Lutkarski igrokaz po motivima braće Grimm u predškolskoj ustanovi

Dobranović, Nensi

Undergraduate thesis / Završni rad

2021

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Pula / Sveučilište Jurja Dobrile u Puli**

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:137:333563

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-04-19**

Repository / Repozitorij:

Digital Repository Juraj Dobrila University of Pula

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli

Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

NENSI DOBRANOVIĆ

LUTKARSKI IGROKAZ PO MOTIVIMA BAJKE BRAĆE GRIMM U PREDŠKOLSKOJ USTANOVI

Završni rad

Pula, rujan 2021.

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli

Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

NENSI DOBRANOVIĆ

LUTKARSKI IGROKAZ PO MOTIVIMA BAJKE BRAĆE GRIMM U PREDŠKOLSKOJ USTANOVI

Završni rad

JMBAG: 0303077808 **,** redoviti student

Studijski smjer: preddiplomski stručni studij predškolskog odgoja

Predmet: Lutkarstvo i scenska kultura

Znanstveno područje: umjetničko područje

Znanstveno polje: kazališna umjetnost

Znanstvena grana: lutkarstvo

Mentor: doc. art. dr. art. Breza Žižović

Pula, rujan 2021.

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

Ja, dolje potpisani _____, kandidat za prvostupnika _____ovime izjavljujem da je ovaj Završni rad rezultat isključivo mojega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima te da se oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio Završnog rada nije napisan na nedozvoljen način, odnosno da je prepisan iz kojega necitiranog rada, te da ikoji dio rada krši bilo čija autorska prava. Izjavljujem, također, da nijedan dio rada nije iskorišten za koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

Student

_____

U Puli, _____, _____ godine

IZJAVA

o korištenju autorskog djela

Ja, _____ dajem odobrenje Sveučilištu Jurja Dobrile u Puli, kao nositelju prava iskorištavanja, da moj završni rad pod nazivom

_____

_____

_____ koristi na način da gore navedeno autorsko djelo, kao cjeloviti tekst trajno objavi u javnoj internetskoj bazi Sveučilišne knjižnice Sveučilišta Jurja Dobrile u Puli te kopira u javnu internetsku bazu završnih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice (stavljanje na raspolaganje javnosti), sve u skladu s Zakonom o autorskom pravu i drugim srodnim pravima i dobrom akademskom praksom, a radi promicanja otvorenoga, slobodnoga pristupa znanstvenim informacijama.

Za korištenje autorskog djela na gore navedeni način ne potražujem naknadu.

U Puli, _____ (datum)

Potpis

_____

SADRŽAJ

1. UVOD 7

2. LUTKARSKI IGROKAZ 9
2.1. Lutkarski tekst 10
2.2. Lutkarska scenografija i kostimografija 11
2.3. Rasvjeta i zvuk u lutkarskom igrokazu 13
2.4. Lutkar 14
2.5. Scenska lutka 15
2.5.1. Vrste scenskih lutaka 16
2.5.1.1. Ručne lutke 16
2.5.1.2. Lutke na štapu 20
2.5.1.3. Lutke na koncima 24
2.6. Kazalište sjena 26
2.7. Odgojitelj i lutka 27
2.8. Dijete i lutka 28
3. BAJKA 30
3.1. Obilježja bajke 30
3.2. Bajka i dijete 31
3.3. Na što se treba paziti prilikom izbora bajke? 32
3.4. Bajka u predškolskoj ustanovi 33
4. BAJKE BRAĆE GRIMM 35
4.1. Braća Grimm i njihov utjecaj na dječju književnost 35
4.2. Obilježja bajki braće Grimm 36
4.3. Zašto odabrati bajke braće Grimm? 38
5. BAJKA I LUTKARSKI IGROKAZ – AKTIVNOST U DJEČJEM VRTIĆU 40
5.1. Aktivnost u dječjem vrtiću: kazalište sjena „Snjeguljica i sedam patuljaka“ 40
6. ZAKLJUČAK 48

LITERATURA..... 51

SAŽETAK..... 54

SUMMARY..... 55

1. UVOD

Lutkarski su igrokazi mnogoj djeci omiljena vrsta scenske umjetnosti. Kako navodi Glibo (2000: 123): „Svijet lutaka svijet je poezije, humora, satire, fantastike, svijet koji ne poznaje granice između ljudi, životinja, biljaka i predmeta. To je izmišljen i stiliziran svijet satkan od najtananijeg prediva – fantazije“. Lutkarski igrokaz omogućuje djeci da ožive svoju maštu, urone u potpuno novi svijet u kojem je sve moguće i da bar na trenutak postanu ono što su oduvijek željeli biti. Za lutku ne postoji nemoguće, pomoću nje djeca mogu ispričati vlastitu priču, ali i uprizoriti svoje omiljene junake i trenutke iz poznatih bajki kao što su bajke braće Grimm. Te su bajke vječiti klasici koji obogaćuju djetinjstvo mnogobrojne djece. Poučavaju ih što je dobro, a što zlo. Lutkarskim igrokazom djeca mogu već poznatim likovima udahnuti novi život i prenijeti važne poruke koje će imati snažan utjecaj na njihovo odrastanje.

Nakon uvodnog dijela, u drugom poglavlju ovog završnog rada govorit će se o lutkarskom igrokazu i njegovim osnovnim elementima. Obradit će se svi elementi važni za kvalitetnu izvedbu lutkarskog igrokaza. Pobliže će se objasniti lutkareva uloga i detaljno prikazati sve vrste lutaka kako bi se, ovisno o potrebama lutkarskog igrokaza, znalo odabrati najprimjereniju. Nastojat će se detaljnije obrazložiti važnost odgojiteljeve upotrebe lutke tijekom odgojno-obrazovnog procesa i ustanoviti njezin utjecaj na cjelokupni razvoj djeteta. U trećem će se poglavlju zaviriti u svijet bajki. Nije sporno da je djeci upravo bajka jedna od omiljenih književnih vrsta, zbog čega će se prikazati elementi na koje prilikom njezina odabira treba pripaziti. Pojasnit će se što bajka predstavlja za dijete te na koje se načine ona može upotrijebiti tijekom rada u predškolskoj ustanovi kako bi se još više potaknula dječja kreativnost i proširili njihovi vidici. Nadalje, predstavit će se svjetski poznati pisci bajki koji su neizostavan dio dječje literature – braća Grimm. Radi lakšeg razumijevanja njihovih bajki, prikazat će se glavni elementi koje one sadrže. U radu će se spomenuti i polemike, vezane uz obradu bajki braće Grimm u radu s djecom predškolske dobi, koje su nastale zbog „nasilnih“ sadržaja. U posljednjem će se poglavlju na temelju teorije, ali i praktičnog primjera, staviti naglasak na adaptaciju bajki u lutkarski

igrokaz kako bi se na veličanstven način mogli uprizoriti magični trenuci bajki braće Grimm.

Svrha je ovog završnog rada potaknuti sve one koji izravno sudjeluju u radu s djecom da se prisjete svojih omiljenih bajki braće Grimm koje su na njih ostavile najsnažniji utjecaj i da uz pomoć lutkarskog igrokaza pridonesu njihovoj adaptaciji u malo drugačijem ruhu. Nastoji se dokazati da je potrebno samo malo kreativnosti i mašte da najluđi i najzabavniji dijelovi bajke postanu nezaboravan dio stvarnosti. Za postizanje navedenog, teorijski će se obraditi svi potrebni elementi za izvedbu kvalitetnog lutkarskog igrokaza po uzoru na određenu bajku te će nakon tog dijela slijediti praktična izvedba lutkarskog igrokaza „Snjeguljica i sedam patuljaka“ kako bi se dokazalo da i ono poznato, s drugačijim pristupom, može postati uzbudljivo i ostaviti snažan dojam na gledatelje, ali i na sve koji sudjeluju u samu procesu stvaranja.

2. LUTKARSKI IGROKAZ

Pod pojmom se lutkarstva kao vrste scenske umjetnosti podrazumijeva sposobnost oživljavanja određene figure, predmeta, objekta u svrhu rituala ili kazališnog čina. To se postiže lutkarevom sposobnošću prijenosa energije lutki pomoću pokreta i glasa te njegovom potpunom predanošću izvedbi. Lutkareva se uspješnost ogleda u njegovoj vještini kojom otkriva cjelokupnu lutkinu bit i bit njezina postojanja i kojom otkriva njezin karakter koji je jedan jedini, za razliku od ljudskog bića kojeg krase mnoge osobine ličnosti. Lutku krasi jednostavnost i jasnoća njezine namjere. Poruka koja se njome nastoji prenijeti razumljiva je svakom gledatelju bez obzira na njegovu dob, rodnu, rasnu, vjersku, nacionalnu ili neku drugu pripadnost. Takvo je obilježje karakteristično samo za lutku, a ujedno je i jedno od glavnih značajki lutkarstva kao scenske umjetnosti. Ono objedinjuje likovni, glazbeni, dramski, plesni i književni izraz te omogućuje djeci, ali i odraslima, razne načine kreativnog izražavanja (Županić Benić, 2019). Lutkarstvo se među svim ostalim granama ističe kao najprimjerenije za prikazivanje bajki, fantastike i čudesnih prizora, zbog čega su lutkarski igrokazi omiljen izbor mnogobrojne djece (Pokrivka, 1978). „Lutkarski igrokazi jesu igre sa scenskim lutkama u kojima se otkrivaju mogućnosti i granice stilizirane igre, a uz to se traži poseban lutkarski način u pokretu i govoru. Oni omogućuju sintezu različitih načina izražavanja“ (Šimunov, 2007: 85).

Jedna je od karakteristika dobrog lutkarskog igrokaza osmisliti ili pronaći kvalitetan tekst prikladan lutkarskoj sceni. Lutkarski igrokazi primjereni za rad u dječjem vrtiću trebaju imati jednostavnu i jasnu radnju bez nepotrebnih dijaloga te je važno izbjegavati nagomilavanje sukoba među lutkama. U nedostatku kvalitetnog izbora umjetničkih tekstova, odgojiteljima se savjetuje da sami dramatiziraju, prilagođavaju i scenski ilustriraju umjetničke tekstove. Nakon obrade i pripreme teksta te odluke o tipu scenske lutke kojom će se igrokaz izvoditi, odgojitelj mora izabrati jednostavnu, nenapadnu scenografiju koja će pratiti radnju igrokaza. Zatim se odlučuje na koji će način djeca sudjelovati u lutkarskom igrokazu. Poželjno je da djeca ne budu uvijek samo gledatelji, već i da aktivno sudjeluju u animiranju lutaka, izradi scenografije, uređenju prostora te

oponašanju zvukova iz prirode i okoline. O tome se odlučuje sukladno dječjoj dobi, njihovoj zainteresiranosti, sposobnosti i želji. Treba pronaći način na koji će svako dijete barem nekako sudjelovati u izvedbi, razvijati maštu, kreativnost i biti dio lutkarskog svijeta u kojem može, barem i na trenutak, postati ono što je oduvijek željelo biti (Šimunov, 2007).

2.1. Lutkarski tekst

Riječ se može smatrati jednim od osnovnih izražajnih sredstava scenske umjetnosti, no unatoč tome ona nema najvažniju ulogu. Scenska lutka nije bogata pokretima i ne podnosi duge monologe i dijaloge. Iz tog razloga tekst treba biti sažet, izražajan i upečatljiv. Previše teksta u lutkarskom igrokazu djeci otežava praćenje radnje i može ga učiniti pomalo dosadnim. Kako bi se igrokaz podigao na višu razinu, lutkarski tekst namijenjen djeci mora biti didaktički nenametljiv, psihološki uvjerljiv, treba razbijati okvire standardne tematike, donositi nove, maštovite svjetove i biti poetičan (Pokrivka, 1980). Prilikom izbora teksta, prvo se treba upitati koja se radnja želi prikazati, odnosno što se nastoji predstaviti publici i zašto se naglasak stavlja upravo na tu ideju. Bitno je i poznavati za koju je dobnu skupinu igrokaz namijenjen kako bi se mogao odabrati prikladan tekst i u skladu s time odabrati žanr, stil, mizanscenska rješenja, tempo i ritam igrokaza, a treba imati i viziju o tome kako će se igrokaz održavati, što obuhvaća njegovu estetsku komponentu (Vigato, 2011).

Nije lako pronaći veći broj dobrih lutkarskih tekstova koji su primjereni vrtićkim dobnim skupinama, stoga se odgojiteljima preporučuje da sami dramatiziraju, prilagođavaju, osmišljavaju ili scenski ilustriraju umjetničke tekstove. Za dramatizaciju odgojitelji trebaju izabrati tekst koji je prikladan za lutkarski igrokaz, koji ima sceničnu radnju te posjeduje unutrašnju i vanjsku dramatičnost. Ako izabrana priča ima puno dijaloga, to ne znači da je ona najbolji izbor za lutkarsku dramatizaciju. Najprikladniji su kraći tekstovi s manje lica koji imaju sažetu radnju primjerenu za dramatizaciju te dinamičan i živ dijalog. Odgojitelj stvara plan, viziju, organizaciju i liniju radnje prema kojima usklađuje redoslijed događaja. Tekst se može izabrati i ovisno o vrsti lutke koja će ga izvoditi. Primjerice, za igre s lutkama

sjênā, tekst podnosi samo jednostavnu dramaturgiju. Prilikom dramatizacije treba se pripaziti da ona ne osiromašuje izvorno djelo i da se onaj dio izgubljenog teksta može nadomjestiti režijom, glumom, likovnim elementima i tome slično. Ako to nije moguće, potrebno je izabrati drugo djelo za obradu. Bitno je da djelo koje se dramatizira ne izgubi svoju prvobitnu čar i cjelokupnu bit (Pokrivka, 1980).

2.2. Lutkarska scenografija i kostimografija

Tradicionalno kazalište lutaka karakterizirala je realistična scenografija. Sve što je bilo dio scenografije moralo je djelovati stvarno. S druge strane, za suvremeno su kazalište lutaka specifične stilizirane lutke koje zahtijevaju i stiliziranu scenografiju koja najčešće samo simbolično naznačuje ambijent. Scenografija i dekor imaju drugačije značenje u kazalištu lutaka nego u kazalištu živog glumca u kojem je dekor fiksiran i nepomičan. U kazalištu lutaka on nadopunjuje lutku, odnosno može mu se, kao i lutki, udahnuti život. Sve što čini scenografiju ima namijenjenu funkciju i ne nalazi se na sceni isključivo zbog dekora. Na primjer, ako se neka lutka njiše, može se njihati sve što se nalazi oko nje: cvijeće, pšenica, oblaci, sunce, granje i sl. Osoba koja je odgovorna za izradu scenografije mora paziti pri uporabi sredstava kao što su kompozicija, kontrasti boja, oblika, linija i osvjetljenja kako bi se postigao određen doživljaj, dramatičnost, smirenost ili razigrana vedrina. Također, scenograf treba pripaziti da je dekor miran, a pozadina ugodna za lutke te da ne sadrži nepotrebne detalje. Scenografija ne bi trebala biti previše razigrana i ukrašena jer onda postoji mogućnost da zasjeni lutku i stavi ju u drugi plan. Ona bi trebala izazvati interes za scensko zbivanje i stvarati raspoloženje za doživljavanje scenskog djela (Pokrivka, 1980).

Oblik pozornice treba biti prilagođen i dizajniran s obzirom na vrstu lutke. Na primjer, kod prstnih lutaka primjerena je manja pozornica koja nije veća od kutije za cipele kako lutka ne bi ostala nezamijećena u velikom prostoru. Za lutke poput ginjola, zijevalica i javajki upotrebljava se paravan primjerene veličine koji prekrije lutkara i osigura mu

udoban stojeći položaj tijekom animacije lutke. Paravan je određen okvirom u kojem se nalaze lutke, zbog čega se u obzir treba uzeti i veličina prostora koja je potrebna da se lutke dobro vide i da imaju dovoljno mjesta za kvalitetnu animaciju. Osim što je bitno da pozornica bude primjerena vrsti lutke kojoj je namijenjena, treba pripaziti i na to da se može lako sklopiti i rasklopiti. Paravani koji se upotrebljavaju najčešće su napravljeni od okvira sačinjenih od drvenih letvica presvučenih platnom. Pogodno je da platno bude crne boje zbog jače lutkine vidljivosti i ekspresivnosti. Pri kreiranju lutkarskog igrokaza s djecom u vrtiću ili školi preporučuju se crni, lagani i čvrsti paravani koji se lako mogu prilagođavati potrebama djece. U radu s djecom ponekad su dovoljne dugačke raznobojne tkanine koje se mogu prebacivati preko paravana kako bi svojom bojom simbolički predstavljale mjesto radnje. Na primjer, zelena boja tkanine može predstavljati livadu, a plava boja može simbolički naznačiti more. Kod marioneta paravan nije potreban jer lutkar može biti vidljiv tako da animira lutku pokraj sebe, no moguće je da lutkar ne želi biti vidljiv kako bi pokret lutke i sama lutka došli do većeg izražaja. U skladu se s time iznad pozornice izgrađuje most na kojem lutkari odozgo animiraju lutke koje vise na koncima. Kod osmišljavanja pozornice u obzir treba uzeti kut gledanja i udaljenost publike jer ako je publika preblizu paravanu, postoji mogućnost da joj neće biti dobro vidljivo lutkino tijelo, već samo njezina glava. Iz tog je razloga u većini slučajeva broj gledatelja ograničen (Županić Benić, 2019).

Svi elementi lutkarskog igrokaza imaju određenu važnost pa se tako ona treba pridati i kostimografiji koja obuhvaća kostime lutaka, ali i lutkara ako je on vidljiv na sceni. Lutkin kostim, poput scenografije, treba biti simbolički naznačen bez pretjeranog kiča kako se ne bi odvlačila pozornost s lutkina lica. Pod pojmom kostim podrazumijeva se lutkina odjeća, frizura ili ostala pokrivala za glavu poput šešira, kape, krune i marame, te rekviziti kao što su čarobni štapić, mač, naočale i tomu slično. Glavna je zadaća lutkina kostima doprinijeti tumačenju lika i iskazivanju njezina karaktera. Analizirajući kostim mogu se ustanoviti pojedine informacije o samu igrokazu poput mjesta i vremena radnje te godišnjeg doba. Primjerice, ako lutka na sebi ima kaput, kapu, šal i rukavice, može se zaključiti da je godišnje doba zima. Lutkin kostim može otkriti i pojedine podatke poput

onih o kulturi, socioekonomskom i religijskom statusu te zanimanju kojim se ona bavi. U slučaju da je lutkar vidljiv i uključen u sam igrokaz, njegov kostim nikako ne smije niti jednim elementom odvratiti pozornost s lutke, već treba slijediti stil igrokaza i dostojno predstavljati karakter lika kojeg tumači, što se postiže pažljivim izborom odjeće, obuće, frizure i šminke koji ne smiju ni na koji način ometati ili otežavati kretanje glumca lutkara (Županić Benić, 2019).

2.3. Rasvjeta i zvuk u lutkarskom igrokazu

Rasvjeta i zvuk spadaju u tehničke elemente igrokaza koji pomažu pri podizanju igrokaza na još višu razinu u svrhu stvaranja što boljeg ugođaja. Rasvjetna tijela služe za osvjetljivanje i bolju vidljivost igrokaza te se fokus publike prebacuje na osvijetljene dijelove. Svjetlo se usmjerava na lutku koja je u tom trenutku u centru pozornosti, dok lutkar ostaje zamračen kako bi pažnja publike bila usmjerena na lutkine pokrete i govor. Brojna rasvjetna tijela i filteri koji pružaju mogućnost bojenja svjetla, igrokazu daju novu dimenziju i omogućuju kreiranje planova. Bojenje scenografije pomoću svjetla još je jedna od postojećih mogućnost, no postoje i drugi različiti efekti. Jedan je od takvih efekata i projektor preko kojeg se na paravane projicira slika koja naznačuje mjesto radnje igrokaza što omogućuje brzu izmjenu prostora. Ako prostor u kojem se igrokaz izvodi nema pristup profesionalnoj opremi, za osvjetljenje mogu poslužiti i jedan do dva reflektora na stalku kojima se osvijetli otvor pozornice izdvajajući se tako od okolnog prostora. U skladu s tim treba pripaziti da svi dijelovi pozornice budu ravnomjerno osvijetljeni što će se najbolje postići širokokutnim svjetlom. U predškolskim su ustanovama ili školama za lutkarske igrokaze sasvim dovoljne stolne svjetiljke koje se nalaze unutar pozornice i osvjetljavaju njezin otvor. Za waldorfske vrtiće karakteristična je upotreba svijeća koje se nalaze na stolu i doprinose cjelokupnom ugođaju (Županić Benić, 2019).

Uz rasvjetu, važnost se pridaje i glazbi kao vrsti umjetnosti koja je u današnje vrijeme veoma cijenjena. Ona motivira, nadahnjuje i inspirira ljude diljem svijeta. U lutkarstvu

glazba čini važan element u oblikovanju scenskog lika, ali i samog lutkarskog igrokaza. Ona utječe na način na koji će gledatelji doživjeti određeni igrokaz te omogućuje da pokreti lutaka i uživljavanje u scensku radnju budu što intenzivniji. U lutkarskom se igrokazu glazba može funkcionalno ugrađivati u dramsku radnju tako da lutke pjevaju, plešu i pokreću se uz glazbu. Uz navedeno, glazba može naglašavati pojedine radnje, raspoloženja i atmosferu (Pokrivka, 1980). Zahvaljujući tehnološkom napretku, u današnje vrijeme postoje mnogobrojni računalni programi i mobilne aplikacije koje omogućavaju rezanje i multipliciranje pojedinih dijelova skladbi, ali i stvaranje vlastitih skladbi koje se mogu uključiti u igrokaz. Dašak kreativnosti može se iskazati snimanjem i različitim modificiranjem zvuka što može potaknuti mnogobrojne umjetnike na različite pristupe istraživanju zvuka i glazbe uz pomoć tehnologije te zasigurno rezultirati pozitivnim učinkom na njihov rad, kreativnost i stvaralaštvo (Županić Benić, 2019).

2.4. Lutkar

Lutkar je osoba čiji je glavni zadatak udahnuti život scenskoj lutki. On mora sadržavati vrline umjetnika koji želi i zna kako prenijeti poruku, psihologa koji zna kako zaokupiti i zadržati pozornost publike, te majstora glume i animacije lutaka kojima publika ulazi u čaroban svijet lutkarskog igrokaza. Lutkareva zadaća nije prenijeti poruku ili ispričati priču upotrebom vlastita načina izražavanja i tijela, već upotrijebiti svoje umijeće kako bi pomogao lutki zaživjeti na pozornici. Skrivanjem lutkara iza paravana ili utapanjem u crnilu pozornice stavlja se sav naglasak na lutku, a ne na osobu koja ju animira. Lutkar se na sceni može nalaziti skriven iza paravana i „neprimjetno“ upravljati lutkom, što spada u klasičan način njegova pojavljivanja. Toj kategoriji pripadaju i lutkari koji su vidljivi na sceni, ali su potpuno odjeveni u crno i imaju prekrivena lica kako ne bi odvlačili pozornost s lutke. U drugu kategoriju pojavljivanja lutkara svrstavaju se oni koji su vidljivi na pozornici, a karakterizira ih vješto služenje glumom, plesom i pokretom. U svoju izvedbu često uključuju pjevanje i sviranje nekog instrumenta, kao i upotrebu komičnih elemenata. Komični elementi podižu igrokaz na još višu razinu i djeci stvaraju veći interes za lutkarski

igrokaz. Iako se lutkar smatra glumcem, ne može svaki glumac biti lutkar. Osobine su dobrog lutkara poznavanje lutke i načina njezine animacije, vješto korištenje gesti, ritmičnosti, prilagođavanje glasa liku te vješto doprinošenje glumom uvjerljivosti lutkina života. S obzirom na ulogu lutkara mogu se razlikovati kreator lutaka, glumac lutkar (lutkar performer) i lutkar koji je i kreator i izvođač. Kreator lutaka likovni je umjetnik čije je zanimanje vezano uz vizualno i likovno oblikovanje lutaka i scenografije i koji vrlo dobro osmišljava scenske efekte. Lutkari glumci (lutkari performeri) bave se animiranjem lutaka, a ne njihovom izradom, dok su lukari koji su ujedno i kreatori i izvođači podjednako dobri i u izradi i u animaciji lutaka (Županić Benić, 2019).

2.5. Scenska lutka

Scenska je lutka temeljno izražajno sredstvo lutkarstva kao scenske umjetnosti, a namijenjena je lutkarskoj izvedbi na pozornici. Pojam „lutka“ doista je širok, a može obuhvaćati razne predmete i materijale – od maski do lutaka na prstu, od igračaka do animiranih lutaka za film. Igranje s lutkom omogućuje djetetu ili odrasloj osobi izražavanje svojeg doživljaja svijeta. Lutka nije igračka, već sredstvo pomoću kojeg se može stvarati, opuštati, suočavati se s vlastitim strahovima, podijeliti svoje emocije, misli, želje i potrebe. Iako lutka nije igračka, igračka može postati lutkom na način da joj se udahne život i njome počne stvarati još jedna neispričana priča (Županić Benić,
2019). Oživljava se pokretom, zbog čega se pokret i smatra najvažnijim scenskim elementom. Za svaki tip lutke i njezin karakter postoje osnovna pravila prema kojima se njome upravlja. Na primjer, lutke marionete animiraju se pomoću konaca odozgo, a ručne lutke (ginjol i zijevalice) animiraju se odozdo. Lutkarska animacija treba pratiti lutkin karakter, biti u skladu s događanjima na sceni i općim stilom igrokaza. Bitna je usklađenost pokreta i gesti kako bi se postigla harmonična stilska cjelina (Pokrivka, 1980). Karakter scenske lutke temelji se na korištenju gesta koje podrazumijevaju dinamiku pokreta, držanje i pomak određena dijela tijela i glave, a karakterizira ih tipičnost, nedvosmislenost i jasnoća. Kako bi se lutkaru olakšala animacija lutke, primjereno je

korištenje laganijih materijala pri njezinoj izradi. Lutkin vizualni identitet upotpunit će prikladni kostimi, koji ju neće zasjeniti, i dobro osmišljena scenografija prilagođena stilu igrokaza (Županić Benić, 2019). No, lutkin identitet ne bi bio potpun bez upotrebe govora. U tradicionalnim lutkarskim igrokazima lutke su trebale što više nalikovati živim ljudima kako bi se prilikom igrokaza moglo uobičajeno govoriti. No danas, u suvremenim lutkarskim igrokazima, lutka živi u nekom svojem svijetu sa svojim osobinama i karakteristikama na temelju kojih se treba prilagoditi njezin glas. Svaka lutka zahtijeva određeni glas koji je važan prilikom oblikovanja njezina karaktera. Za svaku je od njih potrebno pronaći osnovnu visinu glasa bez prevelikog karikiranja koje može dovesti do nejasnoća i nerazumljivosti u govoru. Spajanjem i sjedinjenjem lutke i glasa nastaje scenski lik (Pokrivka, 1980).

2.5.1. Vrste scenskih lutaka

Prema Županić Benić (2019) lutke se mogu podijeliti s obzirom na način pokretanja – rukom, štapom ili koncima. To znači da se razlikuju **ručne lutke** (ginjol i zijevalica), **lutke na štapu** (javajke, lutke za kazalište sjena i velike lutke) te **lutke na koncima** (marionete). One se mogu podijeliti i s obzirom na položaj animiranja, prema čemu se razlikuju **lutke koje se animiraju odozdo** (ručne lutke, štapne lutke) i **lutke koje se animiraju odozgo** (marionete na koncima i marionete na žici) te **lutke koje se animiraju na stolu** (stolne lutke, hibridne forme koje spajaju zijevalicu i javajku te animacija predmeta i materijala).

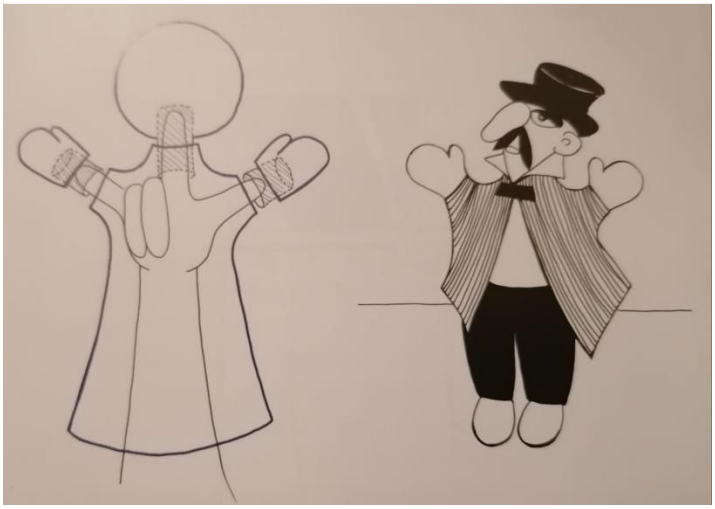
2.5.1.1. Ručne lutke

Sam naziv „ručna lutka“ stavlja naglasak na osnovno obilježje ove vrste lutaka za koje je karakteristično da se stavljaju na ruku poput rukavica, a pokreću se pomicanjem prstiju, rotacijom šake i podlaktice. Primjerene su i veoma prihvaćene među djecom zbog

jednostavnosti animacije i mogućnosti potpune kontrole i lakog uživljavanja u lutkarsku igru/predstavu. Ručne lutke dobar su izbor kada lutkin karakter zahtijeva podosta govora ili kada je potrebno da lutke u rukama drže potreban rekvizit. Često se upotrebljavaju i prilikom igrokaza koji sadrži mnogo likova koji se izmjenjuju, a nema dovoljnog broja lutkara, kao i kada se igrokaz želi izvesti u nekom prostoru ne oviseći o prostornim i tehničkim uvjetima kao što su svjetlo i ton.

U ručne lutke spadaju lutke ginjol i zijevalica. Naziv **ginjol** potječe od istoimenog lutka Guignol koji je kreirao Laurent Mourgeut. Riječ je o malenom lutku okrugle glave, velikih očiju, rumenih obraza, prćasta nosa i široka osmijeha, kojeg su krasile vrline poput dobrodušnosti i domišljatosti. Bio je zdrava razuma, no ne i previše učen, ali uvijek je bio spreman pomoći prijatelju u nevolji. Vodio je klasičan život, bio je oženjen, uvlačio se u nevolje i izvlačio iz njih te se sukobljavao s neprijateljima. Prema izvorima, iz igrokaza u igrokaz mijenjao je svoje zanimanje, ali smatra se predstavnikom radničke klase s kojom je na neki način i dijelio sudbinu. Lutka ginjol sadrži jednostavnu lutkarsku formu, odnosno sastoji se od triju glavnih elemenata, a to su: predimenzionirana glava, izražajne ruke i tijelo koje čini haljinica koja prekriva lutkarevu ruku. Glava i ruke uvećane su u odnosu na lutkino tijelo radi njihove bolje vidljivosti, a noge se po želji i potrebi mogu nadodati. Veliki nos, istaknute oči i usta dio su karikirana i izražena karaktera prisutnog kod većine klasičnih ginjola kako bi ih publika lakše raspoznala. Na rukavima haljinice, koja čini lutkino tijelo, pričvršćeni su uvećani dlanovi kojima lutka može dohvatiti neki rekvizit. Rekviziti su uglavnom puno veći od lutke što dovodi do elementa komičnosti. Lutkino lice i glava moraju ostati u prvom planu, stoga bi njezin kostim trebao biti jednostavan, simbolički naznačen i neupadljiv. Forma lutkina kostima podsjeća na rukavicu s trima prstima (Slika 1.). Lutkin kostim seže sve do lutkareva lakta kako bi njegova ruka ostala sakrivena od očiju gledatelja. Lutkareva ruka lutkino je tijelo, dok kažiprstom upravlja lutkinu glavu, a palcem i ostalim prstima upravlja ruke. Različiti položaji lutkine glave publici mogu ukazivati na određeno raspoloženje. Ako lutkina glava opušteno visi prema naprijed, to ukazuje na njezinu potištenost, žalost i tugu, dok blago uzdignuta glava može naznačivati bahatost, egocentričnost i autoritet. Svojim rukama lutka može mahati,

pljeskati, grliti, milovati, udarati i proizvoditi druge razne pokrete koji maju svoja značenja (npr. raširene ruke mogu predstavljati poziv na zagrljaj). Svaki pokret treba uskladiti sa situacijom koja se događa na sceni. Lutkareva je ruka mala i njezina je pokretljivost ograničena, stoga bi pokret trebao biti grub i prenaglašen kako bi ga publika zamijetila. Tijekom animacije lutke, lutkareva ruka uzdignuta je tako da je nadlaktica paralelna s paravanom, a podlaktica okomito ispružena prema gore držeći lutku uspravno, dok se lakat nalazi pod pravim kutom. Lutkarski igrokaz s ginjol lutkama odvija se na takozvanim lutkarskim pozornicama kutijama. Klasična pozornica za ginjol lutke sastoji se od triju sklopivih paravana. Tkanina prekriva vrh i pozadinu pozornice, no kako bi lutkar mogao ući i izaći, potrebno je osigurati pomičnost pozadine i stražnje strane pozornice. Prednji paravan na vrhu sadrži otvor koji zauzima cijelu širinu pozornice. Na tom se otvoru odvija lutkarski igrokaz. Ukrašeni drveni okvir naznačuje prostor unutar kojeg će se odvijati radnja. Lutke na scenu izlaze i odlaze s nje odozdo, a s donje strane okvira nalazi se daska na koju lutka može odložiti neki rekvizit. Također, okvir sadrži i zastor koji se otvara na početku i zatvara na kraju igrokaza. Pozornica je napravljena visoko da bi publici bila dobro vidljiva. Otvor na kojem se odvija radnja nalazi se iznad lutkareve glave. U većini slučajeva pozornica je namijenjena samo jednom lutkaru koji može animirati više lutaka. Kako bi se olakšala izmjena lutaka, unutar pozornice se nalaze kukice na koje lutkar može objesiti lutke koje mu trenutno nisu potrebne na sceni (Županić Benić, 2019).

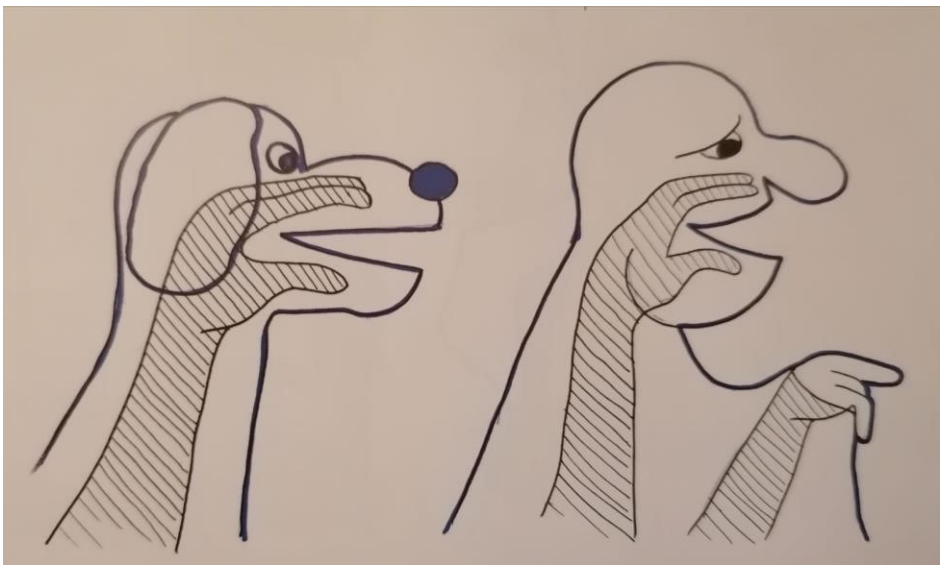


Slika 1. Tehnički i idejni crtež ginjola

Izvor: ŽUPANIĆ BENIĆ, M. (2009.) *O lutkama i lutkarstvu.* Zagreb: LEYKAM international. (str 15.)

Druga je vrsta ručne lutke **zijevalica**. Zijevalice se poput ginjol lutaka navlače na ruku poput rukavice, no razlika je u tome što se kod zijevalica lutkarevim prstima otvaraju i zatvaraju lutkina usta (Slika 2.). Najčešće se upotrebljavaju kada veliku ulogu u cijelom igrokazu ima tekst jer zijevalica, za razliku od ostalih lutaka, podržava najviše govora. Zijevalicom se mogu uprizoriti razni ljudski i životinjski likovi i izmišljena bića. Upravo zato što su djeca veliki ljubitelji životinja i imaginarnih bića s kojima mogu dijeliti svoje osjećaje, zijevalica može postati djetetov najbolji prijatelj. Postoji više vrsta zijevalica – od onih jednostavnijih koje su izrađene od čarapa i dvaju dugmića za oči do onih kompliciranijih koji su namijenjeni za televizijsku i filmsku produkciju. Jedne su od najpoznatijih lutaka zijevalica, ujedno poznate diljem svijeta, lutke Jima Hensona koje se pojavljuju u televizijskim emisijama *The Muppet Show* i *Sesame Street*. Riječ je o lutkama poznatim pod nazivom „Mupeti“. Mupeti su popularni među svim uzrastima, a karakteriziraju ih jako široka usta i velike izražajne oči. Općenito, zijevalicu čine glava, s izraženim ustima koja se mogu otvarati i zatvarati, te tijelo s mogućim pomičnim rukama i nogama. Na glavi su najistaknutija usta koja otvaranjem i zatvaranjem daju efekt lutkina govora. Lutkar stavlja palac s donje stane usta, a ostalim prstima upravlja gornjim djelom. Oči se isto mogu pomicati tako da lutka može njima kolutati, gledati lijevo-desno i gore-dolje te ih izbaciti pomoću opruga. Ako zijevalica ima tijelo (koje nije nužno), ono je najčešće trodimenzionalno s rukama i nogama. Jednostavnija vrsta zijevalice sastoji se od glave i tkanine koja predstavlja vrat, a prekriva lutkarevu ruku do lakta. Kod jednostavnijih zijevalica dovoljan je jedan lutkar koji jednom rukom upravlja glavom lutke, a drugom tijelo ako je ono pomično. Ako lutka zahtijeva složenije pokrete tijela, tada su potrebna dva lutkara. Jedan je lutkar zadužen za upravljanje glavom, a drugi tijelom. Takva vrsta zijevalica karakteristična je za lutkarske filmove u kojima je lutkar u većini slučajeva skriven ispod stola ili se nalazi izvan kadra kamere. Tijekom lutkarskog igrokaza lutkar najčešće animira iznad glave ili ispred tijela. Pozornica primjerena za jednostavniju vrstu zijevalica paravan je u lutkarevoj visini. Za složeniju vrstu zijevalica potrebna je povišena

pozornica poput stola i dva lutkara odjevena u crno kako bi do izražaja došla lutka koju animiraju ispred svojeg tijela (Županić Benić, 2019).



Slika 2. „Anatomija“ zijevalice

Izvor: ŽUPANIĆ BENIĆ, M. (2009.) *O lutkama i lutkarstvu.* Zagreb: LEYKAM international. (str. 39.)

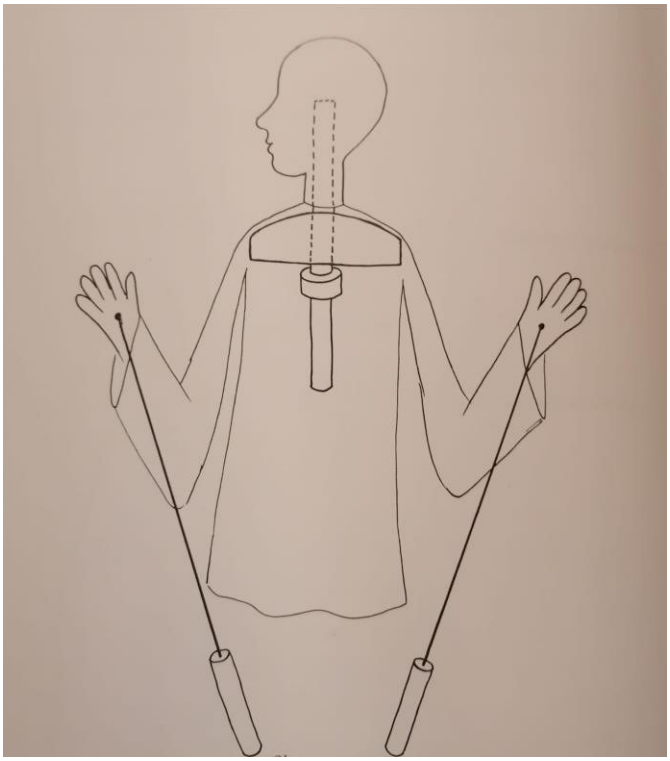
2.5.1.2. Lutke na štapu

Lutke na štapu čine one lutke koje se mogu pokretati i kontrolirati uz pomoć štapa i žice. Najjednostavnija vrsta lutaka na štapu mogu biti dječji radovi izrezani u određenu obliku i pričvršćeni na štap. Zbog jednostavne forme i upravljanja, ovaj je oblik idealan za rad s djecom i ostalim početnicima zainteresiranim za lutkarstvo.

Najpoznatija vrsta lutaka na štapu, čije podrijetlo seže s Dalekog istoka, naziva se **javajka**. Smatra se da javajka potječe s otoka Jave po kojem je i dobila ime. „Javajka je trodimenzionalna štapna lutka koja se sastoji od tijela lutke i kontrolnog mehanizma koji čini štap, a koji pak pokreće glavu unutar koje je fiksiran prolazeći kroz trup lutke te žice kojima se pokreću ruke“ (Županić Benić, 2019: 71). Drveni štap prolazi kroz lutkinu glavu i vrat te lutkaru omogućuje pokretanje glave. Složenost mehanizma daje mogućnost klimanja glavom, no postoje i javajke kod kojih je glava fiksirana (Slika 3.). Osim glave,

lutkino tijelo čine i ramena, trup, donji dio i ruke koje drži drveni elipsoidni dio s rupom u središtu kroz koju prolazi štap kojim se upravlja glavom. Lutkine ruke nalaze se na ramenom dijelu, a upravljaju se pomoću žica. Zglobovi lutkine ruke pokretljivi su u svakom pogledu. Radi lakše pokretljivosti, žica kojom upravlja lutkar pričvršćena je drvenim dijelom. Preko lutkina trupa postavljenja je suknjica koja prekriva lutkarevu ruku. Javajkin kostim može biti jednostavan i realističan, ali i bogato razrađen.

Najrealističniji dojam dobiva se upotrebom haljina i krinolina za ženske uloge i pomno osmišljenim gornjim dijelom kostima za muške uloge gdje se nogama ne pridaje velika važnost. Javajke prihvaćaju razne frizure i druge modne dodatke. Prilikom animacije lutkar se nalazi iza paravana koji se sastoji od drvena okvira na stalcima koji je prekriven platnom. Paravan je uglavnom lutkareve visine, a lutkama upravlja odozdo na način da jednom rukom drži štap kojim upravlja glavom, dok drugom rukom pomoću žice upravlja lutkinim rukama. Kod kombinacija lutaka na štapu i ostalih vrsta lutaka, moguća je animacija lutke ispred lutkara (Županić Benić, 2019).



Slika 3. Skica javajke

Izvor: ŽUPANIĆ BENIĆ, M. (2009.) *O lutkama i lutkarstvu.* Zagreb: LEYKAM international. (str. 72)

Osim javajki lutkama na štapu pripadaju i **divovske lutke** koje znaju često biti viđene na karnevalskim povorkama i uličnim performansima. Time svaka osmišljena maska koja se postavi na štap može postati lutkom koja mehanizmom slijedi klasičnu konstrukciju javajki. Jedina je razlika u tome što su divovske lutke dimenzijama veće od uobičajenih vrsta javajki zbog čega ju i pokreće veći broj ljudi (Slika 4.). Prilikom izrade bitno je da konstrukcija bude čvrsta te da se upotrebljava lagan i čvrst materijal kako bi se spriječila puknuća i moguće lutkareve ozlijede (Županić Benić, 2019).

Slika 4. Divovska lutka na štapu

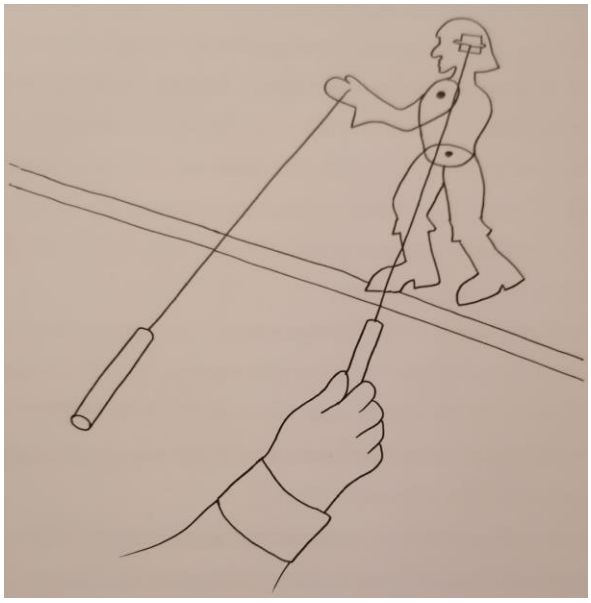
Izvor: ŽUPANIĆ BENIĆ, M. (2009.) *O lutkama i lutkarstvu.* Zagreb: LEYKAM international. (str. 85.)

U skupinu lutaka na štapu svrstavaju se i **lutke za kazalište sjena** kojima se upravlja pomoću štapa (Slika 5.). Za razliku od javajki koje su trodimenzionalne, lutke sjena su plošne i pričvršćene na štap koji prolazi od glave kroz lutkino tijelo i čini ju krutom.

> Razlikujemo dvije vrste lutaka sjena. Prvu supinu čine transparentne sjene izrađene od prozirnih materijala (tradicionalni materijal bila je istanjena koža, a u novije vrijeme rabimo različite plastične folije ili svilu). Drugu skupinu čine lutke

sjena izrađene od neprozirnih materijala poput papira, kartona ili šperploče, a pritom se na platnu projiciraju samo tamne siluete (Županić Benić, 2019: 60).

Lutke sjena smatraju se iluzijom dobivenom uz pomoć svjetla. Primjerene su za rad s djecom jer igrom pobuđuju interes za istraživanje odnosa svjetlosti i sjene. Lutkama sjena odgojitelj može ispričati raznorazne priče, uključujući i one poznate, te na taj način pridobiti dječju pažnju i potaknuti njihovu maštu. Ne podnose puno dijaloga, ali dobro podnose pripovijedanje i animiranje uz glazbu. Svjetlost oživljava lutku koja se nalazi između platna i izvora svjetlosti. Strana na kojoj se nalazi publika uglavnom je potpuno zamračena, dok se odostraga osvjetljava ekran. Ekran je najčešće sačinjen od bijele pamučne ili svilene tkanine koju pridržava drveni okvir. Svjetlost koja osvjetljava ekran može dolaziti iz raznoraznih izvora poput svijeća i svjetiljki, pa sve do reflektora i grafoskopa. Kako bi igrokaz bio još zanimljiviji moguće je obojiti svjetlost filterima u boji koji se stavljaju ispred izvora svjetlosti i kojima se mogu ostvariti različiti efekti (Županić Benić, 2019).



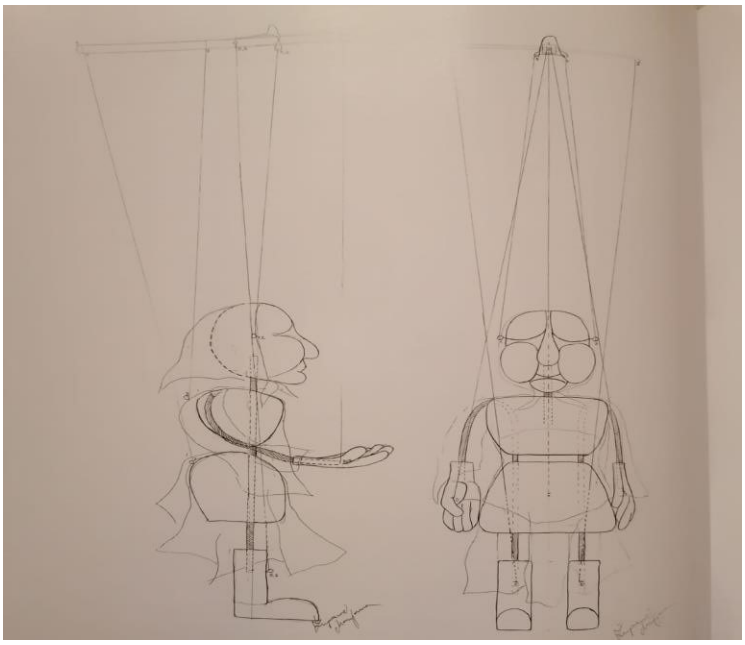
Slika 5. Skica animacije lutke sjena

Izvor: ŽUPANIĆ BENIĆ, M. (2009.) *O lutkama i lutkarstvu.* Zagreb: LEYKAM international. (str. 53.)

2.5.1.3. Lutke na koncima

Klasičan su primjer lutaka na koncu **marionete**. U povijesti su marionete najprije viđene na dvorovima u svrhu zabavljanja plemstva. Iz dvorova su prešle u crkvu gdje su služile za prikazivanje različitih biblijskih tema. Na kraju su se pojavile na sajmovima među običnim ljudima, no ubrzo su zbog složenosti u izradi i animaciji bile zamijenjene ginjol lutkama. Marionete imaju najsloženiju lutkarsku formu koja se sastoji od triju osnovnih elemenata: lutkino tijelo, mehanizam za kontrolu u obliku križa, niti konaca koji povezuju lutkino tijelo i kontrolni mehanizam (Slika 6.). Lutkar upravlja kontrolnim mehanizmom u obliku križa s koncima koji su pričvršćeni na lutku. Pomicanjem konaca ostvaruje se pokret lutke koji joj udahnjuje život. Pokretanjem ona može hodati, skakati, mahati, pljeskati, vježbati, klimati, odmahivati glavom itd. Ti ju pokreti čine najsličnijom čovjeku, zbog čega se najviše razlikuje od ostalih vrsti lutaka. Uobičajene marionete imaju vrlo detaljan i realističan kostim. Ako je riječ o lutkarskoj operi, moguća je upotreba kostima koji su scenični u istoj mjeri kao i kostimi živih glumaca. Zato što su marionete najsličnije ljudima, one podržavaju i realistične frizure, nakit, obuću i sve vrste raskoši. Prilikom kreacije lutkina tijela, treba pripaziti na tri osnovna koraka. Prvi je korak umjetnički koji podrazumijeva lutkinu likovnu i kazališnu stilizaciju. To znači da lutka svojim izgledom treba predstavljati svoju osobnost, odnosno sebe. Za razliku od čovjeka koji posjeduje različite osobine, lutka posjeduje samo jednu koju nosi tijekom cijelog igrokaza. Sljedeći je korak lutkin pokret koji bi trebao biti ritmičan i time profinjeniji od pokreta drugih vrsta lutaka. Posljednji je korak kreacija mehanizma što podrazumijeva broj i oblik dijelova tijela, vrstu zglobova koji povezuju dijelove tijela i dodatne efekte na lutki. Pokretljivost lutkinih zglobova omogućavaju različiti materijali poput špaga, tkanina, kože ili vijaka. Time su zglobovi lako pokretni i opušteno se vraćaju u početni položaj nakon ostvarena pokreta. Visina je lutkina tijela uglavnom od 45 do 75 centimetara, no kolika će biti duljina niti koje povezuju lutku i kontrolni mehanizam ovisi o tome hoće li lutkar animirati lutku ispred sebe ili s marionetskog mosta. Prema Županić Benić (2019) postoje tri kategorije funkcije konaca. Prva su kategorija konci koji nose lutku – glavni konci. Drugoj kategoriji pripadaju

konci koji kontroliraju pokret, dok su u treću kategoriju svrstani konci za specijalne efekte (pokretanje kapaka na očima, otvaranje i zatvaranje usta). Lutkinu težinu pridržavaju nosivi podržavajući konci koju su uglavnom pričvršćeni za njezino rame i u većini su slučajeva statični tijekom lutkarskog igrokaza. Za samo lutkino pokretanje služe niti konaca koji su pričvršćeni na njezine ruke, noge i glavu. Iako broj konca za pokretanje lutke marionete ovisi o karakteristikama i zahtjevima lutkarskog igrokaza, najčešće se za najjednostavnije lutke marionete upotrebljava najmanje osam konaca. Potrebna su dva nosiva konca pričvršćena za rame, dva za upravljanje rukama, dva za upravljanje nogama te dva konca za upravljanje glavom. Moguće je nadodati i još jedan konac koji se pričvrsti za lutkina leđa čime se ostvaruje mogućnost njezina naklona. Što je manji broj konaca, to je animiranje lutke jednostavnije. Takva se vrsta marioneta, koja sadrži od osam do deset konaca, može upravljati jednom rukom. Postoje tri načina na koji lutkar može animirati marionetu. Prvi je način pokretanje kontrolnog mehanizma, drugi je način potezanje niti ili konaca rukama, a treći se način sastoji od kombinacije prvog i drugog načina. Kad se govori o kostimu lutke marionete, treba napomenuti da sve zapravo polazi od sama sadržaja i stila lutkarskog igrokaza. Prilikom upravljanja marionetom postoji mogućnost da lutkar bude vidljiv publici i da se prilikom animacije kreće pozornicom. U tom je slučaju lutkar najčešće odjeven u crnu ili tamniju odjeću, a ponekad mu je prekrivena i glava tako da ima mogućnost gledanja samo kroz mrežu. Na profesionalnim pozornicama za marionete, koje se mogu naći u marionetskom kazalištu, lutkar nije vidljiv, već se nalazi na marionetskom mostu. Mostom se kreću lutkari koji animiraju lutku, a on se nalazi iznad otvora scene koji je publici jedini vidljiv (Županić Benić, 2019).



Slika 6. Marioneta – tehnički crtež

Izvor: ŽUPANIĆ BENIĆ, M. (2009.) *O lutkama i lutkarstvu.* Zagreb: LEYKAM international. (str. 94.)

2.6. Kazalište sjena

> Svojstvo sjene jest kretanje, ona se pomiče slijedeći Sunce koje putuje nebom. Stoga je sjena vjeran pratitelj svega što postoji u svijetu. Rođena je izlaskom Sunca, a nestaje njegovim zalaskom, budeći u promatraču nešto tajanstveno, neuhvatljivo, mistično (Županić Benić, 2019: 55).

Sjenama se otkriva odnos između izvora svjetlosti i predmeta i time nastaje jedan potpuno novi svijet u kojem vlada uglavnom jedna boja – crna. Kazalište sjena idealan je način pomoću kojega djeca mogu shvatiti postojanje i nastanak sjena. U kazalištu sjena mogu se stvoriti nove priče, ali i oživjeti one već poznate, kao što su se tijekom povijesti lutkama za kazalište sjena uprizoravali vjerski tekstovi i mitološke teme. Kao što je već spomenuto u poglavlju o vrstama lutaka na štapu (2.5.1.2.), lutke su za kazalište sjena, za razliku od ostalih lutaka, dvodimenzionalne (plošne). Mogu se izraditi od raznih materijala poput kože, drva, kartona ili papirusa. Glavni su elementi kazališta sjena: oblik lutke, izvor

svjetlosti i platno na kojem će se igrokaz projicirati. Međutim, postoji i jednostavniji način za izvedbu kazališta sjena bez ikakve izrade, a to je igra sjena na zidu pomoću naših ruku. Kombinacijom raznih pokreta ruke mogu se stvoriti sjene nalik na životinjske i druge oblike. Za ovakav način izvedbe potreban je samo izvor svjetlosti koji može biti obična svijeća ili svjetiljka i zid ili platno na kojem će se igrokaz prikazivati. Bitno je da platno ili ekran na kojem se igrokaz prikazuje propušta sjene, ali i skriva animatora kako se gledateljima ne bi pokvario dojam iluzije. U svrhu ekrana najčešće se upotrebljava bijela pamučna tkanina pričvršćena za drveni okvir. Ekran se osvjetljava odostraga, a strana na kojem se nalaze gledatelji u potpunosti je zamračena. Podešavanjem jačine svjetlosti može se doći do stvaranja zanimljiva efekta koji će kazalište sjena učiniti još uzbudljivijim. Također, ako se lutka osvijetli s dvama izvorima svjetlosti, ona će se duplicirati, a upotrebom filtera u boji dodat će se još jedan zanimljiv element koji će privući i zainteresirati gledatelje u publici.

2.7. Odgojitelj i lutka

U dječjem vrtiću igre sa scenskim lutkama nastaju spontano i slobodno što znači da se dijete samoinicijativno, samostalno i bez odgojiteljeva utjecaja odlučilo na igru. Odgojitelj može djecu motivirati na stvaralačku igru ili ju u potpunosti voditi. Odgojiteljev je zadatak poticati djetetovu spontanost, izvornost, svježinu, otvorenost prema iskustvu, radoznalost, vedrinu i fleksibilnost. Na igru sa scenskom lutkom odgojitelj motivira dijete razgovorom, glazbom, pjesmom, plesom, zagonetkama i lutkama. Važno je da odgojitelj djecu motivira i vlastitom igrom upotrebljavajući kratku lutkarsku improvizaciju u kojoj se služi monologom, dijalogom, plesom i pantomimom, kratkim igrokazima, dramatizacijom pjesama i tome slično. Vlastitom igrom scenskom lutkom odgojitelj spontano i nenametljivo ukazuje djeci na intonacijske i druge promjene u glasovnoj karakterizaciji lika (Pokrivka, 1980).

Djeca starije dobne skupine znaju često iz igre izdvojiti odgojitelja i neke zahtjeve u animaciji lutke, kao što su držanje, hod i visina, nastoje primijeniti u svojoj igri. S druge strane, djeca mlađe odgojne skupine pozivaju odgojitelja kao suigrača u igru. On je taj koji najčešće sugerira temu, formu, emotivno priprema djecu za igru, ali nikako ne preuzima glavnu riječ u formiranju sadržaja dječje igre. Djetetu treba prepustiti da samostalno stvara igru onako kako ono to želi, da koristi i bira sadržaje koji njega zanimaju i kojima se želi baviti. Odgojitelj ne bi trebao postavljati suvišna pitanja i ometati dječje stvaralaštvo, već bi trebao biti pažljivi promatrač dječje igre, poticati djecu i prihvatiti igru kao odraz djetetove mogućnosti i doživljaja u tom trenutku (Pokrivka, 1980).

2.8. Dijete i lutka

Za dijete je lutka više od obične nežive stvari. Ona je za njega prijatelj koji proživljava sve ono što dijete trenutno ne može. Djecu na stvaralačku igru sa scenskom lutkom potiču razna umjetnička djela kao što su lutkarski igrokazi, slikovnice, glazba i tomu slično. Osim što se s njome igra, dijete lutkom analizira i pokušava shvatiti svijet oko sebe. Uz pomoć lutke dijete proživljava i ostvaruje svoje snove zbog čega ona za njega ima veliku vrijednost. Dijete odjednom lutku poistovjećuje sa superjunakom koji se bori protiv nepravde i zla u svijetu. Boraveći u svijetu mašte i igrajući se lutkom, dijete obnavlja svoje iskustvo, znanje i doživljavanje zbog čega mu lutka najčešće služi kao potpora govornom, likovnom, glazbenom i scenskom stvaralaštvu (Šimunov, 2007).

Scenska lutka u dječjim rukama potiče djecu na kreativnost i stvaralaštvo. Također, potiče ih na iskazivanje emocija, razmišljanje, ulazak u svijet mašte te im omogućuje da riječima iskažu svoj doživljaj svijeta. Upravljajući lutkom dijete ulazi u, za njega, potpuno novi svijet u kojem može biti što god poželi. Bitno je da lutka namijenjena predškolskom djetetu bude primjerene veličine i težine, da je jednostavna za rukovanje i da svojom zanimljivošću poziva i motivira dijete na igru. Ona svojim oblikom, izgledom i drugim

elementima potiče i inspirira djecu na stvaranje određena sadržaja. Tako će npr. vesela, pokretljiva i šarena lutka potaknuti djecu na stvaranje vedrih i humorističnih sadržaja. Veoma se kreativne lutke mogu napraviti od različitih prirodnih oblika kao što su osušene tikve koje zadržavaju oblik i čvrstoću, razni osušeni plodovi te drugo voće i povrće. Isto tako, kreativnost se može pokazati upotrebom brojnih materijala koji nas okružuju, poput metli, četki, kuhača, kutija i rukavica (Pokrivka, 1980).

Djeca se scenskim lutkama najčešće igraju na jednostavnom scenskom prostoru. To je najčešće pokretan paravan koji je prilagođen djetetovoj visini. Dijete igrom može izmijeniti stvarnost, ali i zadržati one dijelove stvarnosti u kojima ne može izravno sudjelovati. Stoga se ne može reći da dijete igrom sa scenskom lutkom samo izražava vlastita iskustva, već njome prikazuje vlastitu interpretaciju stvarnosti. Upravo se zbog toga takve igre uvrštavaju u stvaralačke aktivnosti. Dijete stvara nova iskustva, kreira problemske situacije i samo pronalazi rješenja. Igre mu omogućavaju da na lakši način spozna i prihvati svijet oko sebe. Uz pomoć scenske lutke, ono može iznositi svoje emocije, ali isto tako može s njom razgovarati, podijeliti svoje brige i radosti. Izmišljajući i sudjelujući u raznim dijalozima i monolozima, dijete obogaćuje i usavršava svoj vokabular i radi na poboljšanju jezičnog izražavanja te spontano posredstvom lutke iskazuje svoj doživljaj svijeta u kojem se nalazi.

Kod djeteta mlađe predškolske dobi lutka je u središtu njegove igre, pri čemu je osobito naglašena motorička komponenta. Dijete uživa istražujući lutku i njezina fizička svojstva tako da njome lupa, prevrće je, opipava i rasteže. U mlađoj predškolskoj dobi djetetov vokabular nije dovoljno razvijen, stoga je njegov govor često nejasan, popraćen zastajkivanjem i ponavljanjem, zbog čega se stavlja naglasak na pokrete, mimiku i izražavanje cijelim tijelom. Dijete starije predškolske dobi smanjuje motoričku aktivnost, ali se posvećuje logičkom osmišljavanju lutkina pokreta. U dužem, logičko povezanom monološkom i dijaloškom govoru pravilno koristi i upotrebljava složenije gramatičke strukture (Pokrivka, 1980).

3. BAJKA

Riječ bajka proizlazi iz glagola „bajati“ što znači vračati, čarati.

Bajke su u prvom planu slika moralnih ljudskih postupaka. U njima je izražena vjera u dobro, no to se dobro ne nudi bez muke i odricanja. U početku je zlo strašno, snažno i nadmoćno i događa se da privremeno i zavlada, ali kako vjera u dobro jača, tako moć zla opada, da bi se na kraju izgubila (Pintarić, 1999: 13).

3.1. Obilježja bajke

Karakteristika je gotovo svake bajke pobjeda dobra nad zlom te činjenica da žrtva i poštenje glavnog junaka uvijek na kraju bivaju nagrađeni. Primjerice, Pepeljugu su maćeha i polusestre iskorištavale zbog čega je ona iskusila mnoga poniženja, dok na kraju nije upoznala voljenog princa za kojeg se udala. Likove se u bajkama prema socijalnom statusu može razvrstati na bogate (kraljevi i kraljice, kraljevne i kraljevići, bogati trgovci) i siromašne (ribari, neki siromašni čovjek, siromašni trgovac, drvosječa, mlinar). Prema svijetu iz kojeg dolaze razlikuju se zbiljski i nadnaravni likovi. Bez obzira kojoj vrsti pripadaju svi oni mogu biti dobri i zli. Najčešće je dobrota likova iskazana i samim izgledom lika. Tako su dobri likovi uglavnom i lijepi, no i zlim se likovima može pripisati ljepota kojom se oni ne znaju nositi, već ona u njima izaziva pakost i taštinu. To se može vidjeti na primjeru Snjeguljice čija je maćeha bila lijepa, ali ju je ljubomora na vlastitu pokćerku koštala života.

U bajkama postoje i nadnaravni likovi, a to su vile, vještice, patuljci i zmajevi. Vile su nadnaravne vladarice čarolije, a mogu biti dobre i zle. Uglavnom se pojavljuju u skupinama po tri što predstavlja takozvani trodijelni ritam života, odnosno rođenje, život i smrt. One se najčešće pojavljuju u planinama uz pećine ili brzace, na bezbrojnim vilinskim stolovima ili u šumskim dubinama. Vještice su također nadnaravni likovi koji posjeduju čarobnu moć i mogu letjeti na metli. Sklapaju udruženja s čarobnim predmetima (poput

ogledalca) i nadnaravnim bićima, no nisu nepobjedive. Čarobnu moć imaju i patuljci i čovječuljci koji se pojavljuju uz pećine, špilje ili nad padinama.

Patuljci u bajkama često simboliziraju dobroćudne, vrijedne i snalažljive likove, dok se zmajevi smatraju simbolom zla. Oni predstavljaju čuvare skrivena blaga te ih njihovi suparnici trebaju savladati kako bi došli do tog blaga i osvojili ga. U borbi protiv zla hrabrim junacima pomažu biljke i životinje, kao što su golubovi pomogli Pepeljugi. U ulozi se zlih likova u bajkama često javljaju vukovi i vrane.

Bajka ima čvrstu i određenu kompoziciju čije je glavno obilježje ponavljanje. Uvod je, ako uopće i postoji, vrlo kratak. U par se rečenica nastoji obavijestiti o mjestu, vremenu i likovima te njihovim moralnim osobinama. Primjerice, bajka „Ivica i Marica“ započinje uvodom: „Bio jednom pokraj velike šume siromašan drvosječa sa ženom i dvoje djece“ (Braća Grimm). Radnja je opisana jednostavnim rečenicama sažeta opisa bez zaustavljanja radnje. Na vrhuncu radnje dolazi do borbe između dobra i zla, u kojoj dobri likovi kao predstavnici onog moralnog i ispravnog izlaze kao pobjednici. U samom se zaključku naglasak stavlja na nagrađivanje dobrih i kažnjavanje zlih likova (Pintarić, 1999).

3.2. Bajka i dijete

Neupitno je da su djeca veliki ljubitelji bajki, pogotovo u razdoblju od četvrte do sedme godine. To razdoblje neki psiholozi nazivaju „dobom bajke“. Ne zato što je bajka prikladna samo toj dječjoj dobi, već zato što djeca te dobi uglavnom vjeruju u ono o čemu se u bajci govori. Kako djeca između četvrte i sedme godine nisu još spremna sagledati pravu sliku svijeta u kojem žive, bajke su im odlična prilika za odlazak u svijet mašte u kojem je sve moguće.

Bajke pomažu djeci u učenju i izražavanju vlastitih emocija. Djeca uče raspoznati emocionalna stanja likova (sreća, ljubomora, tuga, zabrinutost, ljutnja) i uče kako steći pozitivne osobine ličnosti (požrtvovnost, izdržljivost, hrabrost, strpljenje, istinoljubivost).

Bajke pomažu pri razvoju djetetove emocionalne inteligencije, ali i stjecanju moralnih vrijednosti. Na temelju postupaka glavnih junaka koji se susreću s mnogobrojnim preprekama,odricanjima i borbama, djeca uče da se isplati biti dobar jer bez obzira na količinu prepreka i odricanja, na kraju nas čeka nagrada o kakvoj se može samo sanjati. U bajkama nagrade za dobre likove mogu biti materijalne (zlatnici, bogatstvo) i nematerijalne (ljubav, sreća). Zli likovi na kraju uvijek budu kažnjeni kako bi se ukazalo na to da se zloća nikada ne isplati (Grgurević i Fabris, 2012).

3.3. Na što se treba paziti prilikom izbora bajke?

Prema Bruni Bettelheimu (1979) roditelji najčešće biraju bajke koje su njima ostale u lijepom sjećanju ili koje i dan danas vole. Međutim, moguće je da te bajke neće izazvati u djeci onakvu reakciju kakvu su izazvale kod njihovih roditelja zato što se možda u tom trenu dijete nije moglo emocionalno povezati s njezinim sadržajem i motivima. Stoga prilikom odabira bajke treba pripaziti da radnja bude u skladu s djetetovim trenutačnim interesima i potrebama. Bake i djedovi, roditelji, odgojitelji i ostali koji dolaze u doticaj s djetetom trebaju pripaziti i na poruku koja mu se želi poslati. Svaka bajka u sebi nosi određenu poruku kojom se djetetu nastoji na nešto ukazati. Na primjer, „Crvenkapica“ je bajka braće Grimm koja nosi poruku da uvijek treba slušati roditelje jer oni žele samo najbolje za nas. Jedno je od obilježja bajki braće Grimm i činjenica da u većini slučajeva dobro pobjeđuje zlo što često zna biti popraćeno nekim nasilnim prizorima. Kako se djeca ne bi uplašila ili uzrujala, poželjno je da se bajka prije čitanja prouči te da se potom donese odluka o tome je li sadržaj prikladan za dijete ili nije. Nasilni se dijelovi uvijek mogu izbaciti, ublažiti ili prilagoditi kako bi dijete na prikladan način usvojilo poruku. Pri odabiru bajke treba pripaziti i na ilustracije koje na poseban način odvode djecu u svijet mašte. S obzirom na to da djeca uz pomoć okoline istražuju i stječu spoznaje, a time ilustracijama razvijaju osjećaj za estetiku, bitno je da ponuđene bajke budu kvalitetne i u književnom i u likovnom smislu. Kako navode Antonija Balić-Šimrak i Smiljana Narančić Kovač (2011):

Ilustratori često posežu za izrazom koji se može svrstati u kič, a karakterizira ga visoka dopadljivost i podilaženje upitnom 'općem ukusu', odnosno nedovoljno estetski razvijenoj svijesti o tome što je u umjetnosti dobro, a što nije. Pri tome treba razlikovati pojam umjetnički lijepog od oku dopadljivog jer je ovo drugo upravo ono što nam se često nudi i čini prihvatljivim, a da zapravo ne odgovara estetskim kriterijima njegovanoga ukusa.

Stoga treba pripaziti da odabrane ilustracije bajki ne budu djeci samo vizualno primamljive zbog kiča i šarenila, već da posjeduju i likovnu vrijednost što uključuje odabir likovnih tehnika i kompozicijskih načela.

3.4. Bajka u predškolskoj ustanovi

Bajka je neizostavan dio djetinjstva. Osim što ih upotrebljavaju roditelji, djedovi i bake za uspavljivanje, zabavu i pobuđivanje djetetove mašte, bajke se u predškolskim ustanovama nikako ne mogu izostaviti. Upravo su one omiljeni izbor velikog broja odgojitelja te se uz njihovu pomoć djeci približavaju raznorazne tematike. Osim klasična načina čitanja bajki, odgojitelj im može pristupiti i na druge načine kojima će okupirati djetetov interes i potaknuti njegovu znatiželju. Jedan je od takvih načina, koji se često javlja u predškolskim ustanovama, a koji zbog svoje forme vrlo teško može dosaditi djeci, uprizorivanje bajke uz pomoć lutkarskog igrokaza. Djeca mogu samostalno ili uz pomoć odgojitelja kreirati jedinstvenu lutku po uzoru na lik iz omiljene bajke te osmisliti vlastiti lutkarski igrokaz u kojemu mogu oživjeti svoje najdraže junake i njima ispričati vlastite priče ili prepričati one već poznate u kojima dominiraju važne životne pouke.

Također, može se osmisliti sadržaj (tekst) i izraditi potrebna scenografija, kostimografija i rekviziti čime se potiče razvoj djetetove kreativnost i govornih sposobnosti. Djetetova se kreativnost i stvaralaštvo mogu potaknuti i tako da oslikava određene prizore i na taj način kreira slikovnicu vezanu uz svoju omiljenu bajku. Djeca mogu oslikavati i mjesto radnje te sama osmisliti naslovnu stranicu pročitane bajke. Bajka može poslužiti i pri razvoju

djetetovih govornih sposobnosti i predčitalačkih vještina i to tako da ono samo osmišljava ili nadopunjuje završetak bajke, prepričava njezinu radnju na temelju slika, samo imenuje glavne junake i zajedno s odgojiteljem izdvaja i tumači nepoznate riječi. Isto tako, djeca se mogu staviti u poziciju jednog lika i opisati što se s njime dalje događalo, a omiljenom liku mogu i napisati ili usmeno osmisliti pismo. Zanimljiva je i igra imitacije u kojoj djeca mogu pogađati omiljene bajke i njihove junake. Uz navedene pristupe bajka djeci omogućava iznošenje vlastita kritičkog mišljenja o postupcima junaka, izražavanje vlastitih ideja o tome kako bi oni postupili na njihovu mjestu i iskazivanje općenita mišljenja o bajci (zbog čega im se bajka svidjela ili nije svidjela). Navedeni su pristupi samo neki koji se upotrebljavaju u predškolskoj ustanovi jer je njihov broj ograničen onoliko koliko i mašta i kreativnost njezinih djelatnika.

4. BAJKE BRAĆE GRIMM

Braća Grimm, rođeni u Njemačkoj, jedni su od najpoznatijih njemačkih pisaca bajki. Poznato je da su najviše od svega voljeli dobre priče – priče o kraljevima, kraljevnama, zlim maćehama, bezdušnim vješticama i dobrim vilama. Nakon smrti njihova oca, braća Gimm u školi upoznaju plemića Friedricha Carla von Savignyja koji im je nesvjesno promijenio život dopustivši im da se koriste njegovom privatnom bibliotekom. Uneseni u taj čudesni svijet bajki, odlučili su sakupljati vlastite bajke i narodne priče koje su im govorile uglavnom žene svih dobnih skupina. Iz tih je razgovora proizišla nevjerojatna knjiga bajki poznata pod naslovom „Dječje i domaće bajke“.

U prvom izdanju objavljenom u Njemačkoj 1812. godine nalaze se neke od danas najpopularnijih bajki kao što su: „Pepeljuga“, „Trnoružica“, „Snjeguljica i sedam patuljaka“, „Crvenkapica“, „Ivica i Marica“ i „Kralj žabac“. Bajke braće Grimm prevedene su na više od 160 jezika. Njihova popularnost uspoređuje se s popularnošću najprodavanije knjige u povijesti ljudske civilizacije – Biblijom. Osim toga, o njihovoj popularnosti govori i činjenica da bajke nisu ostale živjeti samo u knjigama, već su i prenesene na mnogobrojna filmska platna, u kazališta i opere, zaživjele su i u stripovima, *rock* glazbi, a poznate su i u svijetu visoke mode.

4.1. Braća Grimm i njihov utjecaj na dječju književnost

Djela braće Grimm poslužila su kao inspiracija mnogobrojnim poznatim dječjim piscima poput Hansa Christiana Andersena. Zanimljivo je da Grimmove bajke prvobitno nisu bile namijenjene dječjoj dobi. Savjeti ilustratora za njih nisu bili bitni, a bilješke sa znanstvenim objašnjenjima zauzimale su na stranicama gotovo isto mjesta koliko i same bajke. Oni su sebe smatrali nečim većim od zabavljača za djecu. Smatrali su se sakupljačima narodnog blaga. Za sakupljanje narodnog blaga mogu zahvaliti mnogim prijateljima i znancima, no njihova omiljena pripovjedačica bila je udovica i prodavačica

voća i povrća na tržnici, Dorothea Viehmann. Zahvaljujući njoj nastala je jedna od omiljenih bajki mnogih djevojčica – „Pepeljuga“. Identiteti brojnih kazivačica priča nisu otkriveni, no zasigurno se zna da je jedna od njih bila Marie Hassenplug, prijateljica sestre braće Grimm. Potječe iz otmjene obitelji u kojoj se često čitalo na francuskom jeziku. Priče koje je ispričala potječu iz Francuske. Upravo su te priče mješavina usmene tradicije i Perraultovih bajki. Objavljene su 1697. godine u knjizi „Priče moje majke guske“, a sadrže neke od najljepših i najpoznatijih priča poput „Crvenkapice“, „Snjeguljice i sedam patuljaka“ te „Trnoružice“.

U drugom izdanju svojih bajki braća su priznala da korijeni nekih bajki potječu iz Rusije, Finske, Japana, Irske i nekih europskih država zbog čega se znalo postavljati pitanje koliko su bajke njemačke i jesu li uopće njemačke. Jedna je od činjenica koja govori upravo suprotno ta da je radnja većine bajki smještena u šumi u kojoj se junaci suprotstavljaju neprijateljima, gdje pobjeđuju vlastiti strah i nepravdu. Tako u bajci „Ivica i Marica“ brat i sestra u šumi naiđu na kućicu od slatkiša koja pripada zloj vještici, u „Crvenkapici“ djevojčica na putu kroz šumu do bakine kuće sretne opasnog vuka, Matovilku čarobnica zatoči u dvorac začarane šume i sl. Neki teoretičari smatraju da je to slučajnost, no poznato je da je tadašnje njemačko društvo ovisilo o šumi. To je mjesto gdje su seljaci vodili svoje blago na pašu, plemići lovili jelene, a drvosječe nabavljali materijal za gradnju kuća. Stoga, bez obzira na to što su bajke imale neka karakteristična njemačka obilježja, prodaja bajki bila je veoma spora. Znatan uspon dogodio se nakon što je objavljena knjiga od 50 bajki koje je ilustrirao njihov brat Ludwig. Tada su braća Grimm konačno prepoznala djecu kao svoju najvjerniju publiku. Danas je gotovo nezamisliva pomisao djetetova odrastanja bez otkrivanja čudesnog i magičnog svijeta bajki braće Grimm (Grimm, 2006).

4.2. Obilježja bajki braće Grimm

Bajke braće Grimm namijenjene su svima te ih čitaju svi – od djece do starije populacije. Bez obzira na to kojoj su publici namijenjene, Grimmove se priče mogu podijeliti u četiri skupine:

1. Priče u kojima prevladavaju fantastični elementi (**bajke**)

   a) **najpoznatije dječje bajke u Grimmovoj verziji** („Vuk i sedam jarića“, „Ivica i Marica“, „Pepeljuga“, „Crvenkapica“, „Trnoružica“, „Snjeguljica i sedam patuljaka“)

   b) **bajke s motivom pretvorbe čovjeka u životinju i obratno** („Snjeguljica i ružica“, „Čarobno zelje“, „Sedam gavrana“, „Bijela i crna zaručnica“)

   c) **bajke o nagrađenoj vjernosti i ustrajnosti i o nagradi za dobra djela i pomoć bližnjemu** („Vjerni Johann“, „Gospođa Hole“, „Jednooka, Dvooka i Trooka“, „Dva putnika“...)

   d) **bajke o patuljcima i sličnim bićima** („Tri patuljaka u šumi“, „Cvilidreta“)

   e) **ostale bajke** („Zlatna guska“, „Vrijeme života“, „Šest pomagača“)

2. Priče u kojima prevladavaju realistički, često groteskni, a katkada i besmisleni elementi

3. Priče u kojima su glavni junaci životinje

4. Priče s religioznim motivima (legende)

Govoreći o prvoj spomenutoj skupini – bajkama – potrebno je spomenuti da u njima nema moraliziranja, tendencioznosti, javlja se šarolikost u motivima, tj. naglašava se bogatstvo mašte i čar iživljavanja u pričanju. Često se pojavljuju duhoviti i muzikalni stihovi. Takve su bajke uglavnom vesele i vedre te su okrutne kazne ublažene
(zaslužene teške kazne i dalje ostaju, ali ih uvijek nesvjesno predodređuje sam krivac) (Crnković,1980).

Glavni su junaci Grimmovih bajki predvidivi i trodimenzionalni likovi s veoma malo tjelesnih ili duhovnih osobina i bez dublje osobnosti. To bi, na primjer, značilo da se likovi Snjeguljice, Pepeljuge, Matovilke i Trnoružice zamijene u pričama, priče bi i dalje ostale iste bez obzira na sam izgled lika. U većini bajki glavni se junaci susreću s barem jednom, a ponekad i s više kušnji koje završavaju sretnim krajem. Primjerice,

Ivica i Marica suočili su se s puno nedaća prije nego su uspjeli poraziti zlu vješticu, Pepeljuga se susrela s mnogobrojnim poniženjima prije nego je uspjela pronaći pravu ljubav, a trebalo je proći i puno vremena dok se Trnoružica nije probudila iz začarana sna kraljevićevim poljupcem.

Na kraju svake bajke dobro bude nagrađeno, a zlo kažnjeno, no bez obzira na to znaju se pojavljivati zastrašujuće scene i stanja koja, prema nekim tvrdnjama, mogu uznemiriti i zaplašiti djecu (Grimm, 2006). Treba uzeti u obzir da uljepšavanje sadržaja neće potaknuti djecu na rasuđivanje i donošenja kritičkog mišljenja. Neće ih potaknuti ni na donošenje osobnog zaključka i stvaranje vlastita mišljenja o tome što je to ispravno, a što ne.

4.3. Zašto odabrati bajke braće Grimm?

Mnogi se odgojitelji odlučuju upravo za bajke braće Grimm jer se njima uspijevaju prenijeti poruke i izvući zaključci koji su od krucijalne važnosti za djetetov razvoj i cjelokupno odrastanje. Djeca će se često poistovjećivati s radnjama i postupcima glavnih likova te ih uzeti kao svoje uzore. Analizirajući postupke glavnih junaka donijet će vlastite zaključke o ponašanju i posljedicama koje određeno ponašanje donosi. Okrutne kazne za zle likove služe kao poruka da se loše ponašanje kao što su iskorištavanje drugih („Pepeljuga“), ne slušanje roditelja („Crvenkapica“), pohlepa („Ivica i Marica“) i ljubomora („Snjeguljica i sedam patuljaka“) nikako ne isplati te da takva ponašanja nose sa sobom negativne posljedice. Zbog pojedinih nasilnih scena i okrutnih kazni pojedini će se odgojitelji i roditelji prije opredijeliti za blaže verzije bajki braće Grimm nego za one

izvorne. Na primjer, u bajci „Snjeguljica i sedam patuljaka“ zla maćeha biva kažnjena da do svoje smrti pleše u užarenim željeznim cipelicama, a na kraju bajke „Pepeljuga“ golubice iskopaju oči zlim polusestrama. Iako djeca okrutne kazne shvaćaju kao posljedicu loših djela, zbog nasilnih se dijelova u praksi često takve scene dodatno ublažuju ili preskaču kako se djeca ne bi uznemirila. Upravo kako bi djeca usvojila poruku na pravilan način, treba poznavati njihov stupanj razvoja i sposobnosti, kao i njihovu ličnost. Sukladno djetetovim razvojnim sposobnostima odgojitelj odabire i prilagođava sadržaje koje mu predstavlja pazeći pritom da poruka koja se nastoji prenijeti ne izgubi na jačini. Nasilni dijelovi koji se mogu ublažiti ili izbaciti ne bi trebali biti razlog zbog kojeg će djeca biti uskraćena za čudesan svijet koji im pružaju bajke braće Grimm. U tom se svijetu djeca imaju priliku staviti u poziciju glavnih junaka i zajedno s njima usvajati moralne postupke te ujedno učiniti svijet boljim.

5. BAJKA I LUTKARSKI IGROKAZ – AKTIVNOST U DJEČJEM VRTIĆU

Prema Vigatu (2011) bajke se najčešće uprizoruju lutkarskim igrokazima. Tome pogoduje radnja bajke koja nije sabijena isključivo oko događaja koji je od presudne važnosti za glavnog junaka. Radnja, također, nije vezana uz jedno mjesto, što znači da promjenom mjesta radnje ne bi došlo do značajnih promjena u sadržaju bajke niti bi se promijenio njezin smisao. Još je jedna pogodnost za uprizorivanje bajki lutkarskim igrokazom ta što se radnja bajke događa u dužem vremenskom razdoblju, npr. određenom godišnjem dobu. Scenska je lutka idealno sredstvo za prenošenje jasnih i sažetih ideja koje nam pružaju bajke. Bajke i scenske lutke krasi nedvosmislenost, što djeci omogućuje lakše i zanimljivije praćenje i usvajanje sadržaja. Likovi u bajci imaju jednu ulogu, odnosno jedan karakter koji se gotovo savršeno može utjeloviti scenskom lutkom. Uloge i karakter likova može se naglasiti lutkinim izgledom, simboličnom kostimografijom i rekvizitima. Na primjer, lutka koja u bajci predstavlja princezu najčešće će na glavi imati tijaru, a za lik Crvenkapice nezaobilazan je crveni kaput/ogrtač s crvenom kapom koja će dati jasnu naznaku o kojem je liku riječ. S obzirom na ulogu lika postoji i stalno mjesto radnje koje se uglavnom ne mijenja. Na primjer, za kraljeve i kraljice mjesto je radnje najčešće kraljevski dvor što se uz malo mašte može prikazati kreativnom i jedinstvenom scenografijom. Time djeca imaju priliku oživjeti svoju omiljenu bajku i barem na trenutak postati jedan od likova te zajedno s njim proživjeti razne avanture. Djeca svojom kreativnošću mogu i sama izraditi scenske lutke na temelju vlastita viđenja i doživljaja određenog lika iz bajke. Vlastitim stvaralaštvom djeca u lutkarskom igrokazu mogu iskazati svoje viđenje bajke i time utjecati na razvoj fine motorike šake, kreativnosti i mašte te govornih sposobnosti.

5.1. Aktivnost u dječjem vrtiću: kazalište sjena „Snjeguljica i sedam patuljaka“

Ponekad je potrebno samo malo mašte i kreativnih dječjih ruku kako bi se od običnih folija i nekoliko slamčica uprizorila neka priča. Provodeći stručnu praksu u dječjem vrtiću Pula (područni objekt Centar) i razgovarajući s djecom starije dobne skupine „Zečići“, ustanovila sam da im je „Snjeguljica i sedam patuljaka“ jedna od omiljenih bajki s kojom su se susreli mnogo puta tijekom djetinjstva. Spomenuta je bajka djecu osvojila zbog lako pamtljivih fraza poput: „Ogledalce, ogledalce, reci ti meni, tko je najljepši u ovoj zemlji“, šašavih likova kao što je sedam patuljaka s izražajnim osobnostima i dinamične radnje sa sretnim završetkom u kojoj dobrota i ljubav pobjeđuju sve prepreke. Mnogim je djevojčicama iz skupine uzor lik lijepe Snjeguljice koja zbog svoje dobrote biva nagrađena pronalaskom prave ljubavi, odnosno mladog princa koji je spašava od zla čina njezine maćehe. Dječaci su se poistovjetili s mladim, hrabrim princem koji je spreman na sve kako bi pomogao voljenoj princezi. No, neizostavni su i karakteri šašavih patuljaka koji nadopunjuju cijelu priču i dopuštaju djeci da ih utjelove uz malo humora, kreativnosti i mašte na način da i oni sami postanu dio omiljene bajke.

Snjeguljica i sedam patuljaka

Snjeguljica se smatra jednom od najpoznatijih bajki braće Grimm zahvaljujući studiju Walta Disneya koji je prvi snimio animirani film inspiriran samom radnjom bajke koja govori o ljubavi, iskrenom prijateljstvu i ljubomori.

Glavna je junakinja prekrasna djevojka imena Snjeguljica koja je još kao dijete ostala bez majke. Njezin se otac oženio lijepom, ali zlom ženom koja je uvijek bila ljubomorna na ljepotu svoje pokćerke. Zla je kraljica imala čarobno ogledalce koje je uvijek ispitivala: „Ogledalce, ogledalce, reci ti meni, tko je najljepši u ovoj zemlji“, a zrcalo bi joj odgovorilo: „Gospođo kraljice, nek znaju svi, u ovoj zemlji najljepši ste vi!“. Kraljica je bila sretna sve dok joj jednoga dana ogledalce nije odgovorilo da je od nje ljepša Snjeguljica. Odgovor nije mogla podnijeti, stoga je naredila lovcu neka Snjeguljicu odvede duboko u šumu i ubije ju. Lovac nije imao srca to učiniti stoga je pustio djevojku da pobjegne duboko u šumu. Tamo je pronašla sedmero malenih i odanih prijatelja – sedam patuljaka. Saznavši da je Snjeguljica i dalje živa, kraljica je bila odlučna u tome da ju ubije sve dok ju jednoga

dana nije uspjela otrovati jabukom. No, otrovne čini poništio je prinčev poljubac nakon čega su Snjeguljica i princ živjeli sretno do kraja života.

Ideja je sama djela da dobrota uvijek može nadvladati svako zlo. Nije dobro biti zavidan drugima na njihovim vrlinama i sposobnostima. Trebamo naučiti voljeti i cijeniti druge, ali i sebe kakvi god da jesmo. Ne cijeneći sebe i druge ne možemo očekivati da će drugi cijeniti i poštivati nas.

Time sam došla na ideju kako bi bilo zanimljivo da svi zajedno omogućimo već dobro poznatoj bajci braće Grimm da zaživi u potpuno novom ruhu. Željela sam to učiniti na način na koji će djeci njihov uradak zasigurno ostati u lijepom sjećanju kako su igrom naučili nešto novo, a pritom se i lijepo zabavili. Na temelju toga odlučila sam da bi to najbolje bilo učiniti lutkarskim igrokazom kazališta sjena s kojim se djeca nisu imala prilike puno puta susresti. Pretpostavila sam kako bi to bio savršen način da se upoznaju s nečim novim, a pritom i na zabavan način steknu nova iskustva i znanja o nastanku sjena. Kako bih ispunila svoj naum, u suradnji s odgojiteljicom Snježanom
Vukelić i Žanetom Macan organizirala sam niz aktivnosti provedenih u trima danima.
Tijekom obavljanja aktivnosti, prvog je dana bilo prisutno četrnaestero djece, drugog dana petnaestero i zadnjeg je dana bilo prisutno sedamnaestero djece. Aktivnost se provodila u dnevnom boravku dječje vrtićke skupine „Zečići“ i dvorištu dječjeg vrtića.

<u>Prvi dan</u>

Prvog je dana aktivnosti u dječjoj vrtićkoj skupini „Zečići“ bilo prisutno četrnaestero djece. U jutarnjim satima, dok su djeca bila u blagovaonici dječjeg vrtića, zamračila sam sobu dnevnog boravka, namjestila potrebna sredstva (plošne lutke za kazalište sjena od prozirne folije pričvršćene na slamčice, rekvizite i scenografiju pričvršćene na drvene štapiće te ekran napravljen od kartonske kutije i paus papira sa stiroporom) te posložila dječje stolice u polukrug. Ulaskom u skupinu djeca su tiho zauzela svoje položaje na stolicama, a ja sam bila skrivena iza ekrana kako bi doživljaj kazališta sjena bio potpun. Čim se ekran osvijetlio, djeca su bila oduševljena kako se odjednom na sceni stvorio dvorac. Pojavom zle maćehe i čarobnog ogledalca djeca bi spontano zajedno sa mnom

ponavljala istaknutu rečenicu: „Ogledalce, ogledalce moje, reci ti meni tko je najljepši u ovoj zemlji?“, koju su i nakon predstave ponavljali pokušavajući imitirati moju izvedbu. Najzanimljivije su im bile promjene glasova na koje su najčešće reagirali smijehom. No, najveće oduševljenje izazvala je pojava princa na konju. Kako bih upotpunila cijeli doživljaj, na mobilnom sam uređaju prilikom igrokaza puštala odgovarajuće zvukove i glasove. Čim sam završila s izvedbom, djeca su me zamolila da vide konja te su me upitala kako sam izradila lutke. Objasnila sam im proces izrade i upitala ih jesu li već prije vidjeli lutke za kazalište sjena. Na to je pitanje većina djece negativno odgovorilo. Od prisutno četrnaestero djece, samo je njih dvoje imalo priliku već prije vidjeti lutkarski igrokaz kazališta sjena koji ih je jako dojmio. Ustanovili smo da je razlika između lutaka za kazalište sjena i ostalih vrsti lutaka u tome što se kod lutaka za kazalište sjena ne crtaju detalji (oči, nos, usta, detalji na haljini) jer se kod takvih lutaka vide samo njihove sjene. Iza osvijetljenog ekrana pokazala sam im dvije iste lutke. Jedna je lutka imala samo obrisne linije, dok je druga imala razrađene sve detalje. Djeca su sama došla do zaključka kako obje lutke izgledaju jednako. Zatim je uslijedila igra pogađanja. Iza osvijetljenog ekrana pokazivala bih jednu po jednu lutku, a djeca su trebala pogoditi o kojem je liku iz bajke riječ. Nakon što bi djeca pogodila odgovarajućeg lika, obrazlagali bi na temelju čega su zaključili da se radi upravo o tom liku. Pogodivši sve likove, razgovarali smo i o tome što su sve, osim likova, vidjeli tijekom igrokaza. Pokazala sam im dvorac koji je bio vrlo jednostavan za pogoditi. Zbog drveća i cvijeća znali su da je riječ o šumi, dok je sedam prozorčića označavalo kuću sedam patuljaka. Pojasnila sam im da scenografija naznačuje mjesto na kojem se radnja događa. Ostalo nam je još samo prepoznati rekvizite kojima se likovi najčešće služe za potrebe igrokaza, kao što je u ovoj bajci bila jabuka i tome slično. Kada smo pojasnili sve elemente lutkarskog igrokaza koji su bitni za kazalište sjena, malo smo se prisjetili radnje bajke „Snjeguljica i sedam patuljaka“. Ustanovili smo kako uvijek trebamo biti dobri ako želimo da se i drugi prema nama tako odnose. Nakon što smo definirali pouku bajke, za kraj sam upitala djecu žele li se ona okušati u glumi s lutkama za kazalište sjena, na što su svi hitro podigli ruke. Djeca su u parovima sama stvarala svoje priče na temelju lutaka, scenografije i rekvizita koje sam

upotrijebila za izvođenje igrokaza. Djeci sam jedino pomagala namjestiti svjetlo ili postaviti željenu scenografiju, a sve su ostale dijelove kreativnog procesa sami određivali. Tako je u jednoj priči glavnu ulogu imao slijepi konj koji se zabijao u drveće, ali je onda došla princeza s čarobnim štapićem i spasila konja. U drugoj je priči zla vještica začarala princa koji je pao s kule, ali ga je oživio princezin poljubac. Dvije su djevojčice osmislile priču u kojoj se lovac izgubio u šumi, ali mu je maleni patuljak pomogao pronaći put. Djeca su uživala kreirajući svoje priče te su čak i nakon mojeg odlaska nastavila izvoditi igrokaze.

Slika 7. Izvedba igrokaza

Fotografila: odgojiteljica Snježana Vukelić

Slika 8. Izvedba igrokaza

Fotografirala: odgojiteljica Snježana Vukelić

Drugi dan

Svojim dolaskom u vrtić, okupila sam djecu u polukrug na dekice u dvorištu dječjeg vrtića. Objasnila sam im da je danas sva moć u njihovim rukama i da će danas oni kreirati

sve što je potrebno kako bi nastao lutkarski igrokaz za kazalište sjena. Prvo smo se zajedno prisjetili koje smo sve likove vidjeli u jučerašnjoj predstavi i ponovili smo po čemu su oni prepoznali te likove s obzirom na to da su vidjeli samo njihove obrisne linije, odnosno sjene. Tako su djeca istaknula da su princa prepoznali po maču, sedam patuljaka po kapici, kraljicu po kruni, lovca po šeširu, a Snjeguljicu po dugoj kosi i haljini. Prije nego smo odredili tko će što izrađivati, još sam im jedanput pokazala kako za lutke kazališta sjena nije potrebno crtati detalje poput očiju, usta i ukrasa na odjeći jer se oni neće vidjeti. Za usporedbu sam im na osvijetljenom ekranu prvo prikazala lutku na kojoj nisu bili naznačeni nikakvi detalji, a zatim sam pokraj nje prikazala lutku koja je bila bogato ukrašena kako bismo zajedno došli do zaključka da ti detalji, kada se stave iza ekrana, nisu vidljivi. Djeca koja su se odlučila za izradu lutaka sjela su za stol na kojem su bili ponuđeni flomasteri, prozirna folija i škarice za izrezivanje. Na stolu je kao primjer bilo i nekoliko lutaka koje sam koristila u jučerašnjoj predstavi. Ako je neko dijete imalo problem s rezanjem (najčešće nekih sitnica), rado bih uskočila u pomoć, iako su se djeca vrlo spretno i sama snalazila. Gotove bih lutke u odvojenom dijelu stavljala na slamčice uz pomoć vrućeg ljepila koji je bio sigurnosno udaljen od djece. Svako je dijete moglo izraditi neograničen broj lutaka koje ćemo kombinirati u predstavi po želji. U međuvremenu sam, s djecom koja će izrađivati scenografiju, razgovarala što nam je sve potrebno da naznačimo mjesto na kojem se likovi nalaze. Odlučili smo da ćemo šumu predstaviti uz pomoć drveća, umjesto kućice sedam patuljaka izradit ćemo sedam prozorčića, dok će nam dvorac predstavljati dvije kule. Scenografiju sam pomoću pištolja za vruće ljepilo pričvrstila na drvene štapiće koji će se prilikom igrokaza zabadati u stiropor kako se tijekom izvedbe ne bi trebala držati u rukama. Na kraju su nam još bili potrebni samo rekviziti poput jabuke, mača i vrućih cipelica. Rekvizite sam isto tako postavila na slamčice kako bi ih djeca lakše držala u rukama. Djeca su se često izmjenjivala prilikom izrade i tako stvorila veći broj lutaka, rekvizita i elemenata scenografije. Zbog uzbuđenja i radoznalosti kako će njihove lutke izgledati na osvijetljenom ekranu, djeca su održala kratke improvizirane igrokaze koje su ostala djeca popratila velikim pljeskom.

Slika 9. Proces nastajanja scenografije i lutaka

Fotografirala: studentica Nensi Dobranović

Slika 10. Proces nastajanja scenografije i lutaka

Fotografirala: studentica Nensi Dobranović

Slika 11. Rekviziti i scenografija

Fotografirala: studentica Nensi Dobranović

Slika 12. Lutke

Fotografirala: studentica Nensi Dobranović

Treći dan

Mojim dolaskom u vrtić djeca su znala da ćemo danas, za razliku od prethodnih dvaju puta, izvoditi lutkarski igrokaz na temelju bajke „Snjeguljica i sedam patuljaka“. Zajedno smo postavili ekran, lampu potrebnu za osvjetljenje i pripremili scenografiju koja nam je potrebna za prvu scenu. Objasnila sam djeci da su scene dijelovi priče. Mi smo priču podijeliti u deset dijelova:

1. Razgovor zle kraljice i ogledalca u kojem se otkriva da je Snjeguljica najljepša djevojka na dvoru. Zla kraljica naređuje lovcu da odvede Snjeguljicu u šumu i tamo se je riješi.
2. Lovac se smiluje Snjeguljici i pusti je da pobjegne daleko u šumu.
3. Uplašena Snjeguljica pronalazi sklonište u kućici sedam patuljaka.
4. Patuljci na povratku s posla uočavaju da je netko boravio u njihovoj kućici.
5. Zla kraljica u dvorcu saznaje da je Snjeguljica i dalje živa te se je odluči riješiti sama.
6. Prerušena u staru bakicu, zla kraljica jabukom otruje Snjeguljicu.
7. Patuljci sahrane Snjeguljicu na vrhu brda gdje ju pronađe princ, a Snjeguljica se prevrne iz lijesa te je joj iz grla ispadne komadić otrovne jabuke.
8. Za kaznu je zla kraljica trebala plesati u užarenim cipelicama do kraja života.
9. Snjeguljica i princ živjeli su sretno.

Djeci bih opisivala scenu po scenu. Neka su se djeca prisjetila mojeg igrokaza, a onima koji nisu imali ideju, pomagala bih osmisliti što mogu reći, iako su se lagano prilagodila i služila improvizacijom. Nakon opisa scene upitala bih tko sve želi glumiti u njoj te bismo te scene snimili onoliko puta koliko je bilo potrebno da odglume sva djeca koja su u toj sceni željela sudjelovati. Na kraju smo od odabranih scena složili video uradak „Kazalište sjena – Snjeguljica i sedam patuljaka“ koji možete pogledati na *YouTube* kanalu na linku: https://youtu.be/tAMju--cwYA. Kao dodatak videu na kraju smo dodali scenu u kojoj djeca sama kreiraju kraj priče spontanom improvizacijom. Razgovarajući s djecom shvatila sam da im je ovo bilo jedno lijepo iskustvo u kojem su mogli izraziti svoju kreativnost, naučiti

nešto o nastanku sjena i utjecaju svjetla na neki objekt te se uz sve to zabaviti maštovitom igrom s lutkama oživljavajući vlastite i već poznate omiljene priče. Većina je djece spremno prihvatila izazov i uživjela se u vlastite male lutkarske improvizacije kao da im nije prvi put da se susreću s takvom vrstom igrokaza. Manji je broj djece (četvero) isprva bio pomalo skeptičan tvrdeći da ne zna ili ne može zapamtiti tekst te da ne zna kako upravljati lutkama u odnosu na svjetlo. Bilo ih je potrebno kratkim razgovorom ohrabriti i objasniti im da ne mogu pogriješiti i da je dobro što god učine dokle su god oni sretni i zadovoljni svojim radom te da ih nitko neće i nema razloga i zbog čega osuđivati. Motivaciji su pridonijela i ostala djeca iz skupine koja su ih pozivala da im se pridruže, spretno im pomagala s tekstom i nastojala ih podsjetiti da pripaze kako ne bi rukom prikrili izvor svjetlosti. Suradnja djece dovela je do toga da su se ona toliko zabavila da su i nakon mojeg odlaska nastavila kreirati svoje priče i igrati se s lutkama.

Slika 13. Pripreme za početak izvedbe

Fotografirala: studentica Nensi Dobranović

Slika 14. Proces postave scenografije sa stražnje strane

Fotografirala: studentica Nensi Dobranović

6. ZAKLJUČAK

Lutkarski je igrokaz vrsta scenske umjetnosti koja potiče razvoj dječjeg stvaralaštva, mašte, kreativnosti i govornih sposobnosti. Kvaliteta lutkarskog igrokaza ovisi o brojnim elementima kao što su: kvalitetan izbor teksta, prikladan izbor lutke, stilski izrađena scenografija i primjerena kostimografija te adekvatno upotrebljena rasvjeta i zvuk.

Takav lutkarski igrokaz na djecu ostavlja poseban dojam i omogućava im ulazak u poseban svijet u kojem sve može zaživjeti. Postoje razni načini na koji se scenske lutke mogu upotrijebiti u radu s djecom predškolske dobi. Scenskom lutkom djeca mogu izražavati svoja emocionalna stanja, dijeliti svoje brige i probleme, razgovarati s njom kao s prijateljem te rješavati situacijske probleme i time upoznavati svijet oko sebe. Lutkama se mogu uprizoriti i već poznate priče i bajke koje su na djecu ostavile poseban trag. Mnogi će se složiti da su upravo njihova djetinjstva bila obogaćena brojnim dogodovštinama glavnih junaka bajki braće Grimm. Premda se poneki kritičari protive upotrebi Grimmovih bajki u radu s djecom predškolskih dobi zbog mogućih „nasilnih“ sadržaja, treba uzeti u obzir da se takvi sadržaji uvijek mogu lako prilagoditi i ublažiti bez da se pritom oslabi pouka bajke. Također, mnoga djeca shvaćaju da je to samo način na koji se u bajkama prikazuju kazne za negativce te na njih ne ostavlja nikakve posljedice poput straha i anksioznosti. Dosta se često od djece može čuti da bi htjela barem na jedan dan postati Pepeljuga, Snjeguljica ili princ, što sa scenskom lutkom uz malo kreativnosti mogu lako realizirati. Uz brojne materijale djeca mogu kreirati svojeg poznatog junaka koji će ispričati već poznatu ili oživjeti pomalo zaboravljenu priču s istaknutom porukom kojom se ističu bajke braće Grimm. Sukladno svemu prethodno navedenom, cilj je ovog završnog rada bio prikazati važnu ulogu lutkarskog igrokaza za razvoj djeteta te istaknuti način na koji se uz malo kreativnosti mogu oživjeti vječiti klasici poput bajki braće Grimm koji su specifični po djeci omiljenim glavnim junacima i životnim poukama koje se nastoje prenijeti. Navedeno se u ovom završnom radu pokušalo potkrijepiti teorijskim dijelovima i praktičnom izvedbom lutkarskog igrokaza „Snjeguljica i sedam patuljaka“ u predškolskoj ustanovi. Djeca su pomoću kazališta sjena, vlastitom igrom otkrivala nastanak sjena i stjecala spoznaje o utjecaju svjetlosti na određeni objekt. Najveći su im interes pobudile vlastite spontane improvizacije koje su zaokupile njihovu pažnju i u skupinu uvele opuštenu atmosferu uz malo smijeha i suradnje. U svakom dijelu

kreativnog procesa i stvaranja lutkarskog igrokaza jasno je bila vidljiva dječja želja iskušavanja u nečemu novome i pokazivanja svih svojih potencijala. Prilikom izvođenja igrokaza nekolicina je djece bila pomalo skeptična smatrajući da nisu u tome dovoljno dobra, no uz mali poticaj ostale djece iz skupine sve su sumnje bile otklonjene čim su u ruke uzeli lutke. Djeca su shvatila da ne mogu pogriješiti što god da učine jer svačiji doprinos čini cijelu priču još zanimljivijom. Poseban im je doživljaj bio oživjeti lutke koje su sami kreirali te im formirati karakter na željeni način. Oživljavajući lutke inspirirane poznatom bajkom braće Grimm djeci je ovo bila još jedna prilika da se užive u lik omiljenog junaka bajke „Snjeguljica i sedam patuljaka“ te zajedno s njim proživljavaju uzbudljive avanture iz svijeta bajki.

LITERATURA

Knjige i časopisi:

1. BETTELHEIM, B. (1979.) *Značenje bajki*. Beograd: Jugoslavija.
2. CRNOKOVIĆ, M. (1980.) *Dječja književnost: priručnik za studente pedagoških akademija i nastavnike.* Šesto izdanje. Zagreb: Školska knjiga.
3. GLIBO, R. (2000.) *Lutkarstvo i scenska kultura.* Zagreb: Ekološki glasnik.
4. GRIMMM, J., GRIMM W. (2006.) *Bajke*. Zagreb: Školska knjiga.
5. PINTARIĆ, A. (1999.) *Bajke: Pregled i interpretacije.* Osijek: Matica Hrvatska Osijek.
6. POKRIVKA, V. (1980.) *Dijete i scenska lutka*: *priručnik za odgajatelje u dječjim vrtićima*. Drugo izdanje. Zagreb: Školska knjiga.
7. VIGATO, T. (2011.) *Metodički pristupi scenskoj kulturi*. Zadar: Sveučilište u Zadru.
8. ŽUPANIĆ BENIĆ, M. (2019.) *Lutka/r/stvo i dijete.* Zagreb: LEYKAM international.
9. ŽUPANIĆ BENIĆ, M. (2009.) *O lutkama i lutkarstvu.* Zagreb: LEYKAM international.

Internet:

1. BALIĆ – ŠIMRAK, A., NARANČIĆ KOVAČ S. (2011.) Likovni aspekti ilustracije u dječjim knjigama i slikovnicama. *Dijete, vrtić, obitelj* : *Časopis za odgoj i naobrazbu predškolske djece namijenjen stručnjacima i roditeljima.* [online] 17. (66). str. 10-12. Dostupno na: https://hrcak.srce.hr/124188 . [Pristupljeno: 23. siječnja 2021.]
2. ŠIMUNOV, M. (2007.) Lutkarski igrokazi nepresušan su izvor dječjeg stvaralaštva. *Metodički obzori: časopis za odgojno-obrazovnu teoriju i praksu.* [online] 3 (6). str. 83-99. Dostupno na: https://hrcak.srce.hr/32753. [Pristupljeno: 15. prosinca 2019.]
3. GRGUREVIĆ, I., FABRIS, K. (2012.) *Bajka i dijete s aspekta junaka usmenoknjiževne i filmske bajke.* [online] 7 (14). str. 155-166. Dostupno na: https://hrcak.srce.hr/78851. [Pristupljeno: 27. prosinca 2019.]

Slike:

Slika 1. Tehnički i idejni crtež ginjol (ŽUPANIĆ BENIĆ, M. (2009.) *O lutkama i lutkarstvu.* Zagreb: LEYKAM international, str. 15)……...……...……18

Slika 2. „Anatomija“ zijevalice (ŽUPANIĆ BENIĆ, M. (2009.) O lutkama i lutkarstvu. Zagreb: LEYKAM international, str 39.)…….……..….....20

Slika 3. Skica javajke (ŽUPANIĆ BENIĆ, M. (2009.) O lutkama i lutkarstvu. Zagreb: LEYKAM international, str. 39)……..…....…….21

Slika 4. Divovska lutka na štapu (ŽUPANIĆ BENIĆ, M. (2009.) O lutkama i lutkarstvu. Zagreb: LEYKAM international, str. 85)……..……..…….…...22

Slika 5. Skica animacije lutke sjena (ŽUPANIĆ BENIĆ, M. (2009.) O lutkama i lutkarstvu. Zagreb: LEYKAM international, str. 53.)……..….....….….23

Slika 6. Marioneta – tehnički crtež (ŽUPANIĆ BENIĆ, M. (2009.) O lutkama i lutkarstvu. Zagreb: LEYKAM international, str. 94.)……...…….....….26

Slika 7. Izvedba igrokaza (Dječji vrtić Pula, fotografila: odgojiteljica Snježana Vukelić)……..…44

Slika 8. Izvedba igrokaza (Dječji vrtić Pula, fotografila: odgojiteljica Snježana Vukelić)…….…….…….…...44

Slika 9. Proces nastajanja scenografije i lutaka (Dječji vrtić Pula, Fotografirala: studentica Nensi Dobranović)…….…...……45

Slika 10. Proces nastajanja scenografije i lutaka (Dječji vrtić Pula, Fotografirala: studentica Nensi Dobranović)……..….....45

Slika 11. Rekviziti i scenografija (Dječji vrtić Pula, Fotografirala: studentica Nensi Dobranović)…….…...……..…….46

Slika 12. Lutke (Dječji vrtić Pula, Fotografirala: studentica Nensi Dobranović)……..46
Slika 13. Pripreme za početak izvedbe (Dječji vrtić Pula, Fotografirala: studentica Nensi Dobranović)…….…….…….48

Slika 14. Proces postave scenografije sa stražnje strane (Dječji vrtić Pula, Fotografirala: studentica Nensi Dobranović)…….……48

Video poveznice:

1. Kazalište sjena *Snjeguljica i sedam patuljaka*, dječji vrtić Pula: https://youtu.be/tAMju--cwYA

SAŽETAK

Lutkarski je igrokaz vrsta scenske umjetnosti u kojoj se neživim stvarima udahnjuje život uz pomoć pokreta. Za kvalitetan lutkarski igrokaz bitan je pravilan odabir teksta, skladan izbor scenografije i kostimografije te primjerena upotreba rasvjete i zvuka. Glavnu ulogu u lutkarskom igrokazu ima glumac lutkar koji pomaže lutki da zaživi na pozornici. Ovisno o potrebama lutkarskog igrokaza treba se odabrati najprikladnija vrsta scenske lutke. Štapne su lutke najjednostavnija vrsta lutaka koja se smatra najprimjerenijom za rad s djecom predškolske dobi zbog jednostavnosti izrade i animacije. Lutkama djeca mogu zaviriti u svijet u kojem mogu ostvariti svoje želje i snove te izraziti svoje strahove i brige. Isto tako, lutkama mogu utjeloviti najdražeg junaka iz omiljene bajke i priče te pomoću njega prenijeti važne pouke. Bajke koje su obilježile mnoga djetinjstva upravo zbog snažnih pouka i upečatljivih glavnih likova su bajke braće Grimm. Braća Grimm smatraju se jednima od najpoznatijih njemačkih pisaca bajki na koje su se ugledali i drugi poznati pisci dječjih bajki poput Hansa Christiana Andersena. Bili su veliki ljubitelji priča o kraljevima, kraljevnama, zlim maćehama, bezdušnim vješticama i dobrim vilama u kojima dobrota uvijek pobjeđuje. Jedno su od glavnih obilježja njihovih bajki snažne poruke u kojima se veliča dobrota i moral, a osuđuje zloća i nepravednost popraćeni strogim kaznama. Okrutne kazne za zle likove neki kritičari smatraju previše nasilnima, stoga preporučuju blaže verzije koje ne umanjuju jačinu poruke. Kako bi pouka, ali i sama priča, ostavila upečatljiv dojam na djecu, uz malo kreativnosti i mašte magičan svijet bajke može se uprizoriti u uzbudljivom igrokazu u kojem sve može zaživjeti, što će se u ovom završnom radu nastojati prikazati na primjeru lutkarskog igrokaza „Snjeguljica i sedam patuljaka“. Pomoću navedene bajke namjera je bila poučiti djecu da se u životu ne isplati biti zao. Djeca su pouku pokušala prenijeti oživljavajući likove poznate bajke i zajedno s njima prolaziti kroz brojne avanture. Najviše im se je svidjelo stvarati vlastite male priče, ali i oživjeti već poznatu omiljenu priču uz malo vlastita truda, kreativnosti i mašte.

Ključne riječi: lutkarski igrokaz, kazalište sjena, bajka, braća Grimm

SUMMARY

A puppet show is a type of performing art in which inanimate things can become alive with the help of movement. Proper selection of text, harmonious choice of scenography and costume design, and appropriate use of lighting and sound effects are important for a quality of puppet show. The main role in the puppet show has a puppet actor who helps the puppet to become alive on stage. Depending on the needs of the puppet show is important to choose most suitable type of puppet. The simplest type of puppets that are considered the most suitable for working with preschool children because of the simplicity of making and animating are puppets on stick. With puppets, children can peek into a world where they can realize their desires and dreams, and express their fears and worries. They can use puppets to embody their favorite hero from a favorite fairy tale and story, and use them to convey important lessons. The fairy tales that influenced many childhoods because of the powerful lessons and striking main characters are the fairy tales of the Brothers Grimm. The Brothers Grimm are considered to be some of the most famous German fairy tale writers that other famous children's fairy tale writers like Han Christian Andersen were influenced by. They were big fans of stories about kings, queens, evil stepmothers, soulless witches and good fairies in which goodness always wins. One of the main features of their fairy tales are strong messages glorifying goodness and morality, and condemning evil and injustice accompanied by severe punishments. Some critics consider cruel punishments for evil characters to be too violent so they recommend milder versions that do not diminish the strength of the message. In order for the lesson and the story itself to leave a powerful impact on children, with a little creativity and imagination, the magical world of fairy tales can be staged through an exciting play in which everything can come to life. That will be shown in this final work through a puppet show „Snow White and the Seven Dwarfs“. Through this fairy tale, the intention was to teach children that it is not worth being evil in life. The children tried to convey the lesson by reviving the characters of the famous fairy tale and going through numerous adventures with them. They liked to create their own little stories, but also to revive an already known favorite story with a little bit of effort, creativity and imagination.

Key words: puppet show, shadow theater, fairy tale, brothers Grimm