

Lutka marioneta, povijesni prikaz i izrada

Domaćinović, Sven

Undergraduate thesis / Završni rad

2020

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Teacher Education / Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:147:620613>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-19**

Repository / Repozitorij:

[University of Zagreb Faculty of Teacher Education - Digital repository](#)



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ

SVEN DOMAĆINOVIĆ
LUTKA MARIONETA, POVIJESNI PRIKAZ I IZRADA
ZAVRŠNI RAD

Zagreb, rujan 2020.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ (Zagreb)

ZAVRŠNI RAD

Ime i prezime pristupnika: Sven Domaćinović

TEMA ZAVRŠNOG RADA: Lutka marioneta, povijesni prikaz i izrada

Mentor: dr.sc. Marijana Županić Benić

Zagreb, rujan 2020

SADRŽAJ

1. Sažetak.....	1
2. Abstract.....	1
3. Uvod.....	2
4. Marioneta.....	3
4.1. Porijeklo.....	4
4.2. Anatomija	5
4.3. Pokretanje	6
5. Izrada marionete.....	6
5.1. Skica i tehnički crtež.....	6
5.2. Izrada kostura.....	8
5.3. Izrada kostima.....	11
5.4. Izrada glave ruku i nogu.....	14
5.5. Kontrolni mehanizam i postavljanje konaca.....	20
6. Zaključak.....	24
7. Literatura.....	25
8. Prilozi.....	26

1. Sažetak

Marioneta je vrsta lutke kojoj su udovi koncima pričvršćeni na križni mehanizam. Zbog posebnosti izrade i animacije najsloženija je od svih lutkarskih formi. Marioneta je ujedno svojevrsna metafora za čovjekov život jer ovisi o nekome gore, u slučaju marionete, o lutkaru koji odlučuje kada će inače beživotnome objektu udahnuti dašak života. (Županić Benić, 2009) Duga povijest lutkarstva kazuje nam o tome kako se ta vrsta lutke mijenjala i usavršila. Još sa Dalekog Istoka, otkuda je došla u Europu, govori se o tome kako se i gdje upotrebljavala te kako se zanat izrade prenosio generacijama. Teorijski dio rada temelji se na prikazu vrste ove lutke, povijesti lutkarstva i lutke marionete. U praktičnom dijelu rada slijedi prikaz s detaljnim opisima i slikama izrade vlastite marionete.

Ključne riječi: marioneta, povijest lutkarstva, anatomija marionete, izrada marionete

2. Abstract

Marionette puppet, history and making

A marionette puppet is a type of puppet whose limbs are threaded to cross mechanisms. Due to the peculiarities of production and animation, it is the most complex of all puppet forms. The marionette puppet is also the metaphor for human life because it depends on someone up above, in the case of the puppet, on the puppeteer who decides when to breathe a breath of life into an otherwise lifeless object. (Županić Benić, 2009) The long history of puppetry tells us how this type of puppet is changing and improving. From the Far East, where she came to Europe from, there is talk about how and where it is used and how the craft of making it has been passed down for generations. The theoretical part of the paper is based on the presentation of the type of this puppet, the history of puppetry and the marionette puppet. In the practical part of the paper, there is a presentation with detailed descriptions and pictures of making my own marionette puppet.

Key words: marionette puppet, history of puppetry, marionette puppet anatomy, marionette puppet making

3. Uvod

Lutkarstvo je grana scenske umjetnosti koja je najpogodnija za prikazivanje svjetova dječje mašte, bajki, fantastike i mnogih čudesnih prizora. Zbog toga brojna djeca najviše i vole dolaziti u kazalište lutaka. Lutka je posrednik između glumca i publike. Pokrivka (1978.) tvrdi da je bit lutkarstva, kao grane scenske umjetnosti, u neobično lijepom, poetskom činu oživljavanja nežive materije preko glumaca lutkara. Pojam lutka ne podrazumijeva samo lutku namijenjenu dječjoj igri, ona je mnogo više od toga. Postoji lutka igračka, modna lutka, porculanska, drvena, plastična lutka, scenska lutka, itd. Scenske lutke imaju zadaću svojom pojavom i izgledom dočarati i unijeti u život taj čudesan svijet koji osoba koja pomiče lutku (lutkar) pomoću lutke želi prikazati. One mogu biti izrađene od puno različitih materijala (tkanine, vune, drveta, plastike, porculana, stiropora, pluta itd.), ali vrlo je važno da lutka nije preteška kako bi se njome lako upravljalo. Pokrivka (1978.) scensku lutku dijeli u dvije osnovne skupine: marionete i ručne lutke. U ovom ću radu obraditi prvu osnovnu skupinu koju čine marionete, te ću pisati o njenoj povijesti, anatomiji i izradi.

4. Marioneta

Marioneta ima dugu povijest. Točno vrijeme i mjesto nastanka seže daleko u prošlost i nije ga moguće odrediti. Prvi oblici ove lutke se mogu pronaći već kod starih Grka, Egipćana i Rimljana (Županić Benić, 2009). Prvotni oblici ove lutke bili su vrlo jednostavni, pokreti su bili minimalni, ali je tokom godina usavršavanja ova lutka postala izuzetno mobilna, složena i komplicirana za upravljanje. Može biti izrađena od raznih materijala, najčešće od drveta.

Marioneta je lutka na koncima. Sastavljena je od tijela lutke, konaca i marionetskog križa. Mehanizam lutke funkcionira tako da je lutka povezana na konce koji sežu sve do marionetskog križa te lutkar blagim pomicanjem konaca uz pomoć marionetskog križa pomiče željene dijelove lutke. Lutka na taj način može hodati, micati rukama i glavom, može se saginjati, skakati, padati, sjediti, ležati, otvarati i zatvarati oči, pričati. Marioneta je mobilna te se smatra lutkom najbližijom čovjeku. Na prvi pogled animirati marionetu čini se komplicirano, ali kada se upoznate s njom, animiranje je jednostavno i postaje igra. Za animiranje marionete potrebno je veliko strpljenje i koncentracija jer se konci lutke vrlo lako zapetljaju, a samo otpetljavanje može trajati dugo. Da bismo izbjegli te situacije, prilikom prijevoza lutaka koristimo marionetski ključ.

4.1. Porijeklo

Kazalište lutaka razvijalo se paralelno s kazalištem živoga glumca najprije u Indiji, Kini, Japanu, Javi, zatim se proširilo na Grčku i Rim, a u Europi kazalište lutaka jača u 16. i 17. stoljeću. Porijeklo marionete veže se za Daleki istok, odakle je došla u Europu. Opisane su u indijskim epovima, spominjali su ih Aristotel, Platon, Ksenofon, pronađene su i u drevnim Egipatskim grobnicama (Županić Benić, 2009). Prvo su bile upotrebljavane kako bi zabavljale plemstva na dvorovima i u svrhu crkvenih ceremonija i prikazivanja raznih biblijskih tema. Nakon marionete, glavnu riječ u lutkarskim predstavama imala je lutka ginjol, ali je marioneta i dalje ostala dio obiteljskih tradicija, putujućih lutkara i kao zanat se znanje o njima prenosilo s koljena na koljeno (Jurkowski, 2005). Marionete se u današnjoj europskoj tradiciji najčešće vežu uz Češku, jer su u toj zemlji bile najprisutnije, a marionetska kazališta su zaštitni znak Praga. U počecima su mala putujuća obiteljska kazališta prikazivala takvu vrstu lutke publici. Obično su bile izrađene od drveta, dok su stilski podsjećale na religiozne barokne skulpture (Županić Benić, 2009). među najpoznatijim češkim marionetama su zbunjeni i nespretni otac Spejbl i njegov okretni i pametni sin Hurvinek koje je početkom 20. stoljeća kreirao češki lutkar Josef Skupa. (Županić Benić,

2009). Prvo marionetsko kazalište na našim prostorima javilo se u Jugoslaviji prije Prvog svjetskog rata. Osnovao ga je slovenski slikar Milan Klemenčič, a kada je došao rat, Klemenčič je sa svojim kazalištem igrao u Gradcu, u krugu svojih kolega oficira (Mrkšić, 2006). Tekstove za lutkarske predstave posuđivali su od velikog kazališta, a u gradnji pozornice oponašali su veliku scenu. Tako je npr. barokna lutkarska pozornica bila umanjeno izdanje baroknog kazališta na kojoj su postojale samo četiri promjene: šuma, selo, soba i neutralna dvorana za sve (Jurkowski, 2005). Pozornica nije bila ni visoka ni duboka, ali je zbog lakše manipulacije lutkama bila poprilično široka. Marionete su u to doba bile nataknete na debelu žicu, imale su debeli drveni križ kojim se upravljalo lutkom i to samo rukama i nogama (Mrkšić, 2006). Najstarija sačuvana češka barokna lutka je lutka pustinjaka iz 1800. godine koju su izrezbarili pučki rezbari figuralnih ukrasa crkvenih oltara (Jurkowski, 2005). Sam naziv lutke prema Županić BeniĆ (2009) ima dva objašnjenja o nastanku, prvo objašnjenje javlja se u 10. stoljeću u Italiji. U Veneciji se slavio veliki praznik pod nazivom Festa delle Marie, kada su se nosile prvo djevojke, pa onda kasnije velike drvene lutke, tzv. Drvene Marije, a trgovci bi male kopije prodavali na sajmištu kao suvenir, pod nazivom marionete. Drugo objašnjenje datira iz 16. stoljeća. Smatra se da korijen riječi dolazi od imena Djevica Marija, jer su glavni likovi u crkvenim predstavama prozvani male Marije, odnosno marionete. Preživljavanje lutke kao drevne i univerzalne forme kazališne umjetnosti dugujemo ljudskoj očaranosti neživim objektima koji ožive u rukama glumaca lutkara. (Županić BeniĆ, 2009).

4.2. Anatomija

Bez obzira na kulturalne razlike, osnovna struktura i anatomija marionete uvijek su slične. Osnovni elementi marionete su: tijelo lutke, konci i kontrolni mehanizam kojim se lutka pokreće. Tijelo lutke najčešće je kopija odnosno stilizacija čovjeka, životinje ili nekog izmišljenog lika. Marioneta se može opisati kao mobilna figura, mehanizam kojeg pokreću konci. Prema Županić BeniĆ (2009) kreaciju lutke možemo podijeliti u tri osnovna koraka:

1. Umjetnički (likovna i kazališna stilizacija) u kojoj je važno da na licu lutke možemo prepoznati neku osnovnu karakternu osobinu, a kostim lutke mora biti simbolički naznačen. Ljudsko lice ima različite izraze lica dok lutka ima samo jedan i prema njemu saznajemo lutkinu osobinu.
2. Pokreti lutke ili kreacija trik-mehanizma gdje pokreti moraju biti ritmični, a govor mora biti prikladan liku. Ljudi ne očekuju da lutka hoda poput čovjeka i upravo u toj grubosti leži njena simpatičnost.

3. Spretnost pokreta lutke povećava se s više pokretnih dijelova pričvršćenih na lutku. Konci pričvršćeni na lutku i kontrolni mehanizam omogućuju osobi koja upravlja lutkom da pomoću njih pokreće dijelove lutke ili čak cijelu lutku. Oni moraju biti čvrsti i minimalno elastični kako bi se što djelotvornije upravljalo lutkom. Prilikom kreacije lutke vrlo je važno odrediti vrstu zglobova koji povezuju dijelove tijela lutke kako bi se omogućilo vješto kretanje po pozornici i nesmetano uživanje u predstavi. Zglobovi moraju biti pokretni i uz popuštanje konaca moraju pod utjecajem gravitacije lutkine udove vratiti u početni položaj slobodno opušteni. Takva se pokretljivost postiže upotrebom raznih materijala poput špage, tkanine, kože, vijka, metalnih kukica itd.

Visina tijela marionete obično se kreće između 45 do 75 centimetara, dok duljina konaca ovisi o tome pokreće li se ona na način da ju animator vodi ispred sebe ili je animira s marionetskog mosta. Marionetski most je most iznad okvira pozornice s kojega lutkari pokreću lutke. Njezina mobilnost ovisi o broju konaca koje ima. Broj konaca može biti od osam do devet za najjednostavnije marionete, dva za ramena, dva za ruke, dva za noge i dva za glavu, dok za najsloženije lutke treba i sve do pedeset konaca, čime se dobiva potpuna iluzija da je lutka čovjek. Naravno da broj konaca ovisi i o potrebi lutkarske predstave. Vrlo je važan materijal od kojeg su konci izrađeni pošto oni moraju biti jako čvrsti i minimalno elastični.

Prema Županić Benić (2009) konci na marioneti mogu se svrstati u tri kategorije:

1. Konci koji nose lutku – glavni konci
2. Konci koji kontroliraju pokret
3. Konci za specijalne elemente (pokretanje kapaka na očima, otvaranje i zatvaranje usta)

Kontrolni mehanizam marionete jednostavan je mehanizam koji osoba koja upravlja lutkom drži u ruci i pomoću njega pokreće lutku potežući konce. Konstrukcija samog mehanizma može varirati u različitim kulturama koja se nije puno mijenjala kroz vrijeme. Kontrolni mehanizam u europskoj kulturi ima oblik križa, oblik koji prevladava od kasnog 18. stoljeća. U istočnjačkoj tradiciji prevladava kontrolni mehanizam u obliku ploče s držačem i kroz godine se nije puno promijenio. Kontrolne mehanizme možemo podijeliti u tri vrste, a to su horizontani, vertikalni i zglobni mehanizmi. Moderne marionete se pokreću vertikalnim koncima, dok su se u prošlosti upravljale horizontalnim koncima. Marionete sa vertikalnim koncima pojavile su se u Europi u 19. stoljeću u dvije forme, marionete za dramu i marionete za izvođenje raznih trikova i za zabavu (Županić Benić, 2009).

4.3. Pokretanje marioneta

Mehaničko pokretanje marioneta ovisi o njihovoj složenosti, što su jednostavnije, odnosno, što manje konaca imaju, animacija je lakša. Sama animacija se izvodi na tri načina.

1. samo pokretanjem kontrolnog mehanizma
2. potezanjem niti ili konaca rukama
3. kombinacijom jednog i drugog

5. Izrada marionete

Lutka marioneta najsloženija je lutka za izradu i animaciju, izrada može biti složena, ali se može i pojednostavniti. Ne postoji jedan recept za izradu marionete, te sam ja odlučio izraditi svoju lutku nakon detaljnog proučavanja osnovnih principa izrade lutke iz raznih izvora koristeći se metodama i idejama kreacije koji su mi bili tehnički i materijalno bili izvedivi u trenutku izrade. U nastavku ću prikazati korak po korak izradu humanoidne marionete sa 7 niti koja može hodati, micati rukama, glavom i torzom, te može mijenjati izgled. Materijali koje sam koristio su otpadni materijali koje sam prikupio po stanu, a nacrt konstrukcije osmislio sam promatrajući razne primjere iz literature.

5.1. Skica i tehnički crtež marionete

Misao vodilja kojom sam krenuo u kreaciju ove lutke bila je kako napraviti lutku koja će moći u potpunosti mijenjati lik dok će mehanika same lutke ostati nepromijenjena. Tako sam odlučio da ću napraviti lutku humanoidnog oblička, a koja će se sastojati od kostura čvrstog materijala-drвета, krojenog kostima od tkanine koji će se u potpunosti moći svlačiti i oblačiti po potrebi, te glave, šaka i stopala koja će biti izrađena od stiropora, otežana olovom i kasnije kaširana, a koja će se moći navući na kostur, isto tako i skinuti. Kontrolni mehanizam biti će u obliku križa i on će lutkom biti povezan sa z konaca – jednim za glavu, dvojim koncima za ramena, dvojim za ruke i dvojim za koljena U prilogu na kraju ovog rada nalazi se tehnički crtež, a u nastavku ću uz objašnjenja procesa izrade lutke priložiti fotografski prikaz izrade koji će slijediti objašnjenja. Lik kojeg sam izabrao napraviti je lik pastirice Lili, moga psa.



Slika 1. Skica lutke

5.2. Izrada kostura

Za izradu kostura marionete iskoristio sam polomljene palice za bubnjeve i bakrenu žicu promjera 1mm s koje sam skinuo plastičnu izolaciju. Palice sam izrezao pilom za drvo prema mjerama iz tehničkog crteža. Nakon što sam izrezao sve potrebne dijelove prema tehničkom crtežu na označenim točkama izbušio sam rupe bušilicom koristeći svrdlo debljine 1mm. U rupe na krajevima ću potom staviti bakrenu žicu iste debljine, koju sam prije toga izrezao u komade dužine 5 cm, osiguravajući je pri tome sa malo ljepila, dok ću rupe na torzu i kukovima povezati sa dužim dijelom žice na način da ću ju provući kroz bočne rupe označene na tehničkom crtežu i vidljive sa fotografija, te ih osigurati na način da ću krajeve žice sa svake strane oblikovati u čvor. Nakon što se ljepilo osuši žicu ću oblikovati kliještima za žicu u kukice kojima ću potom povezati dijelove tijela u cjelinu. Time je kostur lutke završen.



Slika 2. Palice



Slika 3. Izrezani dijelovi



Slika 4. Bakrena žica



Slika 5. Osiguravanje žice ljepilom



Slika 6. Bušenje rupica za kukice



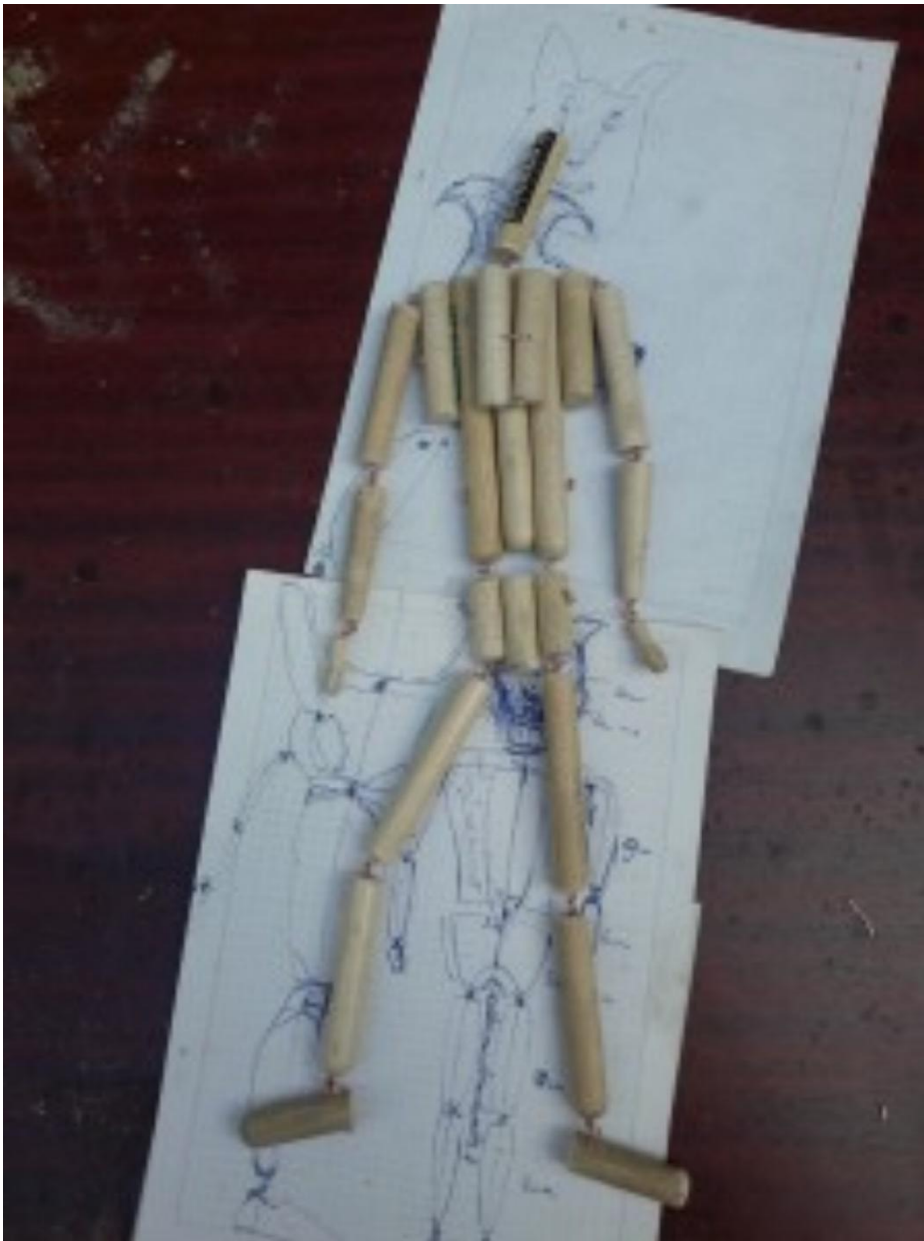
Slika 7. rupice za spajanje torza



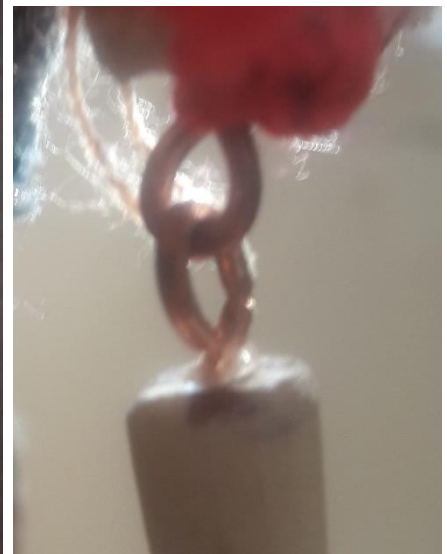
Slika 8. Umetanje bakrene žice



Slika 9. Umetanje bakrene žice 2



Slika 10. Spojeni dijelovi kostura žičanim kukicama



Slika 11. Kukice



Slika 12. Dvršen kostur

5.3. Krojenje kostima

Za materijal i alat potreban za izradu ovog kostima iskoristio sam staru nogavicu od hlača i komad platna starog zastora, škare iglu i zeleni konac. Kostim ove lutke sastoji se od dva dijela: hlača od trapera i košulje od meke tkanine. Kroj koji sam izveo jako je jednostavan i sastoji se od dva identična komada, jedan za prednju i drugi za stražnju stranu koji su skupa sašiveni u cjelinu. Košulja je šivana na način da sam šavove pravio sa unutarnje strane, a za hlače sam kombinirao vanjski i unutarnji šav. Na hlače sam na prednju stranu došio i mali đep i zakrpu radi same estetike. Kroj sa tehničkog crteža preslikao sam na tkaninu, izrezao ju škarama slijedeći nacrt i sašio jedno za drugo. Naposljetku sam obukao lutku i tako je ova faza izrade bila dovršena.



Slika 13. Materijali za kostim



Slika 14. Precrtan kroj za hlače

Slike 15., 16., 17. izrezani kroj za hlače i košulju

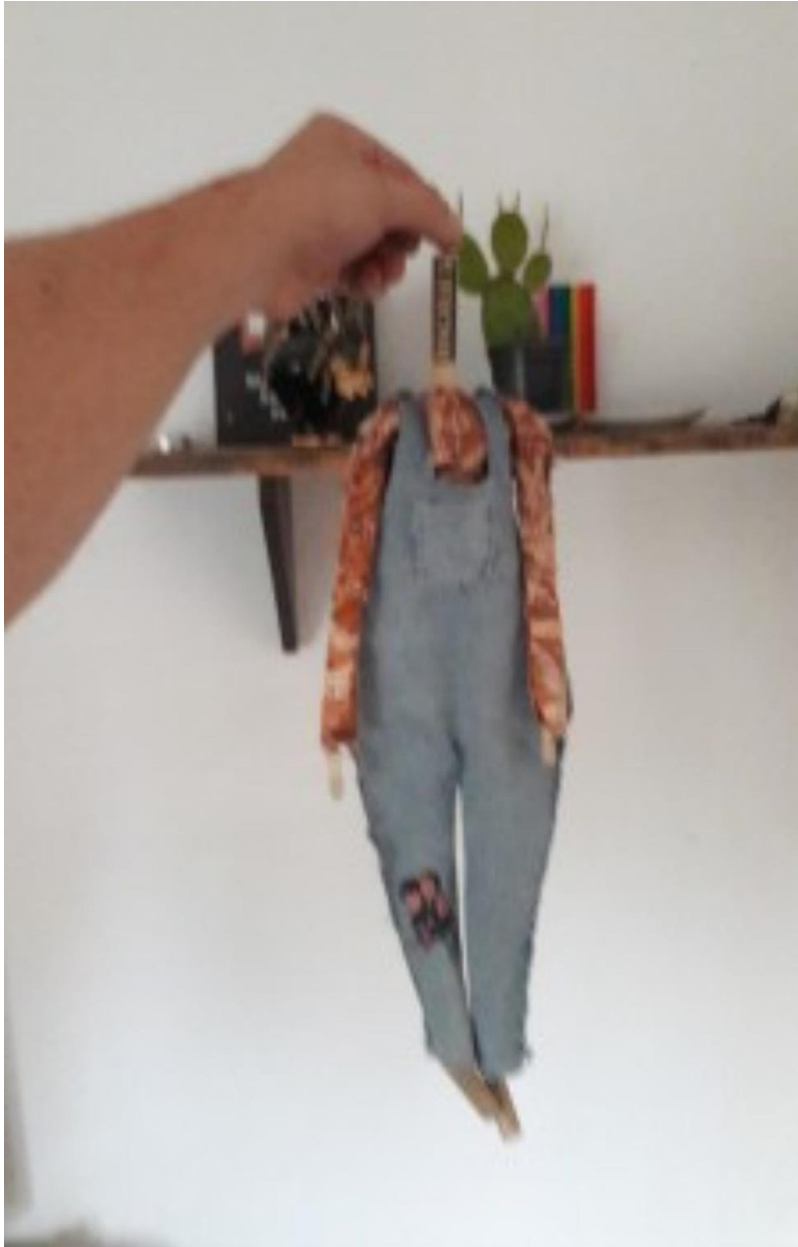


Slika 18. Šivanje





Slika 19. Sašivene hlače



Slika 20. Sašivene hlače i košulja

5.4. Izrada glave, ruku i nogu

Za izradu ovog dijela lutke bili su mi potrebni stiropor, brusni papir, skalpel, ribičko olovo, kist, ljepilo za drvo, toalet papir, akrilne boje, svrdlo promjera 1 cm, svrdlo promjera 0.5 cm, bušilica, drveni ražnjići. Stiropor sam prvo izrezao u četvrtaste odlike približne veličine koje sam zatim skalpelom i brusnim papirom oblikovao u ruke, noge i glavu prema skici. U ruke i noge sam izrezbarivši male otvore u stiroporu ugurao komadiće olova kako bih ih otežao. Nakon što sam oblikovao stiropor nataknuo sam svaki dio na drveni ražnjić kako bih mogao lakše s njime rukovati u sljedećem koraku izrade. U plastičnoj čaši pripremio sam smjesu za kaširanje

od komadića toaletnog papira, ljepila za drvo i vode u omjeru: dvadeset listova toalet papira, dvije žlice ljepila, dvije žlice vode. Tu smjesu sam miješao kistom dok se nije stvorila ujednačena masa poput kaše. Smjesom sam potome oblikovao ruke, noge i glavu nanoseći je na već pripremljene oblike od stiropora. Kada se smjesa osušila akrilnim bojama sam obojao sve dijelove i ostavio ih da se ponovno suše. Kada su se osušili došao je trenutak da izbušim rupe u koje će se utaknuti kostur. Noge i glavu izbušio sam svrdlom od 1 cm i još ih malo proširio brusnim papirom, a ruke sam izbušio svrdlom od 0.5cm. Tako izbušene dijelove nataknuo sam na kostur lutke i ova faza izrade je bila dovršena.

Slika 21. Komadi stiropora



Slika 22. Izrezbareni komadi stiropora





Slika 23. Kaširanje stiropora



Slika 24. Smjesa za kaširanje



Slika 25. Sušenje



Slika 26. Bojanje

Slika 27. Bušenje ruku, nogu i glave



Slika 28. Izbušena noga lutke





Slika 29. Sastavljena marioneta

5.5. Kontrolni mehanizam i postavljanje konaca

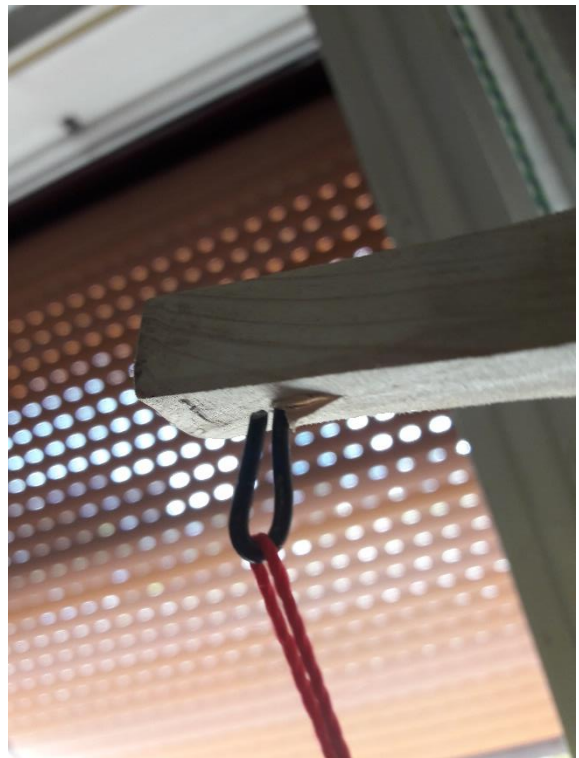
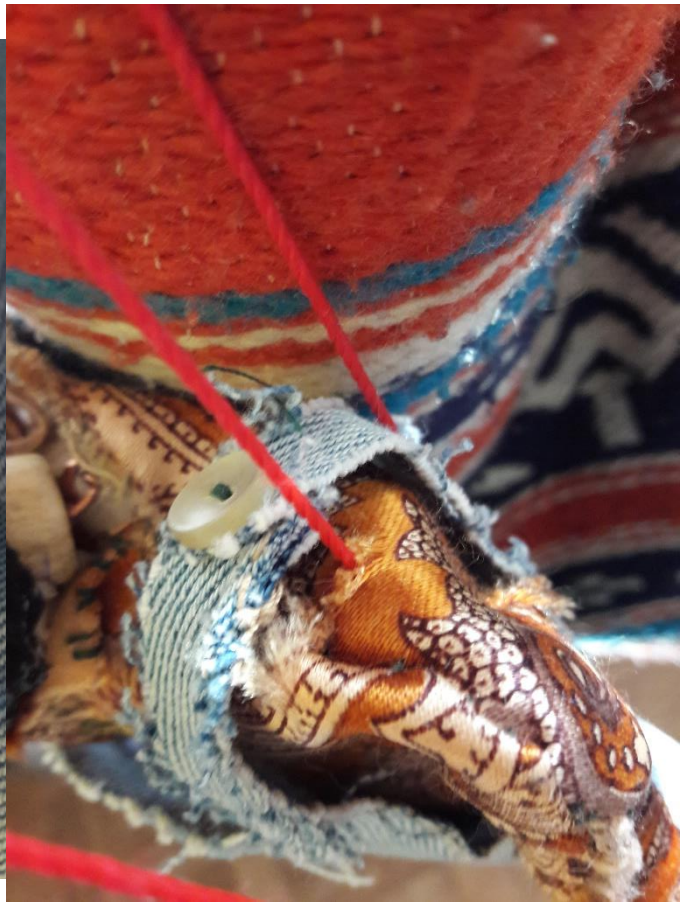
Alat koji mi je bio potreban za izradu ovog dijela lutke bio je bušilica sa svrdlom od 1 mm, kliješta za žicu, brusni papir, rašpa, škare. Za izradu kontrolnog mehanizma iskoristio sam daščicu koju sam našao u dvorištu, presjekao je po dužini na dva dijela tako načinivši dvije letvice i oblikovao ih rašpom i brusnim papirom. Kukice za kvačenje konaca napravio sam od željezne žice promjera 1mm. Na svakoj letvici sam izbušio tri rupe, dvije na krajevima i jednu u sredini, pazeći pri tome da na horizontalnoj, donjoj letvici tj. onoj koja pokreće noge, rupe budu na svakom kraju letvice i u sredini letvice, a rupe na vertikalnoj, gornjoj letvici, budu na krajevima i jednoj trećini letvice. Nakon toga sam ta dva dijela spojio u oblik križa na način da sam dvije srednje rupe spojio žičanom kukicom i učvrstio je sa gornje strane na način da sam žicu koja je virila savinuo po 90 stupnjeva i tako joj onemogućio da se provuče kroz rupe. Takav način spoja omogućava sklapanje kontrolnog mehanizma radi jednostavnijeg transporta. Na krajeve kontrolnog mehanizma na isti način sam provukao žičane kukice i osigurao ih na isti način. Na taj način kontrolni mehanizam bio je završen i bilo je vrijeme da se on koncima spoji sa lutkom. Za konce kojima se upravlja lutka iskoristio sam građevinsku špagu crvene boje koje sam imao pri ruci. Takva vrsta konca je vrlo čvrsta i nerastezljiva. Za ovaj dio izrade od alata bili su mi potrebni metar i škare. Prvo sam metrom izmjerio visinu lutke od poda do ramena, tj. do kukica što spajaju ramena sa rukama, a nakon toga i visinu između kontrolnog mehanizma i poda kada ga držim u ruci paralelno sa podom. Te dvije mjere sam oduzeo i tako dobio duljinu prvog konca, onog koji spaja sredinu kontrolnog mehanizma i ramena lutke. Radi lakšeg finog podešavanja na krajeve konca koji se spajaju na kontrolni mehanizam napravio sam omče kako bi se po potrebi lutka mogla skidati i stavljati na kontrolni mehanizam. Nakon što sam spojio ramena za kontrolni mehanizam objesio sam lutku skupa da visi na kontrolnom mehanizmu pazeći da je on paralelan sa podom, Nakon toga na kontrolni mehanizam na istu središnju kukicu sam privezao konac koji će ići do glave lutke. Kako bi lutka mogla spuštati glavu konac koji ide do kontrolnog mehanizma ostavio sam 2cm duži nego što je potrebno da glava uspravno stoji kako bih kasnije taj konac mogao pridržavati kažiprstom i otpuštati po potrebi kako bi lutka mogla klimati glavom (pričati). Nakon toga spojio sam konac koji spaja donji dio torza sa kontrolnim mehanizmom, a koji služi za osiguravanje stabilnosti lutke i omogućavanje pokreta saginjanja. Nakon njega spojio sam i konce koji spajaju koljena lutke sa kontrolnim mehanizmom na način da sam načinio male proreze na kostimu lutke na mjestu gdje su koljena te privezao konce na kukice. Konac za ruke sastoji se od jednog konca koji prolazi kroz kukicu na kontrolnom mehanizmu dok mu krajevi završavaju na zapešćima lutke zavezani za kukice

između šaka i podlaktica. Jsko je bitno da su svi konci napeti kako bi omogućili pokretanje tj. animaciju lutke bez neprirodnih trzaja. Kroz fino ugađanje konaca zaključio sam da je puno bolje ostaviti malo duže konce nego što treba nego ih napraviti prekratkima. Duži konci se mogu skinuti sa kukicama i fino ugoditi bez odvezivanja već napravljenih čvorova vežući čvoriće na samoj niti te ga tako skratiti za vrlo male fine pomake. Tako ugođenu lutku mogao sam sa zadovoljstvom proglasiti dovršenom u cijelosti i sada je bio red na upoznavanjem njenih karakteristika i poretu tj. vježbanje animacije i veliko veselje proizašlo iz tog procesa.

Slika 30. Špaga



Slika 31., 32., 33., 34. Kontrolni mehanizam spojen koncima(špagom) na marionetu (detalji)

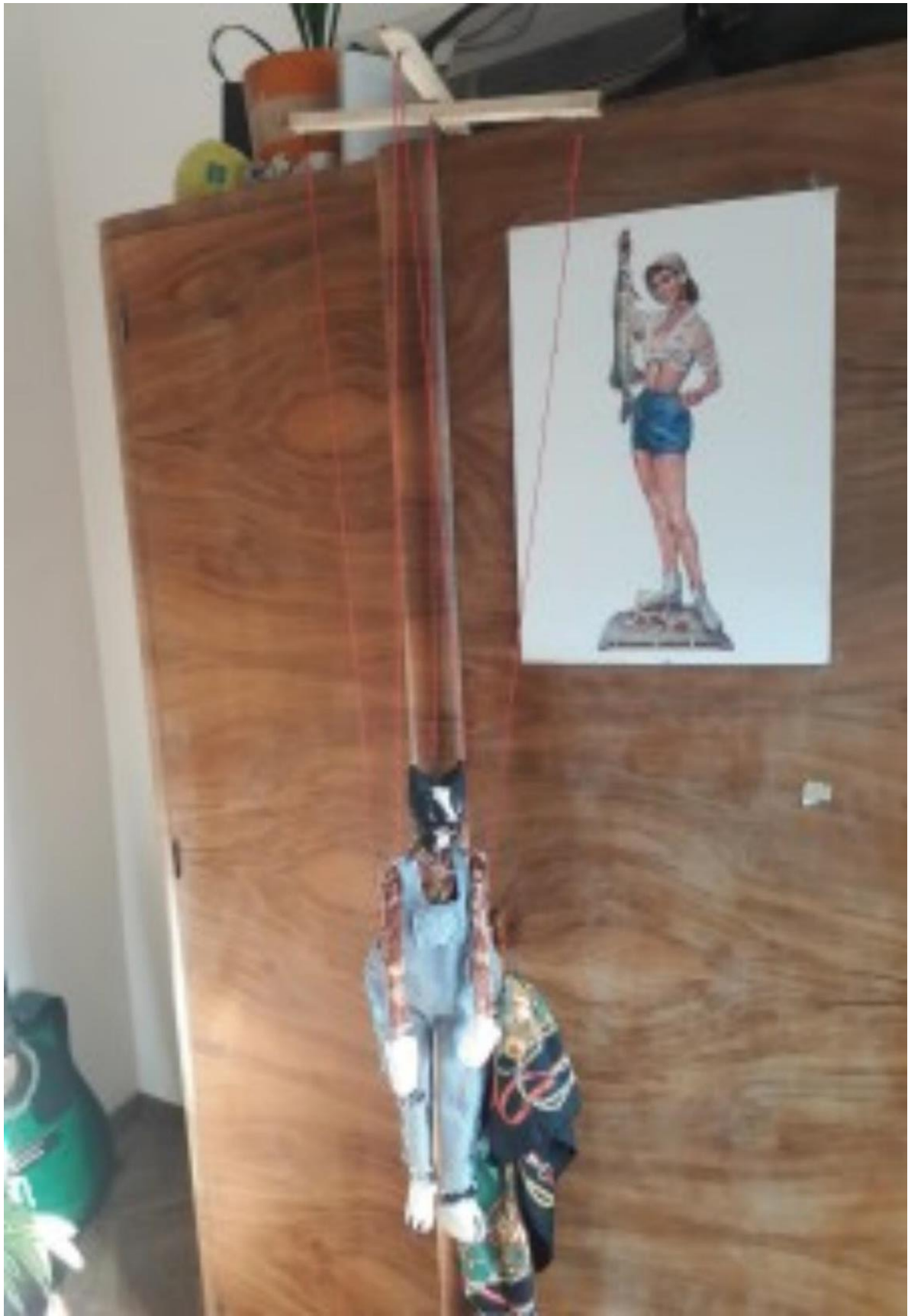




Slika 35. Kontrolni mehanizam u obliku križa



Slika 36. Kontrolni mehanizam spojen na marionetu



Slika 37. Dovršena marioneta

6. Zaključak

Marioneta je poetična, simbolična i metaforična. Mislim da upravo tom poetičnošću privlači lutkare. Marioneta trpi mirnoću te je upravo to kvaliteta ove lutke. Ono što svaki dobar animator mora imati jest strpljenje, maštovitost i koncentracija kako bi neživu stvar oživio. To je ljepota lutkarstva, kada neživoj stvari udahnemo život. U svakoj lutki skrivena je poezija koju jednostavno treba znati izmamiti. Nema nepoetične lutke, nema ružnih lutaka, postoje samo ljudi koji iz njih znaju izmamiti poeziju, ili ne. Oni koji to ne znaju, zarobe je u lutki i ona u njoj tada čeka bolju priliku. Oni koji to znaju, oni nam je velikodušno daruju, zajedno s lutkom.

Lutka nije čovjek i loše izgleda kada ga u svemu oponaša, i loše prolazi. Lutki je čovjek potreban, ali ona ne želi biti on, ni oblikom ni manama: lutka ne pije, a i kada pije, nikada nije pijana; lutka ne puši; a i kada puši, njoj su pluća zdrava. I kada lutka plače, suze joj ne kvase lice (ona se kloni svake izravnosti), kvase ga lutkaru. Lutkin osmijeh, međutim, traje zauvijek, ne prestaje onda kada se lutkaru izgubi na usnama. (Paljetak, 2007)

7. Literatura

1. Hrvatsko lutkarstvo = Croatian puppetry. Zagreb : Hrvatski centar Unima : Međunarodni centar za usluge u kulturi, 1997.
2. Jurkowski, H. (2005). Povijest europskoga lutkarstva 1.dio - Od začetaka do kraja 19.stoljeća, Zagreb: Međunarodni centar za usluge u kulturi.
3. Luko Paljetak, Lutke za kazalište i dušu. Biblioteka Velika lutkanija. MCUK- Međunarodni centar za usluge u kulturi, Zagreb, 2007., str. 32 – 33
4. Mrkšić, B., Drveni osmijesi, MCUK, Zagreb, 2006
5. Pokrivka, V. (1978). Dijete i scenska kultura. Zagreb: Školska knjiga
6. Županić Benić, M. (2009). O lutkama i lutkarstvu. Zagreb: Leykam international.
7. Županić Benić, M. (2018). The Relation between Student mood and Handicrafts in the Constructivist Classroom. U: Revija za elementarno izobraževanje. 11. 109- 121.

Internet izvori(10.9.2020):

1. Džamonja,D.Lutka Na Koncu.

URL: <http://www.scribd.com/doc/31105343/Dario-Džamonja-Lutka-na-koncu#scribd>.

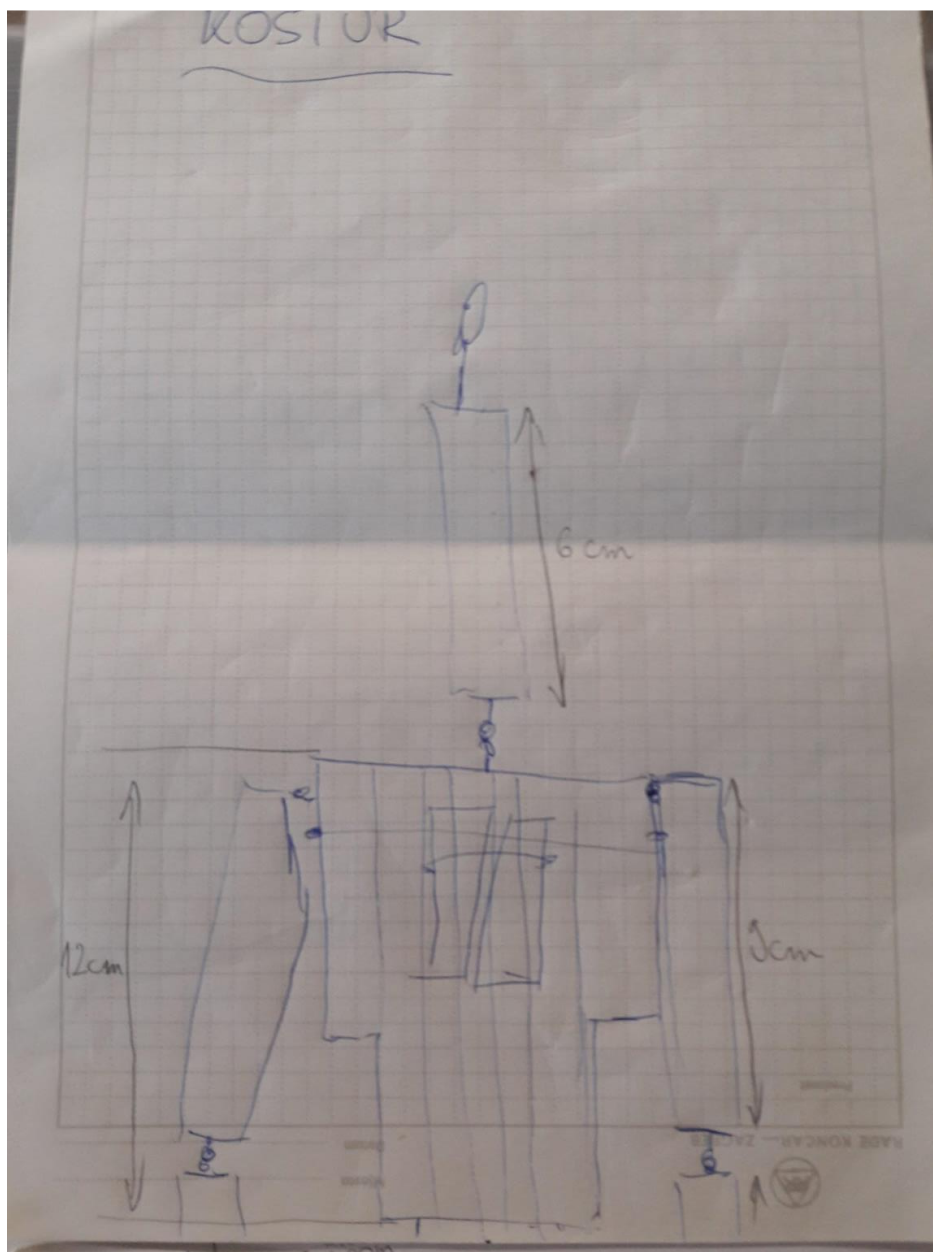
2. Vigato, T. Lutkarski izraz u teatrabilnim oblicima folkloru. Narodna umjetnost: hrvatski časopis za etnologiju i folkloristiku, 44, 2 (2007), str. 147-165. URL: <http://hrcak.srce.hr/file/36660>.

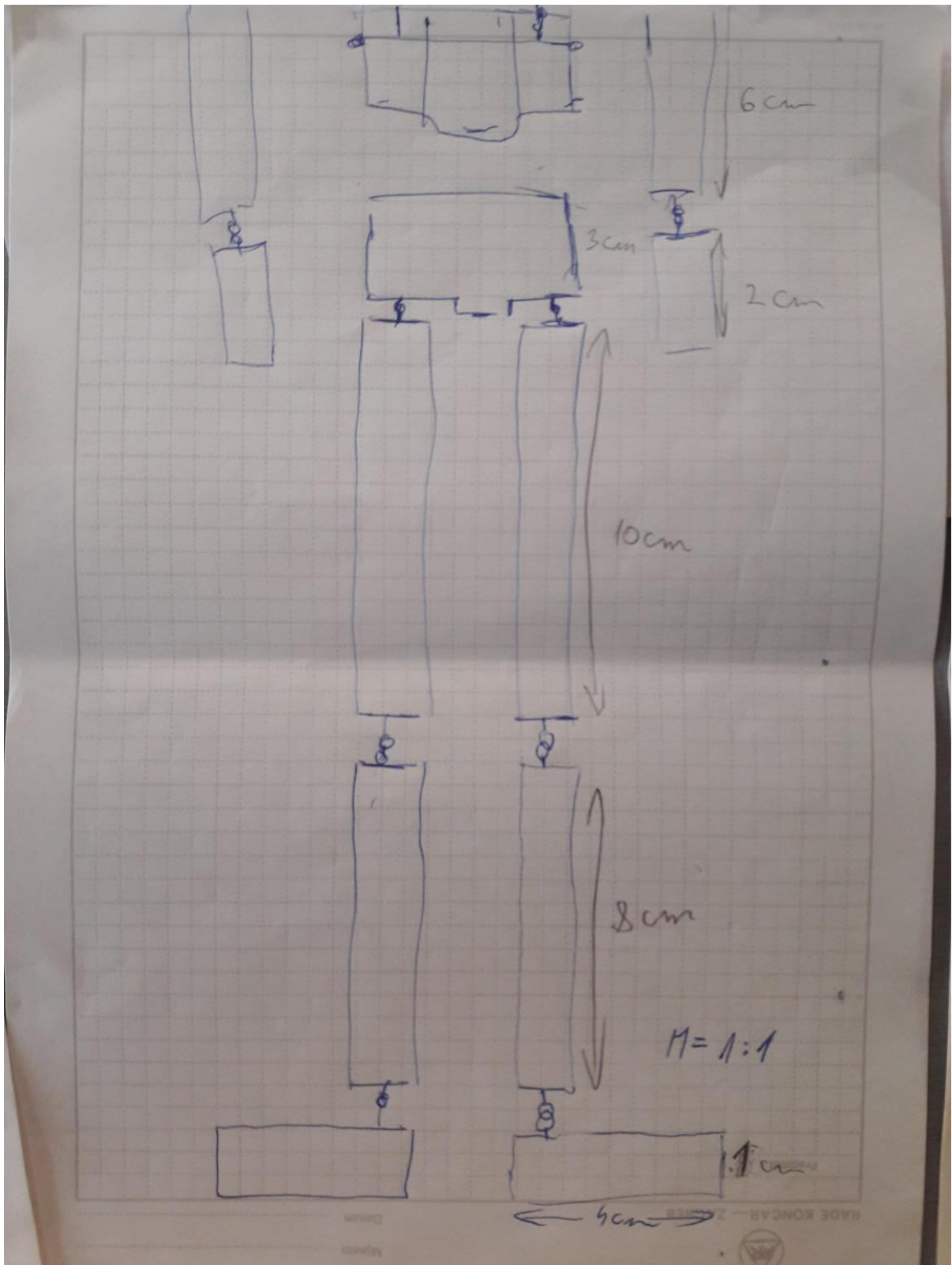
3. Županić Benić, M. Izrada lutke na kocima- marionete. Dijete, vrtić, obitelj, 16-17, 62-63 (2010), str. 40- 55. URL: <http://hrcak.srce.hr/file/184174>.

8. Prilozi

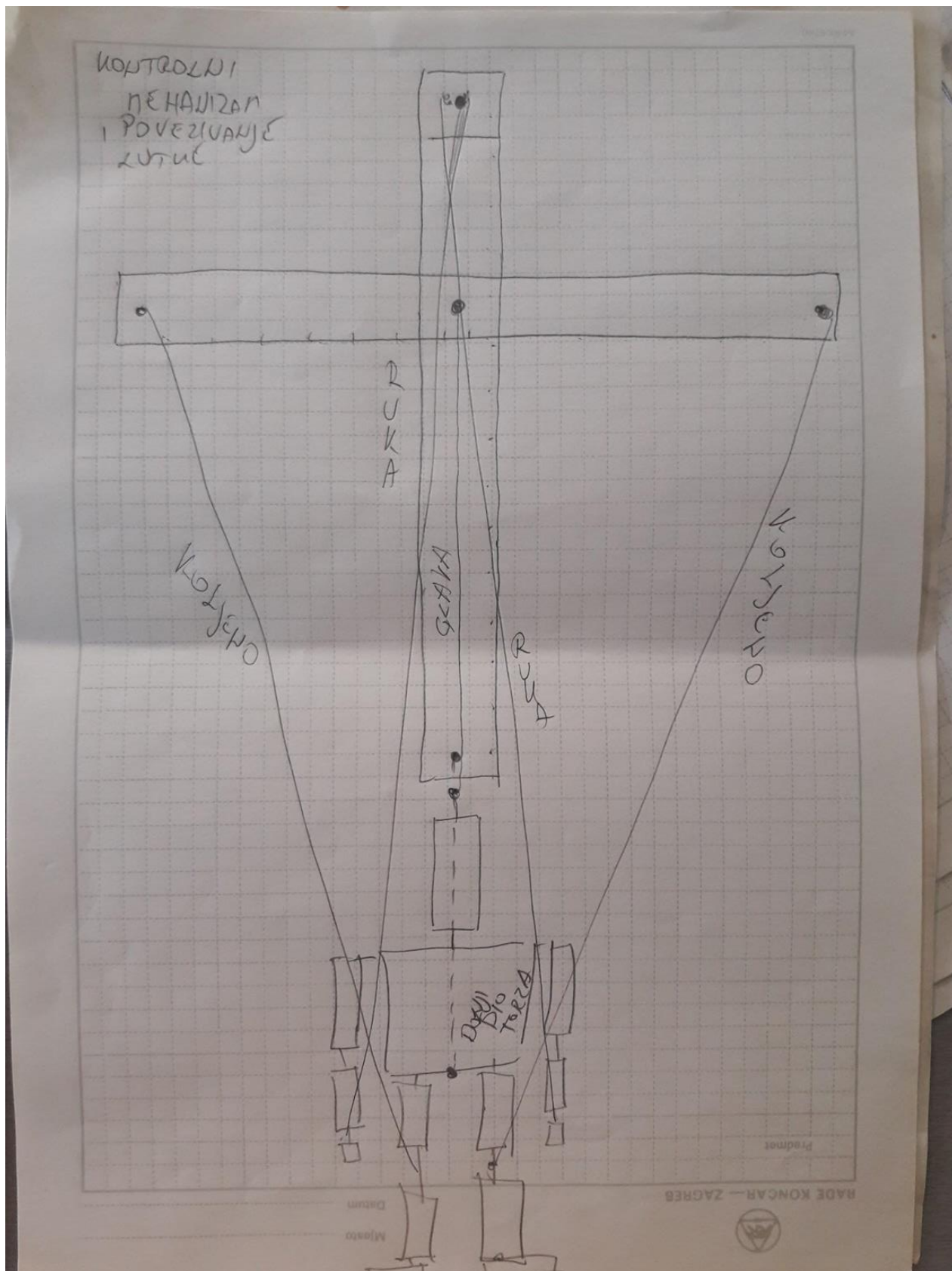
8.1. Tehnički crtež

Slika 38. Nacrt marionete- gornji dio

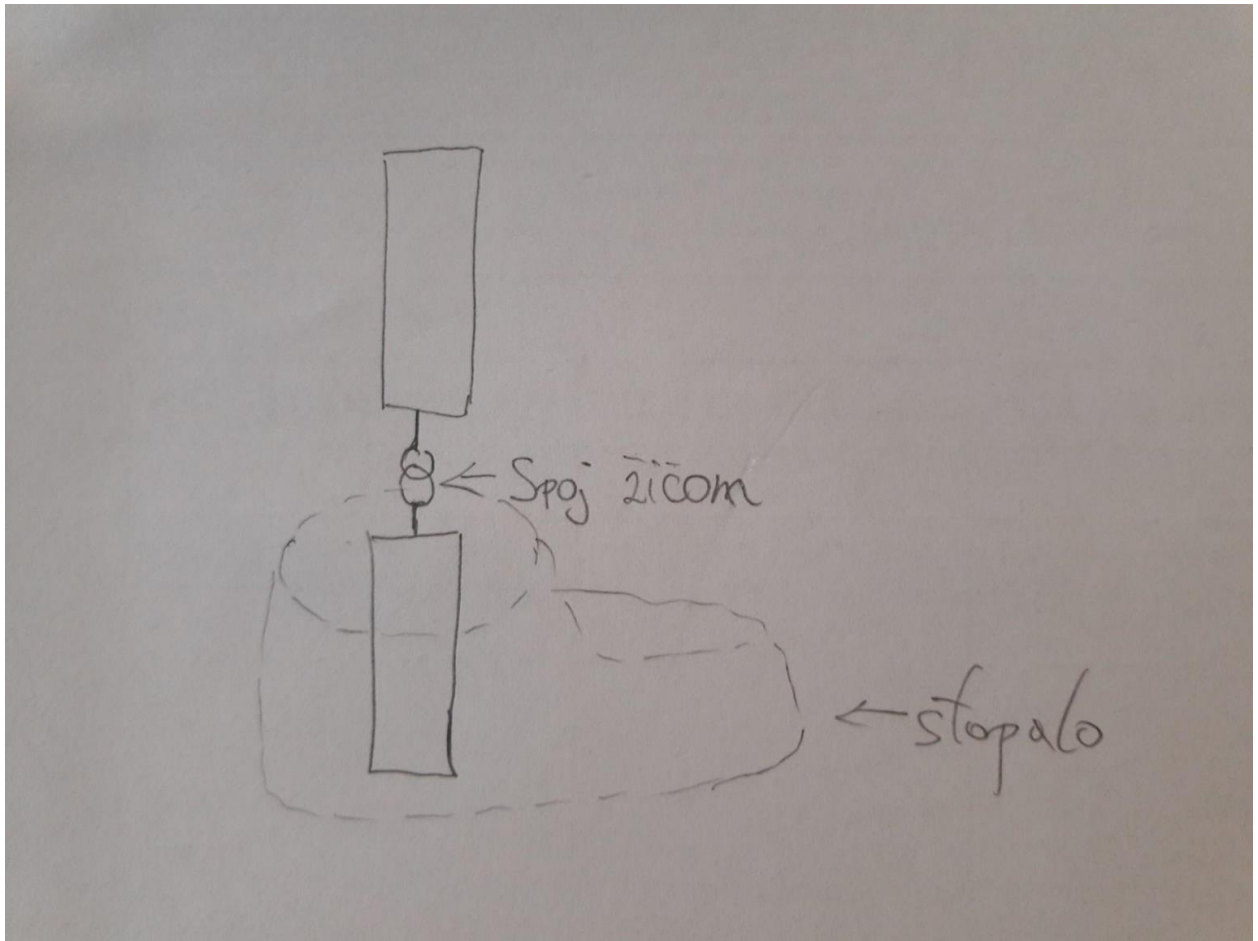




Slika 39. Nacrt marionete- donji dio



Slika 40. Nacrt marionetskog mehanizma i načina spajanja lutke



Slika 41. Detalj – spajanje dijelova tijela jedan za drugi

8.2. Popis slika

Sve fotografije izradio Sven Domaćinović

Slika 1. Skica lutke

Slika 2. Palice

Slika 3. Izrezani dijelova

Slika 4. Bakrena žica

Slika 5. Osiguravanje žice ljepilom

Slika 6. Bušenje rupica za kukice

Slika 7. rupice za spajanje torza

Slika 8. Umetanje bakrene žice

Slika 9. Umetanje bakrene žice 2

Slika 10. Spojeni dijelovi kostura žičanim kukicama

Slika 11. Kukice

Slika 12. Dovršen kostur

Slika 13. Materijali za kostim

Slika 14. Precrtan kroj za hlače

Slike 15., 16., 17. izrezani kroj za hlače i košulju

Slika 18. Šivanje

Slika 19. Sašivene hlače

Slika 20. Sašivene hlače i košulja

Slika 21. Komadi stiropora

Slika 22. Izrezbareni komadi stiropora

Slika 23. Kaširanje stiropora

Slika 24. Smjesa za kaširanje

Slika 25. Sušenje

Slika 26. Bojanje

Slika 27. Bušenje ruku, nogu i glave

Slika 28. Izbušena noga lutke

Slika 29. Sastavljena marioneta

Slika 30. Špaga

Slika 31., 32., 33., 34. Kontrolni mehanizam spojen koncima(špagom) na marionetu (detalji)

Slika 35. Kontrolni mehanizam u obliku križa

Slika 36. Kontrolni mehanizam spojen na marionetu

Slika 37. Dovršena marioneta

Slika 38. Nacrt marionete- gornji dio

Slika 39. Nacrt marionete- donji dio

Slika 40. Nacrt marionetskog mehanizma i načina spajanja lutke

Slika 41. Detalj – spajanje dijelova tijela jedan za drugi

Izjava o samostalnoj izradi rada

Potvrđujem da sam osobno napisao rad „Lutka marioneta, povijesni prikaz i izrada“ i da sam njegov autor.

Svi dijelovi rada, nalazi ili ideje koje su u radu citirane ili se temelje na drugim izvorima jasno su označeni kao takvi te su adekvatno navedeni u popisu literature.

Ime i prezime: Sven Domaćinović

Mjesto i datum: