *Marie di legno* što u prijevodu znači "drvene Marije". Trgovci su takve lutke u smanjenom izdanju prodavali pod nazivom marionete. Drugi izvori govore kako se naziv marionete pojavio krajem 16. stoljeća u Europi od korijena imena Djevice Marije. Glavni likovi tadašnjih predstava bili su prozvani "male Marije" takozvane marionete (Županić-Benić, 2009).

Osnovni materijal od kojega se izrađuju marionete je drvo, a u današnje vrijeme se koristi žica, plastična masa i pluta. Osnovni dijelovi marionete sastoje se od: glave, ruku, nogu i trupa. Marionete su lutke koje su kompleksnije za izradu od ostalih lutaka, no isto tako bolje podnose više teksta u odnosu na druge lutke. Pokreće ju lutkar koji u svojim rukama drži njezin život te ju oživljava u trenutku kada on to želi i koliko dugo želi.

5. PROCES IZRADE SCENSKE LUTKE

Postoje scenske lutke koje su kompliciranije za izradu, isto kao što postoje i one koje su vrlo jednostavne. Kao primjer lutke u koju je potrebno uložiti više vremena i truda mogu navesti marionetu. Ona se sastoji od kompleksnih dijelova koje je potrebno precizno izraditi. Štapna lutka je jednostavna za izradu, uz olovku i oblikovani komadić papira, mogu je izraditi i sama djeca. Za završni rad sam odabrala izradu ginjol i štapne lutke. U daljnjem tekstu ću opisati na koji način sam ih izrađivala te što mi je sve bilo potrebno za izradu.

5.1. Izrada ginjol lutke u dječjim vrtićima

Izrada ginjol lutke sadrži nekoliko pravila kojih se moramo pridržavati. Osnovno pravilo je da lutka mora pristajati na animatorovu ruku. Potrebno ju je izraditi prema točnim mjerama prstiju kako bi je prilikom animacije nesmetano animirali. Utori za palac, kažiprst te srednji prst moraju biti dobro fiksirani i odgovarati animatorovim prstima. Ukoliko ne odgovaraju, animator neće moći kontrolirati lutku, odnosno neće moći izvesti željeni pokret jer će mu lutka kliziti. Jedno od pravila je da lutka treba biti ugodna za animaciju, ne smije previše stisnuti animatorovu ruku i sl. Lutka bi trebala biti izrađena od lakih materijala kako ne bi bila teška za animaciju, posebno ako ju dijete animira. Materijali od kojih bi se trebala izrađivati su razne tkanine, spužva, stiropor, poliester i dr.

Prije izrade lutke, potrebno je kreirati, izraditi skicu onoga što želimo izraditi. Za svoju minijaturu u dječjem vrtiću sam odabrala bubamaru. Prije svega sam, na listu papira napravila skicu kako bi otprilike bubamara mogla izgledati.

Za izradu glave sam koristila kuglu od stiropora za koju sam pričvrstila ticala napravljena od žice i platna. Preko stiropora sam postavila bijelo platno na kojemu su izbušene dvije rupice kako bih kroz njih mogla provući ticala. Nakon što je platno postavljeno ravnomjerno preko stiropora, na njega sam prišila dva zlatna gumba koja su predstavljala oči. Usta koja su napravljena od zlatne vrpce sam postavila na željeno mjesto te zašila. Na donjem dijelu glave sam probušila rupu veličine svoga kažiprsta u koji sam umetnula karton kako bi prst bio bolje fiksiran. Karton se oblikuje prema prstu kako bih mogla nesmetano animirati lutkinu glavu. Zadnji dio glave sam obložila crvenim platnom na koji sam prišila pletenice izrađene pomoću lika.

Kako bih izradila ruke i tijelo bubamare, ocrtala sam palac, kažiprst i srednji prst na kartonu. Važno je ocrtati ta tri prsta jer palac i srednji prst animiraju ruke ginjol lutke, a kažiprst animira glavu. Nakon ocrtavanja sam izrezala karton zatim ga prenijela na tkaninu. Za svoju lutku, bubamaru sam koristila crnu tkaninu koja je predstavljala njezino tijelo. Ocrtavši tkaninu, uzela sam škare te ju izrezala. Napominjem kako sam izrezala dva jednaka komada tkanine te zašila njihove rubove i zatim dobila oblikovanu haljinicu. Utor za kažiprst sam odrezala jer se na taj dio dodaje glava. Ruke i glava su osnovne karakteristike ginjol lutke

stoga ti dijelovi tijela moraju biti jasno naglašeni i vidljivi. U utore za palac i srednji prst (koji predstavljaju ruke ginjol lutke) sam pričvrstila kartone oblikovane prema navedenim prstima. Ovdje također kartoni služe kako bi animacija lutke bila stabilna te ne bi klizila iz ruku.

Za stražnju stranu haljinice su mi potrebna krila koja sam posebno izradila. Ocrkala sam ih na kartonu, zatim prenijela na crvenu tkaninu i zašila. Krila sam ispunila i oblikovala vatom te na njih zalijepila crne točkice.

Nakon što su svi dijelovi ginjol lutke izrađeni, uslijedilo je njihovo spajanje. Za početak sam zašila krila na stražnju stranu haljinice, a zatim spojila glavu i haljinu. Lutka je spremna za animaciju.

Prilikom izrade ginjol lutke bila mi je potrebna: tkanina u crnoj i crvenoj boji, zlatni gumbi, zlatna vrpca za usta, žica, karton, liko, igla i konac.



Slika 1. i 2. Ginjol lutka, bubamara Klara

5.2. Izrada štapne lutke dječjim vrtićima

Štapna lutka koju sam izrađivala za minijaturu u dječjem vrtiću, vrlo je jednostavna. Na komadu kartona sam ocrkala veliki cvijet, izrezala ga, a zatim prenijela na tkaninu. Izrezala sam dva cvijeta od tkanine te jedan zalijepila na jednu stranu kuhače, drugi na drugu stranu. Kada se ljepilo osušilo, rubove cvijeta sam zašila. Od vate sam izradila oči na koje sam zalijepila crnu tkaninu koja je predstavljala zjenice. Oči sam postavila na cvijet te zalijepila. Ukrasila sam ga perlicama u raznim bojama te mu ocrkala usta.

Prilikom izrade štapne lutke koristila sam: crnu, crvenu i roza tkaninu, vatu, škare, ljepilo, konac, flomaster, kuhaču i perlice.



Slika 3. Štapna lutka cvijet

6. LUTKARSKA MINIJATURA

BUBAMARA I CVIJET

CILJ: Cilj lutkarske minijature je približiti djeci scensku lutku, potaknuti ih da je koriste u svakodnevnim aktivnostima te time poticati njihovu kreativnost.

MJESTO RADNJE: Šuma

LIKOVNI: Bubamara Klara i cvjetić Kruno

CVJETIĆ KRUNO: Zabrinut sam jako jaako, bubamara Klara još nije stigla, a rekla mi je da se jutros rano digla (*zabrinuto govori cvijet dok čeka svoju prijateljicu bubamaru Klaru.*)

Vremena je prošlo puno otkako je rekla da će doći, u potragu ću brzo morati poći (*cvjetić Kruno odlazi u potragu za bubamarom Klarom.*)

BUBAMARA KLARA: Na, na, na, na, kakav je predivan današnji dan, hodam i mislim "*da nije ovo nekakav san*" (*radosna bubamara Klara skakuće kroz šumu.*)

Pogledajte samo ovu ljepotu, ona je potrebna svakom u životu (*bubamara Klara rukama pokazuje šumsku ljepotu koja ju okružuje.*)

CVJETIĆ KRUNO: Kamo da idem? Koga da pitam? Gdje se moja prijateljica skrila, što, što ako se izgubila? (*Cvijetić hoda i glasno razmišlja.*)

BUBAMARA KLARA: Malena sam bubamara, volim cvijeće raznih šara (*bubamara pjevuši kroz šumu.*)

Čeekaaaaj malo!! Nečeg sam se sjetila, kod prijatelja svoga nisam odletila (*iznenađeno govori bubamara Klara.*)

On je sada jako tužan što mu nisam došla, jer sam slučajno u šetnjicu pošla (*tužno govori bubamara Klara, dok hoda šumom.*)

Misli su moje u šumu skrenule daleko, pa sam zaboravila da me čeka ne'ko (*zabrinuto govori bubamara.*)

CVJETIĆ KRUNO: Neka mi kaže onaj tko je vidio prijateljicu moju, velika krila ona ima, voli ih pokazivati svima

BUBAMARA KLARA: Leetiiim, letiiiiim visokoo! Na leđima nosim velika krila, kako bi s njima svijet istražila (*bubamara leti visoko, te okrećući se oko svoje osi pokazuje krila.*)

Na put ću sada brzo poći i do prijatelja Krune doći

CVJETIĆ KRUNO: Od zabrinutosti svoje, nisam ni primijetio ove prekrasne šumske boje.

Odgovor sam našao na pitanje svoje: "*zašto nema bubamare moje*"

Ona prirodu voli jako, posebno ako je sunčano ovako

BUBAMARA KLARA: Tamooo jee! Vidim ga kako hoda po travi, Kruno, prijatelj moj pravi

Jedva čekam da mu na latice sletim i zajedno s njim kroz šumu poletim

CVJETIĆ KRUNO: Heeeej bubamarooo Klaroo!! Jesi to ti? Napokon se susrećemo mi (*uzbuđeno i sretno povikuje cvjetić Kruno.*)

BUBAMARA KLARA: Krunooo! Letim dolje na tvoje latice sjajne, moram ti ispričati priče bajne (*sretno povikuje bubamara Klara.*)

CVJETIĆ KRUNO: Rado ću poslušati što mi moraš reći, dok pričamo možemo put do kuće prijeći

BUBAMARA KLARA: Prvo te želim zagrliti jako, a onda možemo kući polako (*bubamara Klara i cvjetić Kruno se zagrlje i odlaze kući uz prepričavanje svih pustolovina koje su im se našle na putu.*)



Slika 4. i 5. Bubamara Klara i cvjetić Kruno

6.1. Proces lutkarske minijature u vrtiću

Lutkarsku minijaturu sam provodila u vrtiću sa mješovitom skupinom od dvadesetero djece. Prije početka same minijature, u priču sam ih uvela pjesmicom "Nije lako bubamarcu". Zajedno smo se ustali te pjevali i plesali uz stihove koji su svima vrlo dobro poznati. Zatim sam ih razgovorom o pjesmici navodila na to da zakluče o kome bi se moglo raditi u predstavi. Postavljala sam im jednostavna pitanja kao što su: *"O kome nam govori pjesmica?, Kako izgleda bubamara?, Što bubamara ima na leđima?, Koga bubamarac traži?, Imate li ideju, o kome će govoriti naša predstava?"*

Djeca su vrlo rado odgovarala na pitanja koja sam im postavljala. Većinom su davali točne odgovore kao što su i zaključili da nam je jedan od likova predstave koju ću izvoditi bubamara.

Stolice u sobi dnevnog boravka sam posložila u tri reda, kako bi sva djeca nesmetano vidjela i pratila predstavu. Kada su svi sjeli na željeno mjesto objasnila sam im što ću raditi. Kroz razgovor sam im rekla da će prisustvovati jednoj zanimljivoj predstavi za koju je potrebno da se udobno smjeste, budu mirni te pažljivo prate što će se sve dešavati. Razgovorom sam pokušala saznati koliko su im zapravo poznate lutkarske osnove te znaju li što je sve potrebno za jednu predstavu. Prilikom razgovora su mi spomenuli kako je za predstavu potrebna lutka, svjetlo, glazba, osoba koja će glumiti s lutkom, pozornica. Ostale lutkarske osnove sam im sama prezentirala te im objasnila za što svaka od njih služi.

Pustila sam laganu glazbu prirode koja je svirala tijekom cijele predstave. Upalila sam svjetlo koje je osvjetljavalo imitaciju pozornice te započela sa izvođenjem minijature. Djeca su tijekom predstave većinom bila mirna, primijetila sam da jedan dječak koji ima poteškoće u razvoju povremeno izgovori nekakvu riječ. Razgovarala sam s odgojiteljicom te odgojne skupine, rekla je da on inače tako reagira kada nastane situacija u kojoj svi trebaju biti mirni, želi privući pozornost na sebe. Na kraju izvođenja minijature, dobila sam pljesak od djece.

Poticajnim pitanjima sam pokušala saznati koliko su djeca pratila minijaturu i kako im se svidjela. U nastavku teksta slijede pitanja i odgovori:

1. Kako se zove cvjetć?

"Cvjetić je Kruno."

2. Što se događalo u našoj priči?

"Cvjetić je čekao bubamaru, a ona nije došla", "Cvjetić Kruno je bio tužan zato što nema bubamare", "Bubamara i cvijet su tražili jedno drugo"

3. Zašto bubamara Klara nije došla kod cvjetića Krune?

"Ona je zaboravila doći", "Nije došla zato što joj je bila lijepa šuma", "Zato što voli sunce"

4. Što je to omelo bubamaru Klaru da dođe do svog prijatelja Krune?

"Zato što je išla u šumu", "Šetala je šumom jer je bio sunčan i prelijep dan, pa je ona zaboravila da treba nekud ići"

5. Kada se sjetila prijatelja Krune?

"Kada je pričala o cvijeću", "Kad se sjetila da ima prijatelja cvjetića"

6. Što je na bubamari Klari posebno?

"Krila", "Posebna krila", "Velika krila na leđima"

7. Koliko ima godina naša bubamara?

"Ima godina kao i točkica na leđima", "10 godina"

8. Što su napravili cvjetić i bubamara prije odlaska kući?

"Oni su pričali", "Zagrlili su se"

Nakon provedenih poticajnih pitanja, djeci sam dala lutke da pokušaju glumiti. Bili su oduševljeni lutkama, načinom na koji se moraju rasporediti prsti u ginjol lutki, bubamari Klari. Istraživali su ih, vidjeli što sve mogu s njima izvesti. U početku su provodili glumu vezanu za priču koju su gledali, a kasnije razvijaju svoju maštu zadržavanjem imena likova iz minijature. Naizmjenično su se zabavljali lutkama. Bile su tu igre spavanja i buđenja lutaka, lutkama su lovili jedni druge po sobi, a zatim su se igrali trgovine. Bubamara Klara je prodavala namjernice dok je cvjetić Kruno s djecom odlazio kupovati. Primili su lik bubamare Klare te pričali sa svojim prijateljima, igrali su se šetnje, hodali po sobi dnevnog boravka te s lutkom proizvodili razne zvukove. Primijetila sam kako jedan dječak, sa štapnom lutkom cvjetićem Krunom razgovara o prirodi. Glumio je da cvjetić priča, a zatim je on odgovarao ili postavljao pitanja. Ugodno sam se iznenadila kada sam vidjela da su pojedina djeca uzimala igračke iz sobe dnevnog boravka te s njima glumili. Manja djeca su samo uzela u naručje lutke te ih gledali, pomicali rukom u znak animacije ali bez previše priče. Moram napomenuti da su djeca za vrijeme boravka na svježem zraku uzimala listiće te s njima glumili svojoj odgojiteljici. Letili su s lišćem te pričali s odgojiteljicom. Cijelu minijaturu te njezin proces su vrlo rado prihvatili te im se sve jako svidjelo.

Za kraj provođenja procesa lutkarske minijature, djeci sam pustila laganu, opuštajuću glazbu, podijelila im papire i bojice. Zadatak je bio da pokušaju nacrtati bubamaru Klaru ili cvjetić Krunu. Rezultati njihovih crteža nalaze se u prilogu.

Kroz razgovor s odgojiteljicama sam saznala kako ponekad budu organizirane lutkarske predstave za djecu, no to nije dovoljno učestalo. Provode se jednom do dva puta godišnje, što je jako malo. Djeca zapravo vrlo malo poznaju lutkarstvo i lutkarske osnove, što bi trebalo bit suprotno jer se kroz primjene lutkarstva razvijaju. Njihova mašta odlazi u nedogled, a komunikacija postaje sve bolja. Smatram da bi se češće trebale organizirati lutkarske predstave za djecu kojima će se poticati razvoj njihovih sposobnosti.

6.2. Tablica 1: Analiza provedene minijature u vrtiću

BROJ SATA	OPIS
avanje pjesmicom "ko bubamarcu"	am u priču uvela stihovima pjesmice koja im je vrlo dobro . Oduševljeno i radosno su pjevali i plesali.
ovor o pjesmici	završetka pjesmice, postavljala sam im pitanja te ih navodila na gonetnu o kome će naša priča govoriti.
ovor o poznavanju njih osnova	prom sam došla do zaključka koje sve lutkarske osnove djeca . Kao lutkarske osnove su mi naveli: lutka, pozornica, svjetlo, osoba koja će glumiti s lutkom. Objasnila sam im što su lutkarske osnove i koje sve razlikujemo.
anjanje tijekom igre	h minijature su djeca bila mirna i pažljivo pratila što se dešava. Ćenim trenutcima su se smijali pokretima lutaka, a u nekim ma su pažljivo pratili radnju. Primijetila sam dječaka koji je eno izgovarao određene riječi. Radi se o djetetu s poteškoćama oju, koje uvijek kada je u situaciji u kojoj treba biti mir, va privući pozornost.
ovor o minijaturi (na pitanja)	provedene minijature, djeci sam postavljala pitanja vezana za . svako postavljeno pitanje se našao barem jedan odgovor. Ćanim odgovorima mogu zaključiti da je lutkarska minijatura rlo uspješno jer se pokazalo da su se djeca uživjela u nju.
rska animacija djece	u se jako lijepo snašla u vlastitim animacijama. U početku su se adnje vezane za ono što su vidjeli, a kasnije su razvijanjem mašte kreirali razne priče.
e likova iz minijature a opuštanja	štajuću glazbu su djeca crtala likove iz minijature. Lutke su im o primjer onoga što trebaju nacrtati. Crtežima su vrlo dobro i likove iz predstave.

7. ZAKLJUČAK

Lutkarstvo je vrlo važan faktor u rastu i razvoju djece. Njime potičemo djecu na razvoj govora, komunikacije, mašte i sl. Lutka je osnova s kojom istražujemo sebe, ona nam može biti pomoć pri shvaćanju ljudi, okoline, pojedinih situacija. Uz lutku su vrlo važne lutkarske osnove koje upotpunjuju čitavu sliku onoga što nam se želi predstaviti.

Zadovoljna sam primjenom lutkarske minijature i lutkarskih osnova u vrtiću te sudjelovanjem djece u aktivnostima. Minijaturom sam ih potakla da se upoznaju sa scenskom lutkom, prime ju u ruke te pokušaju glumiti. Rezultati njihove glume su više nego odlični. Stavljali su se u razne uloge, djeca koja nisu imala lutke su koristila igračke iz vrtića te s njima glumila. Minijatura je ostavila toliko jak utisak na njih da su i na svježem zraku, samoinicijativno, uzeli listiće s poda te glumili. Upravo to je znak onoga što je djeci potrebno. Potrebno ih je poticati, otvarati im mogućnosti za iskazivanjem kreativnosti i mašte. Lutkarske osnove, kao i sam pojam lutkarstva se vrlo malo primjenjuju u vrtićima. Kroz vrijeme provedeno s djecom u vrtiću, pokušala sam im pobliže objasniti koje sve lutkarske osnove razlikujemo i za što su bitne. Djeca su upoznata s nekim od lutkarskih osnova, no to je vrlo malo. Izvor njihove spoznaje trebaju biti odgojitelji (roditelji), učitelji itd. Scenskom lutkom djeca otkrivaju emocionalna stanja ljudi te ostvaruju suosjećanja s osobama koje su sretno, ljute ili pak tužne. Djeca se putem scenske lutke otvaraju, razgovaraju o svojim problemima koje ponekad ne žele reći roditeljima.

Lutkarstvo, lutkarske osnove i lutka nam pružaju priliku da izađemo iz svojih okvira i uđemo u svijet mašte, imaginarnih bića, čarolije, te nemoguće učinimo mogućim.

8. LITERATURA

1. Batašić, Z. (1990) Lutka ima i srce i pamet, Zagreb: Školska knjiga
2. Glibo, R. (2000) Lutkarstvo i scenska kultura, Zagreb: Ekološki glasnik
3. Kraljević, A. (2001) Lutka iz kutka, Zagreb: Naša djeca
4. Majaron, E., Kroflin, L. (2004) Lutka... divnog li čuda!, Zagreb: Međunarodni centar za usluge u kulturi
5. Mrkšić, B. (2006) Drveni osmjesi, eseji iz povijesti i teorije lutkarstva, Zagreb: Međunarodni centar za usluge u kulturi
6. Paljetak, L. (2007) Lutke za kazalište i dušu, Zagreb: Međunarodni centar za usluge u kulturi
7. Pokrivka, V. (1991) Dijete i scenska lutka, Zagreb: Školska knjiga
8. Rudman, B. (2017) Lutkarstvo i velikani modernizma, Zagreb: Školska knjiga
9. Vukonić-Žunić, J., Delaš, B. (2006) Lutkarski medij u školi, Zagreb: Školska knjiga
10. Županić-Benić, M. (2009) O lutkama i lutkarstvu, Zagreb: Leykam international

Mrežni izvori:

1. <https://www.kontekst.io/hrvatski> (Posjećeno 17.07.2019)

9. PRILOG



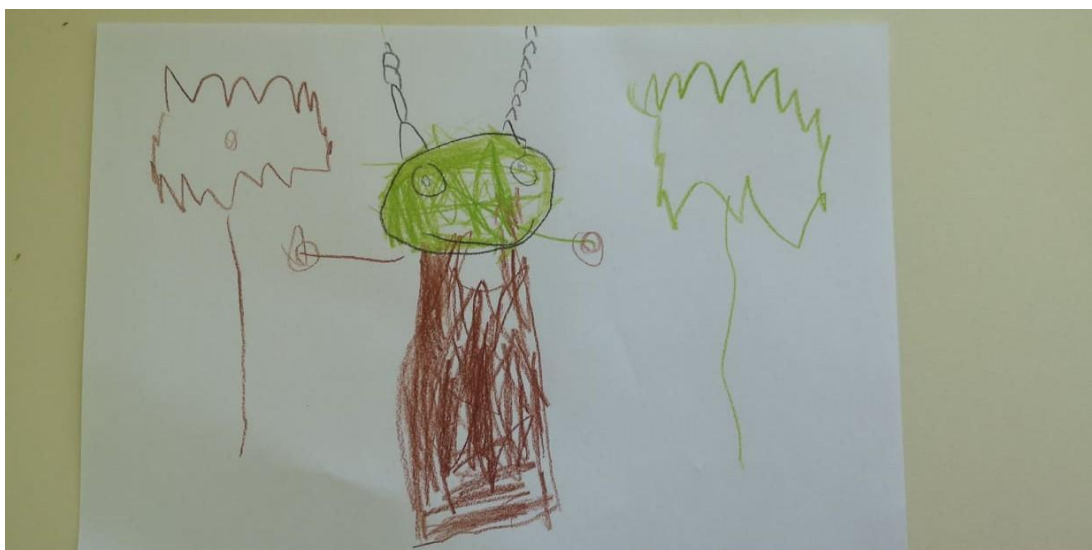
Slika 6. Djeca animiraju lutke



Slika 7. Razgovor djevojčice i lutke



Slika 8. Crtež cvjetića Krune



Slika 9. Crtež bubamare Klare