

Lutka marioneta, povijesni prikaz i izrada

Čajko Šešerko, Lucija

Master's thesis / Diplomski rad

2024

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:147:766774>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-12-28**

Repository / Repozitorij:

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



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA UČITELJSKE STUDIJE

Lucija Čajko-Šešerko

LUTKA MARIONETA: POVIJESNI PRIKAZ I IZRADA

Diplomski rad

Zagreb, srpanj, 2024.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA UČITELJSKE STUDIJE

Lucija Čajko-Šešerko

LUTKA MARIONETA, POVIJESNI PRIKAZ I IZRADA

Diplomski rad

Mentor rada:

Izv.prof.dr.sc. Marijana Županić Benić

Zagreb, srpanj, 2024.

ZAHVALA

Iskreno zahvaljujem svojoj mentorici izv. prof. dr. sc. Marijani Županić Benić na vodstvu, strpljenju i pomoći pri izradi ovog diplomskog rada.

Najveća hvala mom zaručniku, roditeljima te cijeloj obitelji na razumijevanju i velikoj podršci tijekom studiranja.

SADRŽAJ

1. Uvod.....	1
2. Lutkarstvo.....	2
2.1. Povijest lutkarstva	2
2.2. Hrvatsko lutkarstvo	4
3. Vrste lutaka.....	5
3.1. Ginjol.....	6
3.2. Zijevalice	7
3.3. Lutke sjene.....	10
3.4. Javajke.....	11
4. Marioneta.....	13
4.1. Marionete u Hrvatskoj.....	16
4.2. Porijeklo	17
4.3. Anatomija	18
4.4. Pokretanje	21
5. Proces kreacije i izrade marionete	22
5.1. Idejna skica.....	23
5.2. Tehnički crtež	24
5.3. Materijali i alati	26
5.4. Izrada kostura.....	29
5.5. Izrada glave, ruku i nogu.....	31
5.6. Izrada kostima	42
5.7. Kontrolni mehanizam i postavljanje konaca	43
6. Zaključak.....	45
7. Literatura	46
8. Prilozi	47

Sažetak

Lutkarstvo, lutka i marioneta tri su glavna pojma ovog diplomskog rada. Marioneta, vrsta scenske lutke kojoj su udovi, odnosno dijelovi tijela, koncima povezani na kontrolni mehanizam, takozvani marionetski križ. Ova lutka predstavlja najkompleksniju formu lutkarstva zbog svoje složene izrade i animacije. S obzirom na to da njeni pokreti ovise o lutkaru koji kontrolira svaki dah života u inače neživom objektu, marioneta simbolički, postaje metafora za ljudski život (Županić BeniĆ, 2009). Duga i bogata povijest lutkarstva otkriva nam kako se ova vrsta scenske lutke razvijala, unaprjeđivala i usavršavala tijekom vremena – putovala je od Dalekog istoka sve do Europe. U radu se opisuje proces izrade marionete i njezina upotreba koja se tradicijski prenosila s generacije na generaciju. Teorijski dio ovog rada prikazuje povijest lutkarstva, kako svjetskog tako i hrvatskog lutkarstva a također će biti riječ i o vrstama lutaka te o porijeklu, anatomiji i pokretanju lutke marionete. U praktičnom dijelu rada slijedi prikaz procesa izrade vlastite marionete. Proces izrade zahtjeva dobru organizaciju vremena i materijala te mnogo pripreme. Da bi se realizacija zamišljenog i planiranog proizvoda uspješno ostvarila, važno je pažljivo i detaljno isplanirati sve korake i tijekom izrade, počevši od skice do konačnog proizvoda. S pravilnim planom, odgovarajućim alatom i kvalitetnim materijalom, konačni proizvod je završen i spreman za korištenje. Proces izrade vlastite marionete dokumentiran je vlastitim fotografijama te je detaljno opisan kompletan proces od pripreme do konačnog izgleda lutke. Ovaj rad prikazuje zanimljivost nastanka i usavršavanja lutke marionete od samih početaka na Dalekom istoku, gdje se prvi put pojavila, pa sve do danas. Rad također pokušava čitateljima približiti i objasniti proces izrade jednostavne marionete, kako bi se bilo tko mogao odvažiti na izradu iste.

Ključne riječi: lutkarstvo, povijest lutkarstva, lutka, lutkar, marioneta

Summary

Puppetry, puppet, and marionette are the three main concepts of this thesis. A marionette is a type of puppet with limbs connected by strings to a control mechanism, known as the marionette cross. This puppet is the most complex form of puppetry because of its intricate construction and animation. Symbolically, a marionette represents human life, as its movements depend on the puppeteer. (Županić Benić, 2009). The long history of puppetry shows how this stage puppet evolved over time. It traveled from the Far East to Europe. The making and use of marionettes were traditionally passed down from generation to generation. The theoretical part of this thesis covers the history of puppetry, both globally and in Croatia. It also discusses types of puppets, their origins, anatomy, and the movement of marionettes. The practical part of the thesis shows the process of creating a marionette. This process requires good time and material management and a lot of preparation. To successfully create the planned product, careful and detailed planning of all steps is essential. Starting from the sketch to the final product, with a proper plan, suitable tools, and quality materials, the final product is ready for use. The making of a marionette is documented with personal photographs and described in detail from preparation to the final appearance of the puppet. This thesis presents the fascinating origins and development of the marionette from its beginnings in the Far East to the present day. It also aims to explain the process of making a simple marionette so that anyone can try making one.

Keywords: *puppetry, history of puppetry, puppet, puppeteer, marionette*

1. Uvod

Pojam „lutka“ obuhvaća širok spektar oblika i funkcija – uključuje lutke namijenjene igri djece, ali i druge vrste poput modnih, porculanskih, drvenih, plastičnih te scenskih lutaka. Marioneta, kao jedna od najdugovječnijih vrsta lutaka, postoji već stoljećima. Lutkarstvo, jedna od scenskih umjetnosti, svojom raznolikošću i kreativnošću privlači pozornost i potiče publiku na sudjelovanje. Ova umjetnost idealna je za interpretaciju fantastičnih priča, bajki i čudnovatih prizora. Scenske lutke imaju ulogu dočaravanja i oživljavanja čarobnog svijeta koji lutkar, putem lutke, želi prenijeti na publiku. U lutkarstvu lutka je posrednik između glumca i publike (Pokrivka, 1978). Županić Benić (2009, 2019) naglašava da je lutkarstvo umjetnost i lutke i lutkara. Ono obuhvaća raznolikost umjetničkih izraza poput likovnog, glazbenog, dramskog, plesnog i književnog te se naziva sintezom umjetnosti. Lutka, kao temeljno izražajno sredstvo lutkarstva, obuhvaća različite oblike, uključujući igračke, scenske lutke i druge oblike (Županić Benić, 2009, 2019). Lutkar je osoba koja daje život lutki, koristeći svoje tijelo, pokrete i glas kako bi prenio energiju na lutku. To zahtijeva predanost, fokus, uvjerljivost i prisutnost kako bi se stvorila iluzija oživljavanja lutke. Ovaj rad istražuje različite aspekte lutkarstva, uključujući vrste lutaka te porijeklo, anatomiju, pokretanje i izradu marioneta. Drugi dio rada fokusira se na detaljni prikaz procesa izrade vlastite marionete, odabrane zbog osobne motivacije i strasti prema ručnoj izradi. Izrada lutke zahtijeva veliku predanost i preciznost kako bi se osiguralo besprijekorno funkcioniranje cijelog mehanizma, stoga je potrebno uložiti mnogo truda i vremena u kreiranje i izradu kako bi se postigao željeni rezultat koji smo zamislili. Zorno je prikazan proces izrade marionete od idejne skice i razrade svih ideja do konačnog izgleda proizvoda te je sve popraćeno fotografijama.

2. Lutkarstvo

Lutkarstvo je, od svih grana scenske umjetnosti, najbolje i najpovoljnije za prikazivanje fantastičnih i bajkovitih elemenata. Upravo je to razlog zašto je kazalište lutaka toliko blisko djeci (Glibo, 2000). Cijelo lutkarstvo prožeto je poviješću i kulturom brojnih naroda, uključujući i Hrvate. Od prvih putujućih lutkara i malih pozornica do današnjih velikih i brojnih kazališta, lutkarstvo ima svoju vjernu publiku. U prošlosti je bilo namijenjeno odraslima, no razvojem lutkarske umjetnosti sve se više približava djeci. Najvažniji elementi koje povezuje lutkarstvo su lutka i lutkar. Lutka je sredstvo kojim lutkar prenosi poruku ili priču publici. Lutkar je osoba koja upravlja lutkom, on je „majstor svog zanata“ i virtuoz svoje umjetnosti. Lutka i lutkar djeluju zajedno, ne mogu jedno bez drugoga. Lutka izvodi svoje kretnje i pokrete „protiv“ sile teže (Kleist, 2009). Ljepota lutkarstva je kada lutkar neživoj materiji, odnosno stvari, udahne život (Glibo, 2000). Lutkarstvo kao grana scenske umjetnosti ima veliku i bogatu povijest. U razvoju lutkarske tradicije važnu ulogu ima Daleki istok, lutke su u Europu stigle kao kompletan proizvod. Lutka se može koristiti za zabavljanje publike, ali se često spominje i u radu s djecom (školskom, ali i predškolskom). To ne znači da djeca samo promatraju lutkarsku predstavu, već da sudjeluju u procesu izrade lutaka, pozornice, rekvizita te kompletne izvedbe. Lutka je pokretač stvaralaštva, stoga kako bi bili kompetentni za učenje djece, sami učitelji i odgajatelji moraju biti obrazovani u području scenske i dramske umjetnosti (Kraljević, 2003). Svi koji se bave radom s djecom znaju da je od svih igračaka, u životu djeteta, najvažnija lutka. Lutka je djeci najdraža, ona je pokretač raznovrsnih igara koje potiču dječje stvaralaštvo (Kraljević, 2003). Lutka djetetu nudi adekvatno opuštanje, istraživanje emocija i osjećaja. Iako je lutka sama po sebi neživa, ona se oživljava pokretom lutkara te na taj način prenosi ono intimno i nesvjesno na onog koji se igra njome ili na same gledatelje (Bastašić, 1990).

2.1. *Povijest lutkarstva*

Lutkarstvo se smatra kazališnom umjetnošću u kojoj je u prvom planu lutka kojom upravlja glumac, odnosno lutkar koji je stavljen u drugi plan. Počeci lutkarstva sežu u najstarije civilizacije. Prostor Dalekog istoka izuzetno je važan u razvoju lutkarske tradicije. Upravo tamo je lutkarstvo pronašlo sve uvjete za neometan razvoj (Pokrivka, 1978). Lutke su iz istočne kulture u Europu stigle kao gotov proizvod te su primljene zbog svoje zanimljivosti,

egzotične novosti i konkurentnosti živim kazalištima. Prvi tragovi lutaka pronalaze se u Indiji, odakle su se proširili na Kinu, Japan, Indoneziju te preko Egipta u staru Grčku. Lutke su iz stare Grčke prenesene u Rim, a zatim su se iz Rima proširile i po cijeloj Europi (Županić Benić, 2009; Pokrivka, 1978). Aristotel, Herodot i Platon spominju ih u svojim djelima. Iako su antičke lutke nastale u hramovima, a srednjovjekovne u crkvama, zanimljivo je primijetiti kako su one vrlo brzo gubile svoje vjerske konotacije i postajale istinski narodni junaci. Neovisno o položaju u društvu, svi su bili pod velikom kontrolom Crkve, države i gradske vlasti (Jurkowski, 2005). Tijekom stoljeća lutke su uvijek bile na strani običnih ljudi, koristeći smijeh i podsmijeh kao najmoćnije oružje u borbi za pravdu i za one koji su bili potlačeni. One su imale ključnu ulogu u buđenju nacionalne svijesti, u očuvanju jezika te u širenju kulture (Pokrivka, 1978). Lutkarstvo je u Europi započelo svoj jači razvoj u 16. i 17. stoljeću, uglavnom pod vodstvom putujućih lutkara koji su često obiteljski prenosili svoje znanje i vještine. One su se postupno počele pojavljivati i u palačama, sve do 18. stoljeća kada je gotovo svaka palača imala svoje lutkarsko kazalište. U tom razdoblju europsko lutkarstvo uglavnom je bilo usmjereno na marionete. Lutke su se tada počele pojavljivati ne samo na trgovima i sajmovima, već su pronašle svoje mjesto i u palačama vladara (Bogner - Šaban, A. 1994). Ključnu ulogu u preporodu europskog lutkarstva imali su talentirani pojedinci i entuzijasti te grupe. Takav interes rezultirao je preporodom lutkarstva. To je obuhvaćalo promjene u žanrovima, odnosno proširenje repertoara i tema. Kazalište lutaka svu je svoju pažnju usmjerilo na dječju publiku (Pokrivka, 1978). Izvođači lutkarskih predstava bili su pripadnici različitih društvenih slojeva – najčešće mađioničari, putujući komedijaši, sajmišni zabavljači ili pak glumci, pisci i umjetnici. U početku su lutkarske predstave uglavnom izvodili na trgovima i sajmovima, često putujući lutkari koji su koristili svoje pokretne kazališne konstrukcije kako bi obišli sela. U tim predstavama lutke više nisu bile samo kopije određenih likova, već su postale simboli same po sebi. Ove inovacije uglavnom su potekle iz zemalja s minimalnom ili gotovo nevidljivom tradicijom lutkarstva. Nakon što su se pojavile na trgovima i sajmovima, lutke su krajem 18. stoljeća počele ulaziti i u palače. Ipak, početkom 19. stoljeća došlo je do promjena u načinu i mjestu izvođenja lutkarskih predstava. Christopher Winters je 1802. godine u Kölnu osnovao prvo stalno lutkarsko kazalište (Jurkowski, 2005). U 20. stoljeću lutkarske predstave počele su gubiti realizam i sve više naginjati simbolizmu, stilizaciji, kubizmu, apstrakciji i ekspresionizmu.

Danas se među najrazvijenijim lutkarskim zemljama ističu Češka, Slovačka i Poljska. Naveden države imaju velik broj odličnih profesionalnih i amaterskih kazališta lutaka,

organiziran rad s djecom školske dobi te mogućnost visokog umjetničkog obrazovanja lutkara koje se stječe na akademiji u Pragu (Pokrivka, 1978). Nekadašnja Jugoslavija gotovo da i nije imala tradiciju kazališta lutaka, prvi pokušaji počinju tek nakon Drugog svjetskog rata. Prvom lutkarskom predstavom na našim područjima smatramo onu Josipa Klemenčića u Ljubljani 1913. godine (Pokrivka, 1978).

2.2. *Hrvatsko lutkarstvo*

Hrvatsko lutkarstvo ima bogatu i raznoliku tradiciju koja seže stoljećima unatrag, a danas zauzima važno mjesto u kulturnom životu zemlje. Lutkarstvo u Hrvatskoj obuhvaća širok spektar stilova i tehnika. Prekretnicom u hrvatskom lutkarstvu smatra se 2. kolovoz 1945. godine, kada je osnovano Gradsko kazalište lutaka u Splitu. Osnivanjem Gradskog kazališta lutaka u Splitu započela je kontinuirana profesionalna lutkarska izvedba koja se razvija i danas. S vremenom je u Hrvatskoj stvorena mreža lutkarskih kazališta. Danas je lutkarstvo u Hrvatskoj raznoliko i inovativno. Profesionalna kazališta lutaka djeluju u mnogim gradovima, uključujući Zagreb, Rijeku, Zadar, Osijek i Split (Bogner-Šaban i sur., 1997). Hrvatski lutkari koriste različite tehnike, od marioneta i ručnih lutaka do sjena i animiranih objekata.

Kada govorimo o festivalima u Hrvatskoj PIF, SLUK i Šibenik su tri riječi koje ljudi upućeni u lutkarstvo i kazalište odmah povezuju s festivalima. PIF (Pupptetra Internacia Festivalo) je međunarodni festival kazališta lutaka. Festival se održava u glavnom gradu Hrvatske, Zagrebu. No PIF se nije zadržao samo u Zagrebu, već posjećuje i Sisak, Varaždin, Karlovac, Pulu te glavni grad Slovenije, Ljubljanu (Bogner-Šaban i sur., 1997). 1997. godine određeno je da će se nacionalni lutkarski festival SLUK zvati „Susret lutkara i lutkarskih kazališta Hrvatske“ te da će stalno mjesto održavanja biti u gradu Osijeku (Bogner-Šaban i sur., 1997.) Velika pozornost lutkarstvu pridana je u Šibeniku na Međunarodnom dječjem festivalu. Festival nije lutkarski, već je zamišljen kao smotra stvaralaštva za djecu, naravno s naglaskom na lutkarsko stvaralaštvo. Prvi međunarodni dječji festival održan je 1958. godine (Bogner-Šaban i sur., 1997).

3. Vrste lutaka

Kako bi se uopće moglo govoriti o nekoj temi, prvo bi se trebao odrediti te objasniti glavni i osnovni pojam koji će se spominjati u razradi same teme. Glavni i osnovni pojam ovog rada je lutka.

Što je lutka? Koja je definicija lutke? Ne postoji jedinstvena definicija koja bi mogla obuhvatiti sve ono što lutka jest. Kako na svijetu ima puno različitih razmišljanja, različitih shvaćanja i poimanja stvari, različitih uvjerenja i određenja koja su uvjetovana povijesno, politički ili osobno, tako postoje i različite definicije lutke (Kroflin, 2020). Definicija lutke može objašnjavati njezin izgled, od kojih materijala može biti izrađena, koje mogućnosti animacije postoje i slično. Jurkowski (2005) u svojoj definiciji lutke spominje i nabraja od kojih materijala lutka može biti napravljena, koga lutka može prikazivati, odnosno predstavljati, te čime i na koji način lutkar može upravljati lutkom. S druge strane definicija može objašnjavati lutku „iznutra“, kakva je ona zapravo kada se „zagrebe“ ispod površine. Stoga slijedi jedan takav primjer:

Lutka zna što radi. Lutka je pametna. Lutka je savršena. Ona je uvijek ono što treba biti. U naš svijet bezdušnosti i dvoličnosti ona dovikuje: Ja sam jedina iskrena! Ja jedina stvarno imam dušu! (Paljetal, 2007, str.8)

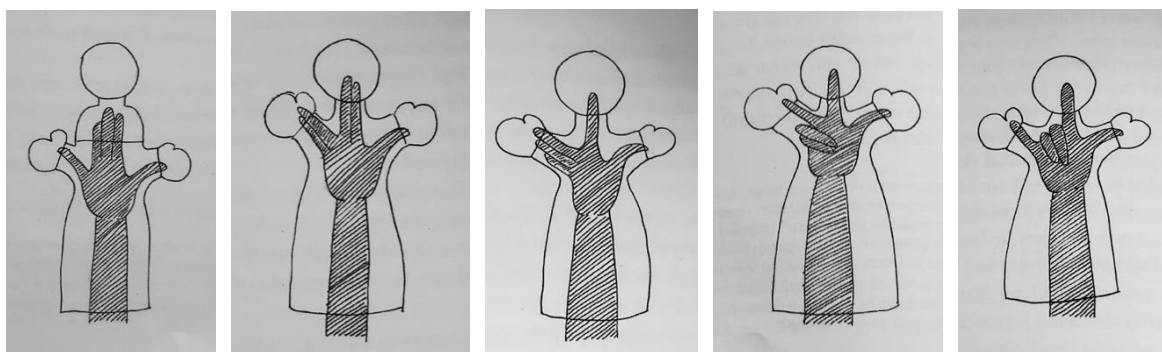
Već je poznato da se hrvatski jezik u mnogočemu razlikuje od engleskog. Tako se u hrvatskom jeziku iza riječi *lutka* krije mnogo različitih pojmova koji imaju drukčije značenje. Krije se lutka-igračka (npr. igračke bebe), krije se plastična lutka iz izloga dućana, krije se ukrasna figura lutke (npr. od porculana) te na kraju ona kazališna lutka. U engleskom jeziku nema toliko značenja zato što oni imaju dvije riječi koje znače *lutka*, dok mi imamo samo jednu. Riječi *doll* i *puppet* u hrvatskom prijevodu imaju značenje lutka, no *doll* u engleskom rječniku označava lutku-igračku, a *puppet* označava scensku, odnosno lutku za kazalište.

Postoji više vrsta scenskih lutaka koje se, s obzirom na svoj izgled i način pokretanja, mogu podijeliti u nekoliko kategorija: ručne lutke ili lutke rukavice (ginjol i zijevalice), lutke za kazalište sjena, lutke na štapu (javajke) i lutke na koncima (marionete) (Županić Benić, 2009, 2019). Kroflin (2020) dijeli lutke na drukčije kategorije: lutke na ruci (ginjole, zijevalice, mimičke lutke, prsne lutke, ruke kao lutke), marionete, štapne lutke, lutke za kazalište sjena, stolne lutke, lutke za kazalište predmeta.

Vrste scenskih lutaka prema Županić Benić (2009) su:

3.1. *Ginjol*

Naziv Ginjol, izvorno francuski *Guinol*, u današnje se vrijeme odnosi na ručnu lutku (Županić Benić, 2009). Rasprostranjena je i poznata širom svijeta. Ginjol je tip lutke koji se poput rukavice navlači na ruku lutkara, zato je još nazivamo i lutkom rukavicom. Podsjeća na rukavicu s tri prsta. S obzirom na to da se lutkom upravlja odozdo, odnosno kroz rukavicu, ona je u tom trenutku produžetak lutkara te postaje dio njega. Anatomija ginjol lutke sastoji se od triju elemenata. To su predimenzionirana glava (komad tkanine, čarapa ili stiroporna loptica), izražene ruke i tijelo te haljinica (prekriva ruku glumca). Glava i ruke najvažniji su dijelovi ginjola te su uvećani u odnosu na tijelo, kako bi bili dovoljno vidljivi. Ginjol lutki noge nisu potrebne te ih u većini slučajeva nema. Oči su najvažnije osjetilo na lutkinu licu, upravo njihova veličina, oblik i položaj određuju lutkin karakter, raspoloženje te starost (Varl, 2000). Kostim, odnosno haljinica, treba biti jednostavno napravljen i u skladu s karakterom lutke. Lutka ginjol oživljava tako što lutkar pomiče i rotira svoju podlakticu i šaku. Kod ginjola kažiprst pokreće glavu dok palac i mali prst pokreću lutkine ruke i na taj način je animiraju (Županić Benić, 2009). Ginjolima nije potrebno dodavati štapiće, žice, vezati konce i slično zato što apsolutno svaki lutkar ima ugrađena sredstva za upravljanje ginjolom još od svog rođenja, a ta sredstva nazivaju se ruke (Kroflin, 2020).



Slika 1.

Slika 2.

Slika 3.

Slika 4.

Slika 5.

Slika 1.-5. Načini animiranja ginjola

Preuzeto iz: Duša u stvari (str. 24/25)

Ginjolska pozornica je paravan zatvoren s triju strana, no kako se neke predstave odigravaju na otvorenom tada je većinom zatvorena i stražnja strana, ali i gornja strana. Svi lutke i rekviziti koji su potrebni za predstavu stoje na polici unutar paravana, kako bi lutkarima sve bilo nadohvat ruke. Otvor pozornice može biti iznad lutkarove glave ili u ravnini s lutkarovom glavom, u potonjem slučaju lutkareva glava mora biti pokrivena tkaninom kako publika ne bi vidjela unutra, a lutkar vidi i lutku i publiku (Kroflin, 2020). Zbog svoje animacije i jednostavne izrade ginjol je lutka koja se često može vidjeti u dječjim vrtićima gdje nastaju spontane igre lutkama. Vrlo je gipka jer je usmjeravaju upravo ljudski pokreti ruke te je od svih lutkarskih tehnika upravo ona najživahnija (Varl, 2000).



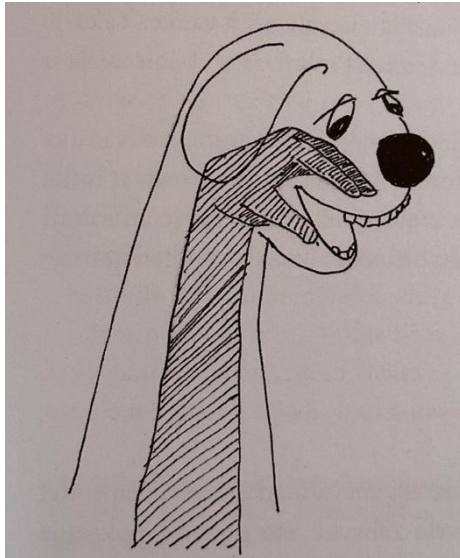
Slika 6. Lutka ginjol

Preuzeto s: <https://www.zkl.hr/hr/252/Postolar+i+vrag#multimedia252-9>

3.2. Zijevalice

Zijevalica je lutka čija je glavna osobina izražajno i naglo otvaranje usta. Zijevalica je ručna lutka koja se stavlja na ruku poput rukavice, ali položaj ruke unutar lutke razlikuje se od ginjola, dakle prsti se ne raspoređuju u tri otvora, nego u dva. Usta zijevalica su neproporcionalno velika u odnosu na ostatak lutke jer je naglasak upravo na njima (Kroflin, 2020). Usta im moraju biti izražajno velika i sposobna raditi brze pokrete. Prsti su postavljeni

vertikalno i omogućuju otvaranje i zatvaranje lutkinih usta. Zijevalica može, ali i ne mora, imati tijelo. Jednostavniji oblici, namijenjeni djeci, nemaju tijelo, već samo produženu tkaninu koja prekriva ruku.



Slika 7. Ručna lutka zijevalica, položaj ruke

Preuzeto iz: Duša u stvari (str.51)

Ova vrsta lutke koristi se kada je naglasak na govoru ili pjesmi likova u lutkarskoj predstavi. Zbog jednostavne kontrole djeca ih često upotrebljavaju u svakodnevnim aktivnostima. Kada se govori o anatomiji zijevalice, valja spomenuti da se zijevalica sastoji od glave i tijela, pri čemu su usta na glavi vrlo velika i istaknuta, a tijelo ima pomične ruke i noge. Animira se tako da prsti jedne lutkarove ruke otvaraju i zatvaraju usta lutke, dok druga ruka pokreće tijelo.



Slika 8. Lutka zijevalica

Preuzeto s: <https://www.zkl.hr/hr/202/Medo+%C4%90uro+kod+zubara>

Najpoznatiji, svjetski poznati, predstavnici ove vrste lutaka su tzv. Mapeti, lutke američkog lutkara Jima Hensona. Mapeti su poznati po velikim i širokim očima i ustima. 70-ih godina prošlog stoljeća dječja su srca osvojile emisije *The Muppet Show* i *Sesame Street*. Raspjevani žabac Kermit, Miss Piggy, Gonzo te mnogi drugi postali su vrlo popularni te su doživjeli takozvanu „svjetski slavu“ (Županić Benić, 2009).



Slika 9. Žabac Kermit

Preuzeto s: <https://muppets.disney.com/kermit-the-frog>

3.3. *Lutke sjene*

Lutke sjene se ne vide kao fizički predmeti, već prenose svoju priču putem igre svjetla i sjene. Publika ih nikad ne vidi direktno, već vidi iluziju prirodnog pokreta koju stvara svjetlost zbog čega izgleda kao da su oživjele. Dvodimenzionalne su i plošne, lako su prenosive i jednostavne za izradu. Znanstvenici kažu da je kazalište sjena porijeklom iz Azije (Indija i Indonezija). Da bi kazalište sjena postojalo važno je da posjeduje tri osnovna elementa: izvor svjetlosti, objekt ili figuru koja baca sjenu te platno ili zaslon, odnosno podlogu na koju će se sjena projicirati (Kroflin, 2020). Postoje dvije vrste lutaka sjena. Transparentne sjene su prva skupina, odnosno ove su lutke izrađene od prozirnih materijala kao što su istanjena koža i svila. Druga skupina, lutke sačinjene od neprozirnih materijala, obično se izrađuje od materijala poput kože, kartona, papira ili drveta, ali potpuni doživljaj lutke nastaje tek u kombinaciji s platnom i svjetlom, čime zajedno stvaraju čaroliju (Županić Benić, 2009). Objekt ili figura koja baca sjenu može biti neki predmet, ljudske ruke, a može biti i cijelo ljudsko tijelo (nova pojava u kazalištima). U kazalištu svjetlo ima važnu ulogu, a u kazalištu sjena nezamjenjivu. U klasičnim su kazalištima lutke osvijetljene s prednje strane, dok su u kazalištu sjena osvijetljenje sa stražnje. Upotrebljavanjem više izvora svjetlosti mogu se dobiti različiti zanimljivi efekti (Kroflin, 2020). Animacija lutke sjene se postiže pričvršćivanjem žica za kontrolu na lutku, koje lutkar koristi za pokretanje. Žica mora biti dovoljno čvrsta kako bi mogla podnositi lutkinu težinu. Lutke sjene razlikuju se po složenosti, odnosno mogu biti složene ili jednostavne. Složenost ovisi o broju vodilica, odnosno kontrolnih žica te pokretnih zglobova. Jednostavne lutke imaju samo jednu glavnu vodilicu. Složeni tipovi mogu otvarati i zatvarati usta kao da govore. Složeni oblici mogu imati i vodilice kroz ruke, kako bi se pomicao zglob ruke (Županić Benić, 2009). Najjednostavniji i najstariji oblik ove umjetnosti je igra sjena rukama na zidu. Rukama mogu biti nadodani i neki rekviziti, tj. dodaci/predmeti. Za lutke sjene možemo reći da su na neki način preteče filma, ponajviše zbog platna koje izgleda kao filmsko.



Slika 10. Lutke sjene

Preuzeto s: <https://zmaichek.com.hr/2020/11/kazaliste-sjena-odusevilo-djecu-iz-udruga-mali-zmaj/>

3.4. Javajke

Štapna lutka je svaka lutka koja se animira odozdo pomoću štapa. Kada je riječ o lutkama na štapu, postoje najjednostavnije lutke izrađene od papira i pričvršćene na štapić, kao i velike lutke kojima može upravljati više animatora. Najvećeg i najpoznatijeg predstavnika lutaka na štapu nazivamo javajka, a Kroflin, (2020) ih naziva *Javanke*. Sve javajke su štapne lutne, odnosno lutke na štapu, ali sve lutke na štapu nisu javajke. Kada se na našim prostorima, ali i šire, spomene lutka na štapu, ljudi prvo pomisle na javajku. Javajka je dobila ime po otoku s kojeg potječe – Javi. Na indonezijskom području poznata je pod imenom *wayang golek*, što znači trodimenzionalna štapna lutka. Javajke su godinama „carevale“ u hrvatskim kazalištima lutaka te su bile na glasu kao posebna vrsta lutaka. Iako postoji tradicionalna sličnost između javajke i lutke sjene, one se razlikuju ponajviše po dimenziji – lutke sjene su dvodimenzionalne i plošne za razliku od javajki (Županić Benić, 2009). Javajke su trodimenzionalne lutke koje se pokreću mehanizmom sastavljenim od štapa fiksiranog na glavu lutke i žica koje pokreću ruke. Javajka se sastoji od glave, trupa (gornjeg dijela tijela) te ruku i pokretnog mehanizma (štapa), a donji dio lutke je suknja (tkanina) koja pokriva ruku animatora. Glavu pokreće štap, ostale dijelove javajke (trup, donji dio, ruke) na

okupu drži dio koji predstavlja ramena (oblik elipse). Kostim javajki smije biti nakićen i bogat. Javajke se većinom animiraju odozdo, no postoji i varijacija vođenja lutke ispred lutkara. Zbog svoje zahtjevne animacije i koordinacije, lutkari početnici većinom animiraju samo jednu javajkinu ruku, dok drugu puste da samo visi uz tijelo (Kroflin, 2020).



Slika 11. Lutka javajka

Preuzeto s: <https://www.zkl.hr/hr/8/Je%C5%BEeva+ku%C4%87ica#multimedia8-5>

4. Marioneta

Marioneta ili lutka na koncu može se nazvati i kraljicom lutaka jer se odlikuje sporim i profinjenim pokretima te ulijeva strahopoštovanje, stoga je svijet trajno fasciniran marionetom. Na prvi pogled, ali i na drugi, treći i petnaesti, djeluje kao najsloženija lutkarska tehnika za razliku od ginjola koji stoji kao jedna od najjednostavnijih (Kroflin, 2020). Jedna je od tehnički najzahtjevnijih lutaka, kako za izradu tako i za upravljanje (Varl, 1999). Mobilna je i smatra se lutkom najsličnijom čovjeku. U raznim zemljama pojednostavljeni lik marionete predstavlja lutku i može se pronaći na nekim logovima te nazivima časopisa npr. svjetska organizacija UNIMA i Hrvatski centar UNIMA imaju logo na kojem se vidi stilizirana lutka s četiri konca (svjetska) te tri konca (hrvatska). Slovenski časopis *Lutka*, srpski časopis *Niti* te mnogi drugi, na neki način, odali su počast marioneti, kraljici među lutkama (Kroflin, 2020). Marionete možemo svrstati u dvije osnovne skupine, a to su lutke isključivo na koncima i lutke koje imaju barem jednu žicu/štap. Marioneta može imati i samo jedan konac, to je tzv. Radžasthanska marioneta. Marioneta može imati i 2-3 konca, a neki minimalan broj za pokretanje bio bi pet konaca, no većina ih ima desetak. Naravno konaca može biti i trideset, pedeset, a neki spominju i broj osamdeset. U teoriji marioneta može imati bezbroj konaca, no problem se pojavljuje u praksi jer netko te konce mora povlačiti kako bi upravljao lutkom (Kroflin, 2020). Marioneta se sastoji od triju glavnih elemenata: tijelo lutke koje obuhvaća glavu, trup te udove, konci (odnosno niti) koji su pričvršćene za dijelove lutke i mehanizam za kontrolu kojim lutkar upravlja lutkom (Županić Benić, 2009). Marioneta je lutka s velikom i dugom poviješću, nije moguće odrediti točno vrijeme i mjesto njezina nastanka lutke, no poznato je da seže u daleku prošlost. Prvi oblici ove lutke mogli su se pronaći već kod starih Egipćana, Rimljana i Grka (Županić Benić, 2009). U početku su marionete bile vrlo jednostavne, a pokreti su im bili minimalni, no kako se tijekom vremena usavršavala i unaprjeđivala, tako je postajala sve mobilnija i složenija za upravljanje. Kod jednostavnijih oblika lutki se pokreću udovi pa ona može hodati, sjediti, mahati rukama i okretati glavu. U tom slučaju lutka ima minimalno 8 do 9 niti za pokretanje. U složenijim oblicima, uz ono osnovno, lutke mogu otvarati i zatvarati oči (treptati), kolutati očima (mora biti pokretna očna jabučica) te otvarati usta (pričati), za što mora biti pokretna donja čeljust. U tom slučaju lutka može imati i do 50 niti. Što ima više konaca, mogućnost mobilnosti lutke je veća, no animacija zahtjevnija. Može biti izrađena od raznih materijala kao što su stiropor, vuna, tkanina ili masa za modeliranje, ali je najčešće napravljena od drveta. Moguće je i kombinirati više materijala kako bi došli do konačnog rezultata koji se idejnom skicom postavi kao cilj.

Vrlo je važno da lutka nije preteška kako bi se njome lako upravljalo. Mehanizam lutke djeluje tako da su njeni dijelovi povezani nitima koje upravljaju kontrolnim mehanizmom, poznatim kao marionetski križ. Marionetski križ je naprava koja je obično napravljena od drveta, ali može biti i od plastike i metala te ima oblik križa. Jedni krajevi konaca pričvršćeni su za lutku dok su drugi pričvršćeni za marionetski križ. Osim kontrolnog mehanizma i marionetskog križa pojavljuju se nazivi poput kontrolnik i vodilica (Kroflin, 2020). Lutkar koristi nježno povlačenje tih niti preko marionetskog križa kako bi animirao određene dijelove lutke, poput udova. Animiranje marionete zahtijeva puno strpljenja i koncentracije jer su niti vrlo osjetljive na zapetljavanje. Pri izradi marionete naglasak je na izrazu lica, što lutki daje osnovni identitet i definira njezin lik. Kostim prati karakter lutke i obično je simbolično naglašen. Tkanina ili materijal odabran za izradu kostima trebao bi biti nježan i s diskretnim uzorkom, ako je on uopće potreban. Preporučljivo je ostaviti kostim neobrubljenim, osim ako je materijal sklon paranju ili uvijanju. Za razliku od ginjola, koji su animirani odozdo, marioneta je animirana odozgo. Veličina lutke može biti od deset centimetara pa sve do oko metar i pol. Neka prosječna i uobičajena veličina je od 60 do 90 centimetara. Naravno, što je veća marioneta mora biti veća i marionetska pozornica. O visini lutke ovisi i duljina konaca, konci će morati biti kraći ako je lutka viša kako bi animator mogao nesmetano upravljati samom lutkom. Za razliku od animacije ginjola kod kojih je pokret i impuls trenutni i neposredan, kod marioneta nije tako. Pokret animatora marionete mora krasiti strpljenje i koncentracija, ruka mora biti mirna i staložena. To se uči i postiže vježbom koja traje godinama (Kroflin, 2020). *Marionete u paru* ili *skupne marionete* su lutke koje rade identične pokrete. Dakle, ako u predstavi ima potrebe da dvije ili više (u praksi i do osam) marioneta radi potpuno iste pokrete, one se sve povežu na jedan isti kontrolni mehanizam, odnosno mehanički križ. Na taj se način upravljanjem jedne upravlja i ostalima te se dobiva identičan pokret. *Kopf-Schulter marionete* su marionete s čvrstim ramenima na koje je pričvršćena glava jer *Kopf*, u prijevodu s njemačkog jezika, znači glava, a *Schulter* ramena. Ovakva vrsta marionete nema noge, nego joj haljina visi do poda, a ruke su povezane s ramenima. *Sicilijanka* je naziv za marionetu na žici ili štapu. U hrvatskom jeziku sve marionete koje lutkar, osim koncima, vodi i čvrstom vodilicom (štapom ili žicom) nazivamo *sicilijankama*. Dobile su ime po lutkarskom žanru *opera dei pupi*, gdje *opera* znači djelo, a *pupi* lutke. Nastale su na Siciliji (samo ime otkriva) i u Napulju (južna Italija). Ovakve vrste marioneta idealne su za prikazivanje činova borbi te velikih i teških tema: strasti, osvete, bitke, poraza, dvoboja itd. No sicilijanke su pogodne i za komične predstave, upravo zbog svoje ukočenosti i ograničenosti pokreta. Sve su one slične (iz naše perspektive), no u stvarnosti se sve

razlikuju (npr. po veličini ili dužini štapa). Bitna karakteristika jest da sve imaju čvrstu vodilicu i to ih čini sicilijankama. Svako kazalište ih ima. Sve su europske marionete bile sicilijanke do 19. stoljeća, no tada su žice zamijenile koncima te danas imamo klasične, već spomenute, marionete.

Postoji legenda, koja potječe iz Indije, koja marioneti pripisuje božansko porijeklo. Ona glasi ovako: postojao je jedan majstor koji je jednom načinio lutke kojima su se udovi mogli pomicati. Vidješe to hinduistički Bog Šima i njegova žena Parvati pa su lutkama dali životni dah. Lutke su se počele micati i plesati. Nakon što su otišli, otišao je i duh života iz lutaka. Majstor ih je zamolio da lutkama ponovno vrate duh života. Parvati, žena Boga Šima, mu je na to odgovorila da ako ih je on stvorio, na njemu je da im da dar života. Majstor je nakon dugog razmišljanja došao na ideju da na lutke poveže konce, na taj način ih je oživio (Kroflin, 2020).

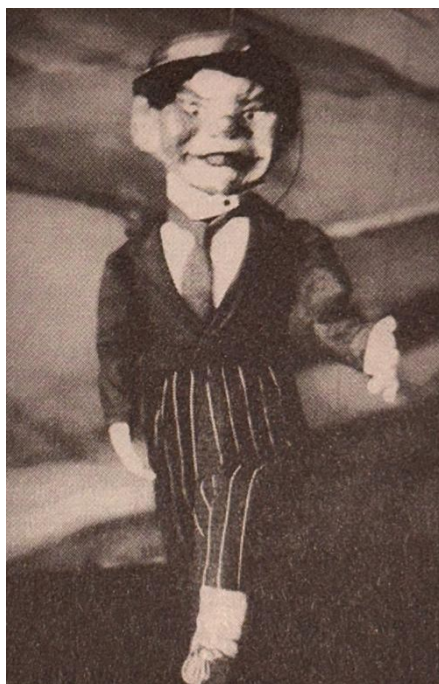


Slika 12. Lutka marioneta

Preuzeto s: <https://puccimanuli.com/products/jester-troll-marionette>

4.1. Marionete u Hrvatskoj

Tek su 1916. godine zabilježene prve javne lutkarske predstave na hrvatskom jeziku. Za njih su bili zaslužni redatelj Velimir Deželić, skladatelj Božidar Širola i pjesnik Dragutin Domjanić. Oni su do 1918. godine, prema uzoru na Münchenske marionete, u Zagrebu vodili marionetsko kazalište. Objavljivali su bajke europskog karaktera kao što su *Ivica i Marica*, ali i neke narodne kao što su *Dugonja*, *Vidonja* i *Tribonja* (Jurkowski, 2007). 1920. godine obnovili su svoj rad komedijskom predstavom *Petrica Kerempuh i spametni osel* Dragutina Domjanića. Predstavu je režirao Velimir Deželić, za dizajn i scenografiju je bio zaslužan Ljubo Babić, a za glazbu Božidar Širola. 1923. godine u Zagrebu je nastao Umjetnički klub Taetar marioneta, a brojni umjetnici i lutkari okupljali su se upravo u ovom klubu (Jurkowski, 2007). Teatar marioneta osnovala je grupa znalaca o književnosti i kazalištu, koja je smatrala da je lutkarsko i više nego potrebno zagrebačkoj kulturnoj sceni. Teatar je postojao svega nekoliko godina, od 1920. do 1937. godine (Bogner - Šaban, A. 1994). Domjanić je po uzoru na djelo Jakoba Lovrenčića oblikovao svoj lik Petrice Kerempuha, stoga je predstava bila na kajkavskom narječju. Karakteristike samog lika i glavna radnja preuzete su iz Lovrenčićeva djela, no ne zadržava ga u ruralnoj sredini, već je lik smjestio u zagrebačko područje i od njega napravio zagrebačkog potepuha (Tretinjak, 2017), za razliku od Lovrenčića koji je svoga smjestio u varaždinsko područje. Predstava je sastavljena od dvaju dijelova – od Petričine biografije u stihovima (od rođenja do prvih mladenačkih nestašluka) i Petričine avanture Zagrebom (Bogner-Šaban, 1988).



Slika 12. Petrica Kerempuh

Preuzeto iz: Povijest europskoga lutkarstva – 2. dio: Dvadeseto stoljeće (str. 473)

4.2. Porijeklo

Ako bi se riječ *marioneta* prevela na engleski, talijanski, češki ili ruski dobili bi se nazivi *Marionette*, *Marionetta*, *Marioneta* i *Marionetka*. Svi ti nazivi označavaju i odnose se na lutku marionetu. Iako na prvi pogled izgleda kao da naziv *marioneta* ne stvara komplikacije, kao što je slučaj s pojmom *ginjol*, to ipak nije tako. Na francuskom jeziku, odakle naziv potječe, *Marionette* označava bilo koju scensku lutku, dok se za marionetu koristi izraz *Marionette a fils* što znači *lutka na koncu*.

Prva teorija kaže da se, prema istraživanjima, riječ *marioneta* javlja u 17. stoljeću i to kao umanjenica imena Marie, što je francuski oblik imena Marija. Marion znači mala Marija, a umanjenica od Marion je Marionette, što znači Marijičica (umanjenica od umanjenice imena Marie). Djevica Marija je u Francuskoj, tijekom srednjeg vijeka, bila glavni i omiljen lik za prikazivanje u crkvenim prikazanjima. Neki smatraju da se naziv *marioneta* upario sa značenjem *lutka na koncu* upravo iz tog razloga što se lutkom na koncu upravlja odozgo, kao što su i sveci s neba (Kroflin, 2020). Lutke su često korištene u crkvenim predstavama i svečanostima te je naziv povezan s imenom i likom Djevice Marije (Županić Benić, 2009, 2019). Druga je pak teorija (ali ima ih mnogo više) da porijeklo naziva potječe iz Italije u 10.

stoljeću. Naziv se povezuje i s talijanskim običajem nošenja djevojaka na praznik *Festa delle Marie* u Veneciji u povorkama kao simbol oslobođenja. *Festa delle Marie* održavala se svake godine u spomen dvanaest venecijskih djevoja koje su bile otete na dan vjenčanja 943. godine. Svake se godine biralo dvanaest djevojaka te ih se u skupocjenoj odjeći, u povorci, vodilo cijelim gradom. U početku su u povorkama sudjelovale stvarne djevojke, no kasnije su, iz financijskih razloga, zamijenjene drvenim figurama, tj. lutkama. Tako je i danas naziv za hladnu i krutu ženu ostao *drvena Marija*. Na tim povorkama trgovci su prodavali male verzije lutaka poznate kao marionete (Kroflin, 2020, Županić BeniĆ, 2019).

Na samim počecima publici su takvu vrstu lutke prikazivala mala putujuća obiteljska kazališta. Lutke su većinom bile izrađene od drveta te su stilski podsjećale na religiozne barokne skulpture (Županić BeniĆ, 2009). Za sadržaj lutkarskih predstava često su se oslanjali na repertoar velikih kazališta od kojih su posuđivali tekstove, a u izgradnji pozornice nastojali su replicirati velike scene. Opstanak lutke kao drevne i sveprisutne forme kazališne umjetnosti potječe iz fascinacije ljudi neživim objektima koji dobivaju život u rukama lutkara-glumaca (Županić BeniĆ, 2009). Marionete potječu s Dalekog istoka, odakle su se proširile u Europu. One su opisane u indijskim epovima, spominjali su ih Aristotel, Platon, Ksenofon te su pronađene čak i u drevnim egipatskim grobnicama (Županić BeniĆ, 2009). U Europi su u početku korištene za zabavu plemića na dvorovima, kao i u crkvenim ceremonijama te pri izvođenju raznih biblijskih tema. Marionete se u europskoj tradiciji kakvu danas poznajemo najčešće vežu uz Republiku Češku, zato što su u toj zemlji bile najprisutnije, a zaštitni znak Praga upravo su marionetska kazališta. Najpoznatijim češkim marionetama smatraju se djela koja je početkom 20. stoljeća kreirao lutkar Josef Skupa: nespretni otac Spejbl i njegov pametni i okretni sin Hurvínek (Županić BeniĆ, 2009, 2019). Mrkšić (2006) navodi da je Spejbl lutkarski Chaplin, odnosno onaj koji će svakoga nasmijati. Marionetska kazališta prikazivala su također i Boga i Božju riječ (Županić BeniĆ, 2019). Dolaskom modernizma i marionete poprimaju nove forme, one danas mogu predstavljati i predmet i živo biće, ali i likove iz mašte, iz neobičnih snova ili noćnih mora, ukratko mogu predstavljati sve što poželite, što god vam padne na pamet (Kroflin, 2020).

4.3. Anatomija

Hrvatska istoznačnica za marionetu glasila bi „lutka na koncu“. U engleskom jeziku također postoji izraz *string puppet* ili *marionette*. Postoje i marionete na žici, no one će kasnije biti detaljnije spomenute. Za razliku od ginjola, koji je izrađen od struka prema gore te

mu noge vise kao privjesak, marioneta je lutka napravljena u cijelosti, od glave do pete, zato što mora predstavljati biće u njegovoj potpunosti. Ako se dogodi da kao i kod ginjola marioneta nema noge, svejedno se pretpostavlja da postoje, ali da se ne vide zbog same duljine haljine, kao što se može vidjeti na *Kopf-Schulter* marioneti (Kroflin, 2020). Osnovni elementi marionete su tijelo lutke koje se sastoji od glave, trupa i udova, konci koji su pričvršćeni za lutku i kontrolni mehanizam kojim se lutka pokreće. Obično tijelo lutke predstavlja kopiju ili stilizaciju ljudskog bića, životinje ili fiktivnog lika. Marioneta se može definirati kao pokretna figura čiji su pokreti kontrolirani koncima.

Prema Županić Benić (2009) kreaciju lutke možemo podijeliti u tri temeljna koraka:

1. Umjetnička stilizacija podrazumijeva likovnu i kazališnu interpretaciju, pri čemu je važno da se na licu lutke može prepoznati osnovna karakterna crta, dok kostim mora simbolički naglasiti lik. Dok ljudsko lice ima različite izraze, lutka obično ima samo jedan, kojim se očituje njezina osobnost.

2. Pokreti lutke ili trik-mehanizmi zahtijevaju ritmičnost i prikladan govor koji odgovara karakteru. Grubost u pokretima, poput nedostatka prirodnosti u hodanju, doprinosi simpatičnosti lutke.

3. Spretnost pokreta lutke povećava se većim brojem pokretnih dijelova pričvršćenih na nju. Konci i kontrolni mehanizam omogućuju lutkaru da pomoću njih pokreće dijelove lutke ili cijelu lutku, na taj način lutka postaje fleksibilna i realistična. Konci moraju biti čvrsti i minimalno elastični kako bi se omogućilo precizno upravljanje. Važno je odabrati vrstu zglobova koji povezuju dijelove tijela i omogućuju slobodno kretanje po pozornici i prirodno ponašanje tijela. Osim toga, zglobovi trebaju biti fleksibilni i omogućiti da se lutkini udovi vrate u početni položaj pod utjecajem gravitacije. Takva pokretljivost postiže se upotrebom raznih materijala kao što su špage, tkanina, koža, vijci, metalne kukice i slično.

Konci pričvršćeni na lutku i kontrolni mehanizam omogućuju osobi koja upravlja lutkom da pomoću njih pokreće dijelove lutke ili čak cijelu lutku. Mobilnost lutke ovisi o broju konaca koje ima. Vrlo je važan materijal od kojeg su konci izrađeni jer 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 koji nose većinu težine lutke. Statični su i određuju pravilan položaj tijela lutke.

2. Konci koji kontroliraju pokret, pričvršćeni za ruke, noge i glavu.
3. Konci za specijalne elemente – pokretanje kapaka na očima te otvaranje i zatvaranje usta.

Minimalni broj kod najjednostavnije marionete je osam ili devet konaca. Dva su pričvršćena za ruke, dva za noge, dva za ramena, dva za glavu i jedan dodatan za leđa. Broj konaca ovisi o potrebama i željenim pokretima koje lutka može napraviti. Tijelo marionete većinom se sastoji od dvaju dijelova: prsnog koša i zdjelice sa spojem u struku. Kontrolni mehanizam marionete jednostavan je mehanizam. Osoba koja upravlja lutkom drži ga u ruci i pomoću njega pokreće dijelove lutke potežući razne konce. Konstrukcija mehanizma lutke može varirati među različitim kulturama, a ta raznolikost nije se značajno mijenjala tijekom povijesti.

Radžasthanske marionete *kathputli*, imaju tradiciju staru više od tisuću godina. One imaju samo jedan konac koji je spojen s glavom i trupom lutke, a animator drži konac u rukama. Druga vrsta ima konce koje animator zaveže za prste, no kao kontrolni mehanizam može mu poslužiti i štapić.



Slika 14. Radžasthanske marionete *kathputli*

Preuzeto sa: <https://www.indiamart.com/proddetail/rajasthani-handicraft-puppet-kathputli-22438738830.html>

Marionete ne trebaju nužno imati križ. U europskoj kulturi, kontrolni mehanizam često ima oblik križa, koji je prevladavao od kasnog 18. stoljeća. S druge strane, u istočnjačkoj

tradiciji, češće se koristi kontrolni mehanizam u obliku ploče s držačem, koji je tijekom godina ostao nepromijenjen. Kontrolni mehanizam, odnosno marionetski križ, je mehanizam kojim lutkar upravlja lutkom. Oblici križeva mogu biti raznovrsni, npr. H oblika ili T oblika, ovisno o dijelovima svijeta u kojem se nalaze i koriste. Kontrolni mehanizmi mogu se podijeliti u tri osnovne vrste: horizontalne, vertikalne i zglobne mehanizme (Županić Beniće, 2009, 2019).

Horizontalni mehanizmi obuhvaćaju konce koji su pričvršćeni za postolje s jedne strane, prolaze kroz tijelo i zglobove lutke te završavaju slobodno. Ti slobodni krajevi konaca pričvršćeni su za nogu lutkara koji pokretanjem svoje noge povlači konce i daje lutki pokret.

Moderne marionete obično se pokreću vertikalnim mehanizmom, u kojem konci vise vertikalno, a gravitacija igra ključnu ulogu u njihovom pokretanju (Županić Beniće, 2019). Ove marionete pojavile su se u Europi u 19. stoljeću u dvije glavne forme: marionete za izvođenje drame i marionete za izvođenje raznih trikova i zabavu (Županić Beniće, 2009).

Za veće marionete, umjesto glavnih nosivih konaca, koristi se žica zbog lakše manipulacije i pokretljivosti. Ruke i noge su obično pričvršćene nitima. Kod ovih marioneta sa žicom, pokreti su naglašeni i djeluju automatski (Županić Beniće, 2019).

4.4. Pokretanje

Iako postoji raznolikost pristupa, nema univerzalnog pravila za animaciju marioneta. Svaka animacija ovisi o različitim čimbenicima, uključujući kreaciju kontrolnog mehanizma, izradu figure, karakteristike lika, tehničku složenost marionete i slično (Županić Beniće, 2019). Visina marioneta obično varira između 45 i 75 centimetara, dok duljina konaca koji su spojeni na tijelo i kontrolni mehanizam ovisi o načinu animacije. Lutkar može animirati lutku ispred sebe na pozornici, obično odjeven u tamnu odjeću s prekrivenom glavom kako bi bio manje uočljiv. Alternativno lutkar može koristiti marionetski most, koji je postavljen iznad pozornice i omogućuje animiranje lutke bez direktnog uvida publike (Županić Beniće, 2009, 2019). Pomoću konaca lutkar posredno „oživljava“ lutku i usmjerava njezino ponašanje (Županić Beniće, 2019). Hodanje je vrlo važan element animacije marionete, po njemu se prepoznaje je li animacija dobra ili loša.

Mehaničko pokretanje marioneta, odnosno njihova animacija, ovisi o njihovoj složenosti i broju konaca. Što su jednostavnije, odnosno što manje konaca imaju, animacija će biti lakša. Zglobovi i udovi lutke presudni su za dobru animaciju. Animacija se može izvoditi na tri načina:

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

Poznati indijski način kontrole je i *Bommalattam*, odnosno *salaki gombeyata* – kombinirani način animiranja marionete, upravlja se i pomoću konaca i pomoću žica/štapova. Konci su pričvršćeni za lutkinu glavu i uši, omotani su u tkaninu tako da izgleda kao da lutka ima krunu. Žice, odnosno štapovi, pričvršćeni su za lutkine ruke.

5. Proces kreacije i izrade marionete

Lutka sama po sebi nema morala. Ona je projekcija ljudske svijesti sažete u oblik. Ali možemo ustvrditi da 'forma' ima i te kakav 'unutrašnji' život. Odnos i masa, ritmovi boja itd. pojedinog oblika pobuđuju nelagode ili oduševljenja, odbijaju ili privlače, i tako je oblik u stanju prenijeti poruku sadržanu u kontekstu situacije. (Deželić, 1975, str. 23)

Izrada lutke marionete složen je, ali vrlo kreativan i umirujući proces koji zahtijeva pažnju i strpljenje. Nakon što je odluka bila donesena, odnosno kada sam odlučila da ću raditi lutku marionetu, slijedio je prvi korak u tom ostvarenju. Prvo je trebalo odabrati lik ili osobu koju će ta lutka predstavljati, odnosno glumiti. Izrada idejne skice pomaže u vizualizaciji konačnog izgleda marionete. Svaka lutka ima jednu ekspresiju koju može pokazati publici, stoga je bitno da se prouči lik kojeg lutka treba predstavljati, kako bi se ekspresija napravila što realističnije i sličnije liku. Položaj obrva može uvelike pridonijeti doživljavanju lika, veličina i oblik nosa također doprinose ekspresiji lica te također i veličina usana. Marioneta je najzahtjevnija vrsta lutke, kako za izradu tako i za animaciju. Iako postupak može biti vrlo složen, moguće ga je pojednostaviti. Ne postoji točan i jedinstven način izrade marionete. Nakon što sam detaljno istražila i proučila literaturu (Varl, 1999; Županić BeniĆ, 2009; Županić BeniĆ, 2010 i mnogi drugi) te razne druge izvore kako bih saznala osnovne korake izrade, odlučila sam izraditi vlastitu marionetu. Koristila sam se nekim poznatim metodama

izrade kao što su kaširanje glave i šivanje kostima, ali sam uključila i neke nove metode, poput rezanja i brušenja drveta, kako bi moja ideja bila izvediva te kako bi se moj finalni rezultat ugledao svjetlo dana. Zamislila sam da će se lutka sastojati od kostura koji će biti napravljen od čvrstog materijala (drveta), ruke i noge će također biti načinjene od tvrdog materijala (drveta), a od mekanih materijala bit će napravljeni glava (stiropor i masa za modeliranje), šake (žica, novinski papir, folija) i kostim (tkanina). Kostim će biti napravljen tako da će se, po potrebi, moći skinuti s lutke. Lutka će koncima biti povezana za marionetski križ kako bi bila pokretna. U nastavku rada bit će objašnjen kompletan proces izrade lutke, bit će priložene fotografije uz objašnjenja postupaka. Izrada vlastite marionete zahtijeva kombinaciju umjetničkih i tehničkih vještina, ali se kao rezultat dobije jedinstvena i personalizirana lutka koja može oživjeti u izvedbama (Glibo, 2000). Tijekom izrade marionete važno je imati na umu da nema univerzalnog pravila i da postoji mnogo različitih načina izrade. Potrebno je unaprijed odrediti koji lik će lutka predstavljati, kako bi mogli odrediti nivo pokretljivosti koji bi ona trebala zadovoljiti.

5.1. Idejna skica

Dugo sam razmišljala koga bih mogla napraviti, dvoumila sam se između nekog lika iz crtića ili osobe iz stvarnog života. Inspiracija za lik lutke mi je došla slučajno. U Europi, ali i u svijetu, vladala je „Eurosong euforija“. Na svim portalima moglo se čuti prepoznatljivo ime „Baby Lasagna“. Iza tog imena skriva se povučeni i drag mladić Marko Purišić. Baby Lasagna potpuna je suprotnost Marku, na sceni je energičan, glasan, siguran i pun samopouzdanja. Zato sam odlučila u čast našem hrvatskom predstavniku napraviti lik Baby Lasagne. Inspiracija mi je bio sam nastup pjesme Rim Tim Tagi Dim, dakle šminka, kostim i frizura Baby Lasagne mogu se vidjeti i na lutki. Rabila sam samo olovku prilikom crtanja skice. Izrada idejne skice pomaže u vizualizaciji konačnog izgleda marionete.



Fotografija 1. Idejna skica

(vlastiti izvor)



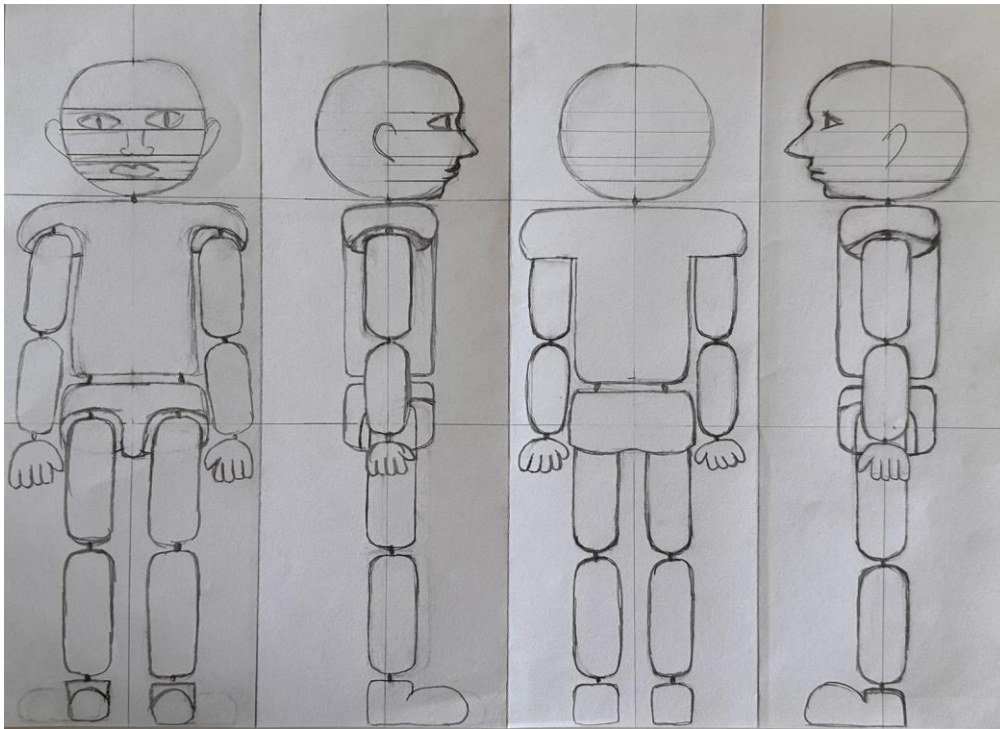
Slika 15. Baby Lasagna

Preuzeto s:

<https://www.jutarnji.hr/scena/domace-zvijezde/strani-mediji-o-baby-lasagni-dominirao-je-i-potvrdio-status-favorita-o-boze-pa-pogledajte-samo-publiku-15458354>

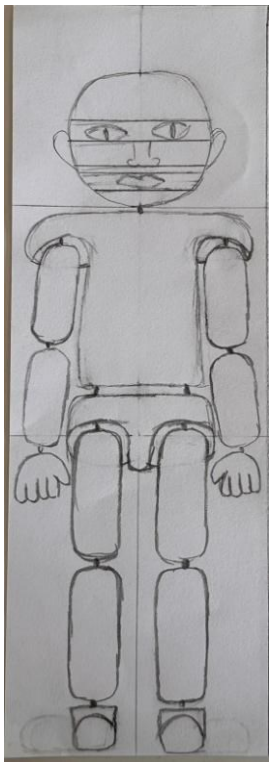
5.2. Tehnički crtež

Na papiru (A5 format) nacrtala sam tehnički crtež lutke, sprijeda (*An face*), bočno i straga. Papir sam prvo podijelila na pola, zatim sam svaku tu polovicu prepоловила na pola kako bih dobila četiri jednaka dijela papira. Crtež sam crtala običnom olovkom. Lutku sam nacrtala sa svih strana (prednja, stražnja, lijeva bočna, desna bočna). Tehnički crtež malo se razlikuje od konačne realizacije, zbog toga što mi je izrada bila kompleksna i nisam imala dovoljno velik komad drveta da lutki napravim ramena onako kako sam zamislila. Na koji način sam improvizirala vidi se u nastavku rada.



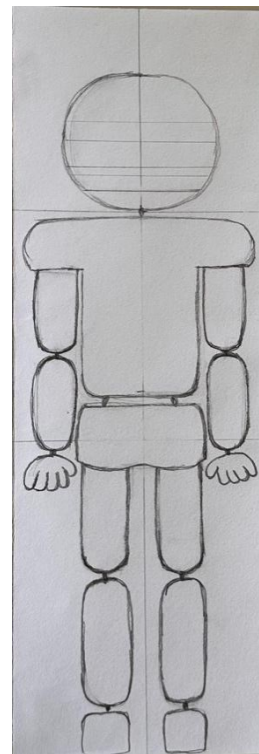
Fotografija 2.. Tehnički crtež marionete

(vlastiti izvor)



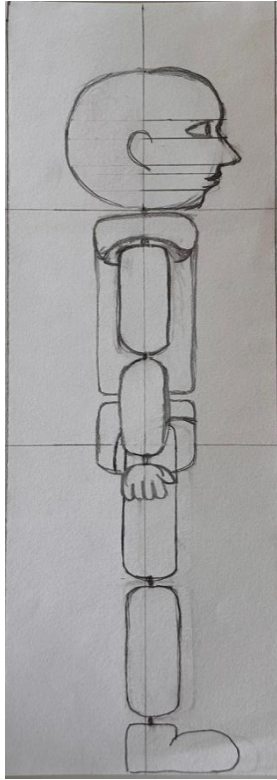
Fotografija 3. Prednja strana marionete

(vlastiti izvor)

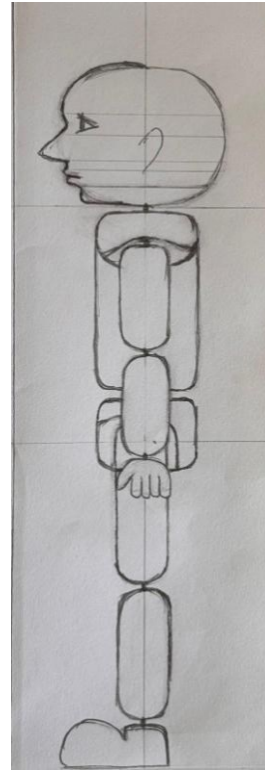


Fotografija 4. Stražnja strana marionete

(vlastiti izvor)



*Fotografija 5. Desna strana marionete
(vlastiti izvor)*



*Fotografija 6. Lijeva strana marionete
(vlastiti izvor)*

5.3. Materijali i alati

Marioneta može biti izrađena od mnoštva različitih materijala kao što su stiropor, vuna, tkanina ili masa za modeliranje, ali klasično izvedena marioneta napravljena je od drveta. Važno je odabrati materijale koji su dovoljno lagani da animator nesmetano može animirati lutku, ali i dovoljno čvrsti za dugotrajnost, dok udovi trebaju posjedovati težinu kako bi se pri pokretanju vratili, uz pomoć sile teže, u početni položaj. Ja sam također odlučila napraviti drvenu marionetu, doduše ne u potpunosti drvenu. Razlog za to je što je glavu lakše modelirati i oblikovati mekšim materijalima. Glavu i dlanove napravila bih od kombinacije materijala,. Plan mi je bio da glavu napravim od kombinacije drveta, stiropora i mase za modeliranje, dok bi dlanovi bili napravljeni od drveta i mase za modeliranje. Prilikom izrade marionete rabe se različiti materijali i svakakvi alati. Ja sam kao osnovni materijal koristila drvo lipa. Prilikom traženja materijala, puno sam se raspitivala koje bi drvo bilo najlakše i najmekše za obradu. Uži izbor bilo mi je drvo lipa i jele, a odlučila sam se za drvo lipa jer je zbog svoje mekoće lako za obrađivanje te je pogodno za izradu lutke. Alati koje sam koristila

kada sam obrađivala drvo su rezna ploča i disk za brušenje, višenamjenski alat Dremel 3000 s nastavcima te set nastavaka za preciznu brusilicu.



*Fotografija 7. Rezna ploča
i disk za brušenje
(vlastiti izvor)*



*Fotografija 8. Višenamjenski alat Dremel 3000 s
nastavcima te set nastavaka za preciznu brusilicu
(vlastiti izvor)*

Za izradu marionete bio mi je potreban jedan veći komad drveta. Koliko god sam se trudila, nisam nikako uspijevala pronaći drvo lipe, no srećom otac mi ga je uspio nabaviti. Dobila sam neobrađeni komad lipe, a drvo je još imalo svoju koru kada je došlo u moje ruke. Za ruke i noge pronašla sam odlično rješenje, u Bauhausu sam pronašla dugu letvicu valjkastog oblika. Odmah sam zamislila da ću od nje moći lakše napraviti i oblikovati udove.



Fotografija 9. Drvena letvica

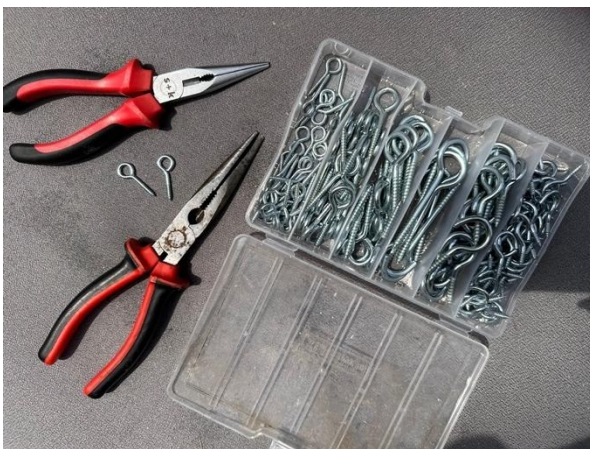
(vlastiti izvor)



Fotografija 10. Drvena letvica

(vlastiti izvor)

Osim alata za samu obradu drveta bile su mi potrebne kukice za povezivanje svih dijelova tijela, špicasta kliješta za oblikovanje, a za izradu glave bili su mi potrebni skalpel, stiroporna kugla, brusni papir, DAS masa za modeliranje, novinski papir, akrilne boje, tempere, žica, aluminijska folija i pik traka. Za kostim su mi bile potrebne bijela i crvena tkanina, igla i konac. Za kosu mi je bilo potrebno vruće ljepilo i vlasulja/vuna.



Fotografija 11. Kukice i špicasta kliješta

(vlastiti izvor)



Fotografija 12. Materijali za glavu

(vlastiti izvor)

5.4. Izrada kostura

Ono što je važno znati prilikom izrade marionete jest to da je važno pažljivo odabrati materijale kojima ćemo nešto izraditi zato što su fleksibilnost i mogućnost upravljanja animatora vrlo važni dijelovi same marionete. Izgled je također vrlo važan jer ona treba težiti realizaciji idejne skice kako bi se što vjernije prikazao odabrani lik, odnosno osoba (Kroflin, 2000). Nakon što je ideja iz glave napokon prenesena na papir, nakon što su svi materijali i alati pripremljeni, može početi provedba ideje u djelo. Odlučila sam da će trup imati dva dijela i da će se dijelovi rastavljati u struku kako bi lutka bila pokretnija. Svoju izradu sam započela od zdjelice lutke, odnosno donjeg dijela trupa. Taj mi se dio činio dosta složenim te sam prvo htjela vidjeti kako će taj dio ispasti kako bih se mogla posvetiti ostalim dijelovima lutke. Na drvetu su bile ucrtane linije te sam krenula sa skidanjem viška. Na velikom komadu drveta počela sam brusiti mjesta gdje bi trebale doći noge, odnosno donji udovi. Mora se strpljivo i ravnomjerno uzimati s jedne, ali i s druge strane, kako bi konačan rezultat bio što bolji. Namjerno nisam htjela prvo izrezati komad, a tek onda brusiti kako bi mi bilo lakše držati sam komad te kako bi brusilica bila što dalje od moje ruke jer se prvi put susrećem s obradom drveta. Odrezala sam tek kad sam bila zadovoljna kako je donji dio ispao. Svaki krivi potez mogao je dovesti do toga da negdje krivo zarežem ili još gore da pukne unutarnji dio. Bila sam vrlo strpljiva i nisam htjela brzati zato što sam znala da ako pogriješim, morat ću sve ispočetka. Na *fotografiji 14.* vidi se finalan rezultat donjeg dijela trupa koji sam kasnije samo zagladila i lagano izbrusila da bude gladak na dodir.



Fotografija 13. Donji dio trupa
(vlastiti izvor)



Fotografija 14. Donji dio trupa
(vlastiti izvor)

Gornji dio trupa zamislila sam, kao što se može vidjeti na tehničkom crtežu (*fotografija 8.*), tako da ramena lutke budu dosta šira i da strše okomito od ostatka trupa, no zbog manjka materijala i estetskog izgleda ipak sam odlučila da lutka neće imati ramena kao što sam to prvobitno zamislila. Na *fotografiji 15.* može se vidjeti kako je trup prvobitno izgledao kada sam planirala napraviti ramena. Višak sam skidala ravnomjerno s jedne i s druge strane, no zbog nedovoljne širine početnog komada drveta nisam uspjela ostvariti ono što sam zamislila. Odlučila sam da ću izbrusiti gornji dio trupa tako da dio oko struka bude uži, a gornji dio oko ramena širi. Na taj sam način dobila siluetu sličniju čovjeku. Izbrusila sam sve kako bi bilo glatko na dodir. Zatim sam stavila kukice u oba dijela trupa te ih spojila. U svaki dio trupa išle su po dvije kukice kako bi lutka bila stabilnija, odnosno njezino samo držanje. Morala sam paziti da mi na oba dijela trupa kukice budu jednako udaljene kako bi ih mogla savršeno spojiti i tako dobiti jedinstvenu cjelinu trupa.



*Fotografija 15. Neuspjeli gornji dio trupa
(vlastiti izvor)*

5.5. Izrada glave, ruku i nogu

Zatim sam krenula napraviti donje udove, odnosno noge. Uzela sam drvenu letvicu valjkastog oblika (*fotografija 10.*), izrezala sam četiri mala dijela, dva veća i dva manja. Te sam dijelove namijenila spajanju jednog većeg i jednog manjeg kako bih načinila jedan veći i jednu nogu. Svaka noga ima jedan kraći i jedan malo duži dio. Razlika između duljeg i kraćeg dijela je do 1 centimetar, tj. razlika u duljinama nije velika.



*Fotografija 16. Donji udovi
(vlastiti izvor)*



*Fotografija 17. Donji udovi
(vlastiti izvor)*

Te dijelove sam kasnije izbrusila na glatko i blago zaoblila rubove, kako bi sve bilo nježno na dodir. Samu debljinu udova prilagođavala sam rupama, odnosno praznom prostoru koji sam prethodno napravila na donjem dijelu trupa, odnosno na zdjelici lutke.



*Fotografija 18. Izbrušeni donji udovi
(vlastiti izvor)*

Nakon što sam pripremila sva četiri dijela koja mi trebaju za donje udove počela sam u svaki stavljati kukice za povezivanje. Udove sam zatim spojila, nakon toga sam ih spojila s donjim dijelom trupa.



*Fotografija 19. Donji udovi s kukicama
(vlastiti izvor)*



*Fotografija 20. Donji udovi s kukicama
(vlastiti izvor)*



*Fotografija 21. Donji udovi i donji dio trupa
(vlastiti izvor)*

Nakon što sam spojila donje udove s trupom trebalo je napraviti gornje udove. Gornje sam udove, isto kao i donje, napravila od drvene letvice. Od letvice sam odrezala četiri jednaka dijela, manja nego za noge jer ruke moraju biti kraće od nogu. Zatim sam svaki od tih dijelova izbrusila da bude gladak. S obzirom na to da mi je plan da trup ima izbočena ramena pao u vodu, morala sam smisliti način kako ću povezati ruke za trup, a da one padaju niz tijelo. Odrezala sam unutarnje strane gornjeg dijela ruku. Nakon što sam se uvjerala da mi se sviđa način na koji će ruke stajati uz tijelo, stavila sam kukice i u udove i u trup te ih spojila. Sada sam dobila jednu manju cjelinu koja se sastoji od trupa, koji ima dva dijela, te udova.



*Fotografija 22. Dijelovi ruke
(vlastiti izvor)*



*Fotografija 23. Prilagođeni gornji udovi
(vlastiti izvor)*



Fotografija 24. Spojen trup s udovima
(vlastiti izvor)



Fotografija 25. Spojen trup s udovima
(vlastiti izvor)

Stopala i šake napravila sam na isti način. Uzela sam komad drveta i na njega stavljala foliju i lijepila pik trakom, na taj sam način kasnije mogla učvrstiti kukice. Teško mi ih je bilo oblikovati pa sam šake napravila tako što sam odvojila samo palac od ostatka prstiju, a nisam radila svaki prst zasebno. Stopala sam također jednostavno oblikovala. Zatim sam kaširala novinskim papirom i drvofixom.



Fotografija 26. Stopala
(vlastiti izvor)



Fotografija 27. Šake
(vlastiti izvor)



Fotografija 26. Kaširana stopala
(vlastiti izvor)



Fotografija 27. Kaširane šake
(vlastiti izvor)

Kaširana stopala i šake izbrusila sam brusnim papirom kako ne bih imala oštre rubove. Ofarbala sam ih bijelom bojom kako bih sakrila novinski papir. Nakon što se bijela boja osušila, farbala sam ih u boju kože.



Fotografija 28. Stopala ofarbana u crno
(vlastiti izvor)



Fotografija 29. Šake ofarbane u bijelo
(vlastiti izvor)



Fotografija 30. Finalan izgled stopala i šaka

(vlastiti izvor)

Kako bi marioneta dobila dušu, odnosno dušu onoga koga predstavlja, treba se napraviti dobra ekspresija na licu i replika kostima. Što su kostim i lice sličniji originalu, to lutka izgleda uvjerljivije. To uključuje oslikavanje lica, šivanje odjeće i mnogo drugih detalja (Županić Benić, 2009). Glavu sam radila od stiropora i mase za modeliranje. Stiropornu kuglu sam izdubila na nekim dijelovima. Odrezala sam dio s obje bočnih strana te mjesto za oči i usta. Nakon što sam to odrezala, izbušila sam rupu po cijeloj dužini unutrašnjosti kako bi mi kasnije tu stao valjkasti komad drveta na koji ću kasnije zakačiti kukice, znala sam da mi kukice ne bi bile dovoljno čvrste da sam ih zakačila samo za stiropor.



*Fotografija 31. Glava s udubinama
(vlastiti izvor)*



*Fotografija 32. Rupa za drveni dio
(vlastiti izvor)*

Nakon toga sam stiropor lagano izbrusila brusnim papirom kako bih maknula glatki površinski sloj. Kompletno lice oblikovala sam masom za modeliranje. Za modeliranje sam koristila DAS masu u crvenoj i bijeloj boji. Dodavanjem manjih komada mase oblikovala sam nos i usne.



*Fotografija 33. Lice, prednja strana
(vlastiti izvor)*



*Fotografija 34. Lice, bočna strana
(vlastiti izvor)*

Nakon što se masa osušila i stvrdnula, mogla sam prijeći na kaširanje glave. Za kaširanje sam koristila novinski papir i drvofix. Nakon sušenja brusnim papirom, izbrusila sam dijelove koji su bili oštri. Ofarbala sam cijelu glavu u bijelu boju kako bih postavila neutralnu podlogu za boju kože. U protivnom bi boja bila tamnija zbog novinskog papira.



*Fotografija 35. Kaširano lice, prednja strana
(vlastiti izvor)*



*Fotografija 36. Kaširano lice, bočna strana
(vlastiti izvor)*

Nakon što se sve stvrdnulo i očvrstnulo, izbrusila sam brusnim papirom oštre rubove. Cijelu sam glavu prefarbala bijelom bojom koja mi je služila kao podloga. Zatim sam zamiješala boju kože i krenula sa oslikavanjem crta lica. Trudila sam se što zornije prikazati lik kojeg će moja marioneta predstavljati. Promatrala sam lice u detalje. Činilo mi se da su brkovi najvažniji dio na licu. Trudila sam se pogoditi boje – lik je svijetle puti te sam se trudila pogoditi nijansu njegove boje kože.



Fotografija 37. Glava obojana u boju kože
(vlastiti izvor)



Fotografija 38. Glava obojana u boju kože
(vlastiti izvor)



Fotografija 39. Završni izgled lica
(vlastiti izvor)

Kada je lice bilo potpuno suho, krenula sam u izradu kose, odnosno frizure. Moj lik ima kratku kosu, dignutu u zrak. Bio mi je problem pronaći materijal kojim ću izraditi kosu, no sva sreća da je moj otac vodoinstalater i posjeduje nekakvu vrstu vlasulje koja mu služi u poslu. Posudila sam onoliko koliko mi je bilo potrebno da završim cijelu frizuru. Vlasulju sam rezala na manje komade te sam ih vrućim ljepilom ljepila za glavu lutke.



*Fotografija 40. Izrezani komadi vlasulje
(vlastiti izvor)*



Slika 16. Baby Lasagna, uvećano

Preuzeto sa:
<https://dnevnik.hr/vijesti/hrvatska/prvi-put-na-stranicama-dip-a-spomenuti-nepoliticki-izbori---847659.html>



*Fotografija 41. Finalan izgled glave
(vlastiti izvor)*



*Fotografija 42. Finalan izgled glave
(vlastiti izvor)*

5.6. Izrada kostima

Za kostim sam koristila bakin heklani stolnjak, ručni rad, kako bih dobila što sličniji kostim odabranom liku. Također sam iskoristila crveni stolnjak i bijele hlače od neke stare lutke. Na fotografiji se može vidjeti na koji način sam izrezala crveni stolnjak kako bih mogla napraviti prsluk. Prsluk, odnosno rubove, nisam šivala nego sam ih pričvrstila zakovicama. Nogavice na hlačama sam suzila iglom i koncem te sam gumu oko struka i na nogama također zavezala iznutra kako kostim ne bi padao s lutke. Heklani stolnjak bilo je prilično teško kontrolirati jer ga nisam smjela rezati zato što konci tako počnu gubiti svoju stabilnost te se „odšivavju“. Zato sam odlučila, iako to nije bila prvobitna ideja, da ću ipak fiksirati jedan dio kostima da se ne može skidati – u ovom slučaju košulju koja je načinjena od heklanog stolnjaka.



Fotografija 43. Prsluk

(vlastiti izvor)



Fotografija 44. Hlače

(vlastiti izvor)



*Fotografija 45. Kostim, prednja strana
(vlastiti izvor)*



*Fotografija 46. Kostim, stražnja strana
(vlastiti izvor)*

5.7. Kontrolni mehanizam i postavljanje konaca

Zadnji je korak u izradi marionete dodavanje i pričvršćivanje konaca na lutku. Konci se pričvršćuju na ključne točke lutke (glava, trup, udovi) te se povezuju na kontrolni mehanizam (Županić Benić, 2009). Ispravna duljina konaca ključna je za dobru kontrolu i samu animaciju marionete (Županić Benić, 2019). Nakon što se postave svi konci lutka se treba testirati, kako bi se napravile potrebne prilagodbe ako se ustanovi da neki konac treba zategnuti ili otpustiti.

Napravila sam kontrolni mehanizam tako što sam spojila dvije letvice u oblik križa. Pričvrstila sam pet kukica na križ, po jednu na svaki krak križa, te jednu u sredinu. Za srednju kukicu pričvrstila sam glavu, nju sam prvu pričvrstila jer je da glava najvažniji i najteži dio lutke. Stavila sam lutku na pod (tako da stoji), kontrolni mehanizam stavila sam u ravninu koju želim te zategnula konac. Koristila sam konac (špagu) za pecanje. Županić Benić (2009) spominje da je važno izabrati čvrste i minimalno elastične konce. Sljedeće što sam pričvrstila su leđa. Kukicu sam pričvrstila na gornji dio trupa te sam konac zavezala za kukicu najbližu meni. Zatim sam zavezala konac za spojnicu između šake i donjeg dijela ruke te povezala za jednu bočnu stranu križa. Isti postupak sam ponovila i s drugom rukom. Noge sam vezala zadnje, kukicu sam zavezala na mjestu pregiba (koljenu) te sam obje noge zavezala na jednu kukicu na mehanizmu.



Fotografija 47. Drvene letvice
(vlastiti izvor)



Fotografija 48. Križni mehanizam
(vlastiti izvor)



Fotografija 49. Konačan izgled lutke
(vlastiti izvor)



Fotografija 50. Konačan izgled lutke
(vlastiti izvor)

6. Zaključak

Marioneta, kao kraljica među lutkama, ima dugu i bogatu povijest. U prošlosti su se samo odrasli njome koristili, a razvojem lutkarstva kao umjetnosti polako je ušla i u dječji svijet. Marioneta je lutka koja se pokreće koncima koji su pričvršćeni na njene glavne dijelove tijela, za razliku od drugih vrsta lutaka, npr. ginjola. Svi lutkini dijelovi tijela napravljeni su zasebno i povezani su kukicama/zglobovima kako bi lutka bila što profinjenija i realističnija. Marioneta je poetična, simbolična i metaforična. Nakon proučavanja literature o povijesti, izradi, anatomiji i animaciji marionete, mogla sam krenuti u izradu vlastite lutke. Potaknuta „Eurosong euforijom“ i pjesmom koja je svima u ovih nekoliko mjeseci „ušla u uho“, odlučila sam napraviti upravo lik *Baby Lasagne*, pjevača i kantautora koji je predstavljao Republiku Hrvatsku na Eurosongu 2024. godine te ostvario izniman rezultat završivši na drugom mjestu. Tijekom izrade vlastite marionete susrela sam se s mnogim izazovima, od nabave kvalitetnih i željenih materijala i prelijevanja ideje na papir do realizacije zamišljenog. Početna ideja lutke mijenjala se kako je proces napredovao. Ideju sam oblikovala i gradila sve dok lutka nije u potpunosti odgovarala mojim zamislama i mogućnostima. Tijekom dosadašnjeg školovanja nisam se susrela s obradom drveta te je izrada drvene marionete predstavljala za mene novo iskustvo. Izrada marionete bio je jedan od zabavnijih procesa koje sam dosad radila, ali i opasnijih jer sam koristila alate koji čovjeka, ako ih ispravno ne rabi, mogu ozlijediti. Od prvotnog traženja ideje za lutku koju ću napraviti, kupnje i traženja materijala i alata, pa do same izrade, veselila sam se svakom sljedećem koraku. Izrada lutke zahtijevala je puno strpljivosti i preciznosti, a samim time zahtijevala je i mnogo vremena i truda. Nakon sastavljanja svih dijelova lutke u cjelinu napravila sam kontrolni mehanizam i pričvrstila sam ga koncima na lutkine glavne dijelove. Na taj je način moja nepomična figura najednom mogla hodati, sjediti pa čak i plesati. Ono što mora krasiti svakog animator jest strpljenje i maštovitost kako bi mogao oživjeti neživu figuru. Tijekom izrade i proučavanja lutke marionete naučila sam mnogo toga. Iskustvo izrade lutke produbilo je i pojačalo želju za proširivanjem znanja, prakse te obrazovanja u tom smjeru. Nadam se da ću u školi, u radu s djecom, moći iskoristiti znanje i metode koje sam savladala. Smatram da je rad rukama vrlo važan te ću se truditi što više ga prenijeti djeci.

7. Literatura

1. Bastašić, Z. (1990). *Lutka ima i srce i pamet*. Zagreb: Školska knjiga.
2. Bogner-Šaban, A., Foretić, D., Kroflin, L., Seferović, A. (1997). *Hrvatsko lutkarstvo = Croatian puppetry*. Zagreb: Hrvatski centar Unima: Međunarodni centar za usluge u kulturi.
3. Bogner-Šaban, A. (1988). *Marionete osvajaju Zagreb*. Zagreb: Hrvatsko društvo kazališnih kritičara i teatrologa.
4. Bogner-Šaban, A. (1994). *Tragom lutke i Pričala : povijest međuratnog lutkarstva u Splitu, Osijeku i Dječje carstvo*. Zagreb : AGM.
5. Deželić, B. (1975). *Lutka i prostor*. Centar za kulturnu djelatnost Saveza socijalističke omladine Zagreba: Prolog br. 23/24, str. 23
6. Glibo, R. (2000). *Lutkarstvo i scenska kultura*. Zagreb: Ekološki glasnik.
7. Jurkowski, H. (2005). *Povijest europskoga lutkarstva 1.dio - Od začetaka do kraja 19.stoljeća*, Zagreb: Međunarodni centar za usluge u kulturi.
8. Jurkowski, H. (2007). *Povijest europskoga lutkarstva – 2. dio:Dvadeseto stoljeće*. Zagreb: Međunarodni centar za usluge u kulturi.
9. Kleist, H. (2007). *O marionetskom kazalištu. Zapisi i anegdote*. Zagreb: Scarabeus-naklada.
10. Kraljević, A.-A. (2003). *Lutka iz kutka*. Zagreb: Naša djeca, d.o.o., Zagreb.
11. Kroflin, L. (2020). *Duša u stvari*. Osijek: Akademija za umjetnost
12. Mrkšić, B. (2006). *Drveni osmijesi - eseji iz povijesti i teorije lutkarstva*, Zagreb: Međunarodni centar za usluge u kulturi.
13. Paljetak, L. (2007). *Lutke za kazalište i dušu*. Zagreb: Međunarodni centar za usluge u kulturi.
14. Pokrivka, V. (1978). *Dijete i scenska kultura*. Zagreb: Školska knjiga.
15. Varl, B. (1999). *Lutke na koncu*. Zagreb: Međunarodni centar za usluge u kulturi.
16. Varl, B. (2000). *Ručne lutke - ginjoli*. Zagreb: Međunarodni centar za usluge u kulturi.
17. Županić BeniĆ, M. (2009). *O lutkama i lutkarstvu*. Zagreb: Leykam international.
18. Županić BeniĆ, M. (2019). *Lutka/r/stvo i dijete*. Zagreb: Leykam international.

Internetski izvori (14.6.2024.)

1. Tretnjak, I. (2017). *Petrica Kerempuh – junak popularnog lutkarskog kazališta kao pionir umjetničkog lutkarskog kazališta*. Dani Hvarškoga kazališta, 43(1), 237-260. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/192183>
2. Županić Benić, M. (2010). Izrada lutke na kocima- marionete. *Dijete, vrtić, obitelj*, 16-17, 62-63 str. 40- 55. URL: <http://hrcak.srce.hr/file/184174>

8. Prilozi

Slika 1. 2. 3. 4. 5. Načini animacije ginjola. Preuzeto iz *Duša u stvari* (str. 24/25)

Slika 6. Lutka ginjol. Preuzeto sa:

<https://www.zkl.hr/hr/252/Postolar+i+vrag#multimedia252-9>

Slika 7. Ručna lutka zijevalica, položaj ruke. Preuzeto iz: *Duša u stvari* (str.51)

Slika 8. Lutka zijevalica. Preuzeto sa:

<https://www.zkl.hr/hr/202/Medo+%C4%90uro+kod+zubara>

Slika 9. Žabac Kermit. Preuzeto sa: <https://muppets.disney.com/kermit-the-frog>

Slika 10. Lutke sjene. Preuzeto sa: <https://zmaichek.com.hr/2020/11/kazaliste-sjena-odusevilo-djecu-iz-udruga-mali-zmaj/>

Slika 11. Lutka javajka. Preuzeto sa:

<https://www.zkl.hr/hr/8/Je%C5%BEeva+ku%C4%87ica#multimedia8-5>

Slika 12. Lutka marioneta. Preuzeto sa: <https://puccimanuli.com/products/jester-troll-marionette>

Slika 13. Petrica Kerempuh. Preuzeto iz: *Povijest europskoga lutkarstva – 2. dio: Dvadeseto stoljeće* (str. 473)

Slika 14. Radžasthanske marionete kathputli. Preuzeto sa:

<https://www.indiamart.com/proddetail/rajasthani-handicraft-puppet-kathputli-22438738830.html>

Slika 15. Baby Lasagna. Preuzeto sa: <https://www.jutarnji.hr/scena/domace-zvijezde/strani-mediji-o-baby-lasagni-dominirao-je-i-potvrdio-status-favorita-o-boze-pa-pogledajte-samo-publiku-15458354>

Slika 16. Baby Lasagna, uvećano. Preuzeto sa: <https://dnevnik.hr/vijesti/hrvatska/prvi-put-na-stranicama-dip-a-spomenuti-nepoliticki-izbori---847659.html>

Fotografija 1. Idejna skica (vlastiti izvor)

Fotografija 2. Tehnički crtež marionete (vlastiti izvor)

Fotografija 3. Prednja strana marionete (vlastiti izvor)

Fotografija 4. Stražnja strana marionete (vlastiti izvor)

Fotografija 5. Desna strana marionete (vlastiti izvor)

Fotografija 6. Lijeva strana marionete (vlastiti izvor)

Fotografija 7. Rezna ploča i disk za brušenje (vlastiti izvor)

Fotografija 8. Višenamjenski alat Dremel 3000 s nastavcima te set nastavaka za preciznu brusilicu (vlastiti izvor)

Fotografija 9. Drvena letvica (vlastiti izvor)

Fotografija 10. Drvena letvica (vlastiti izvor)

Fotografija 11. Kukice i špicasta kliješta (vlastiti izvor)

Fotografija 12. Materijali za glavu

Fotografija 13. Donji dio trupa (vlastiti izvor)

Fotografija 14. Donji dio trupa (vlastiti izvor)

Fotografija 15. Neuspjeli gornji dio trupa (vlastiti izvor)

Fotografija 16. Donji udovi (vlastiti izvor)

Fotografija 17. Donji udovi (vlastiti izvor)

Fotografija 18. Izbrušeni donji udovi (vlastiti izvor)

Fotografija 19. Donji udovi s kukicama (vlastiti izvor)

Fotografija 20. Donji udovi s kukicama (vlastiti izvor)

Fotografija 21. Donji udovi i donji dio trupa (vlastiti izvor)

Fotografija 22. Spojen trup s udovima (vlastiti izvor)

Fotografija 23. Spojen trup s udovima (vlastiti izvor)

Fotografija 24. Stopala (vlastiti izvor)

Fotografija 25. Šake (vlastiti izvor)

Fotografija 26. Kaširana stopala (vlastiti izvor)

Fotografija 27. Kaširane šake (vlastiti izvor)

Fotografija 28. Stopala ofarbala u crno (vlastiti izvor)

Fotografija 29. Šake ofarbane u bijelo (vlastiti izvor)

Fotografija 30. Finalan izgled stopala i šaka (vlastiti izvor)

Fotografija 31. Glava s udubinama (vlastiti izvor)

Fotografija 32. Rupa za drveni dio (vlastiti izvor)

Fotografija 33. Lice prednja strana (vlastiti izvor)

Fotografija 34. Lice bočna strana (vlastiti izvor)

Fotografija 35. Kaširano lice, prednja strana (vlastiti izvor)

Fotografija 36. Kaširano lice, bočna strana (vlastiti izvor)

Fotografija 37. Lice ofarbano u boju kože (vlastiti izvor)

Fotografija 38. Lice ofarbano u boju kože (vlastiti izvor)

Fotografija 39. Završni izgled lica (vlastiti izvor)

Fotografija 40. Izrezani komadi vlasulje (vlastiti izvor)

Fotografija 41. Finalan izgled glave (vlastiti izvor)

Fotografija 42. Finalan izgled glave (vlastiti izvor)

Fotografija 43. Prsluk (vlastiti izvor)

Fotografija 44. Hlače (vlastiti izvor)

Fotografija 45. Kostim prednja strana (vlastiti izvor)

Fotografija 46. Kostim stražnja strana (vlastiti izvor)

Fotografija 47. Drvene letvice (vlastiti izvor)

Fotografija 48. Križni mehanizam (vlastiti izvor)

Fotografija 49. Konačan izgled lutke (vlastiti izvor)

Fotografija 50. Konačan izgled lutke (vlastiti izvor)

Izjava o samostalnoj izradi rada

Izjavljujem da sam osobno napisala svoj diplomski rad „Lutka marioneta, povijesni prikaz i izrada“ te da su svi dijelovi rada koji su citirani ili se temelje na drugim izvorima jasno označeni i navedeni u popisu literature.

Ime i prezime studentice: Lucija Čajko- Šešerko

(vlastoručni potpis studentice)