

Ginjol lutka- proces izrade, značaj i primjena u radu s djecom rane i predškolske dobi

Rački, Lana

Undergraduate thesis / Završni rad

2018

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:147:082825>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-01-14**

Repository / Repozitorij:

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



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ

LANA RAČKI
ZAVRŠNI RAD

**GINJOL LUTKA – PROCES IZRADE,
ZNAČAJ I PRIMJENA U RADU S DJECOM
RANE I PREDŠKOLSKE DOBI**

Zagreb, rujan 2018.

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

ZAVRŠNI RAD

Ime i prezime pristupnika: Lana Rački

TEMA ZAVRŠNOG RADA: Ginjol lutka- proces izrade, značaj i primjena u radu s djecom rane i predškolske dobi

MENTOR: dr.sc. Marijana Županić Benić

Zagreb, rujan 2018.

Sadržaj

SAŽETAK	3
SUMMARY	4
1. UVOD	1
2. LUTKE I LUTKARSTVO.....	2
2.1. LUTKARSTVO.....	2
2.2 LUTKA	3
2.3. VRSTE LUTAKA	4
3. GINJOL.....	5
3.1. O GUIGNOLU.....	5
3.2. ANATOMIJA GINJOLA	8
3.3. POKRETANJE GINJOLA	9
3.4. POZORNICA ZA GINJOLE	11
4. SIMBOLIČKA IGRA	12
4.1. DIJETE I LUTKA.....	13
5. LUTKA U PREDŠKOLSKOM KURIKULU	15
6. ODGOJITELJ I LUTKA	16
7. PROCES IZRADE GINJOL-LUTKE	18
7.1. SKICA, MATERIJAL I PRIBOR.....	18
7.2. IZRADA GLAVE.....	19
7.3. IZRADA DLANOVA.....	23
7.4. IZRADA HALJINE	24
7.5. SPAJANJE DIJELOVA I ZAVRŠNI PROCES IZRADE GINJOL LUTKE.....	26
8. ZAKLJUČAK.....	28
9. LITERATURA	29

SAŽETAK

U radu je opisano lutkarstvo kao grana umjetnosti u kojemu je lutka medij tj. temeljno izražajno sredstvo. Lutkarstvo i scenska lutka vrlo su važni u odgoju predškolske djece i poticajni su za dječje stvaralaštvo i kreativno izražavanje, razvoj pozitivne slike o sebi, razvoj samostalnosti, razvoj socijalne kompetencije i zadovoljavanje dječjih potreba. Opisana je povijest ginjol lutke te kako je zapravo ginjol nastao, njegova anatomija, oblikovanje, pokretanje i stvaranje. Ova vrste lutke je specifična jer postaje lutka onog trenutka kada ju lutkar navuče na ruku poput rukavice. Djeca ju vrlo rado prihvaćaju jer je jednostavna i praktična, lako ju mogu kontrolirati i uživjeti se u igru. Lutka može biti sve što se nalazi oko nas, samo joj je potrebno dati pokret i glas te je na taj način oživjeti. Najjednostavnije lutke su naši dijelovi tijela. Odgojitelji u vrtiću bi trebali usvojiti određena znanja iz područja lutkarstva i scenske kulture jer će na taj način lakše pristupiti djeci i prenijeti im određene sadržaje. Uključivanje lutke u rad omogućuje kreativan pedagoški pristup i znatno potiče verbalnu i neverbalnu komunikaciju s odgojiteljem i vršnjacima. Dijete također lakše iskazuje svoju ljutnju, bijes i negativne emocije preko lutke. Cilj rada je iznijeti vrijednosti lutke u odgojno-obrazovnom procesu te prikazati proces izrade ginjol lutke.

Ključne riječi: *ginjol lutka, lutka, lutkarstvo, odgojitelj, predškolsko dijete*

SUMMARY

In this work, puppetry is explained as a type of art in which a puppet is a medium and the basic expressive mean. Puppetry and a scene puppet are extremely important in the education of preschool children. They encourage children's creative expression and development of a positive self-image, their independence, social competence, and satisfaction of children's needs. Moreover, this work describes the history of Guignol and the way it was created, its anatomy, shape and motion. This type of puppet is specific because it becomes alive in the exact moment when the puppeteer puts it on as a glove. Children are very welcoming of this type because it is simple and practical; they can easily control it and therefore completely invest themselves in to this kind of play. Anything in the environment can become a puppet once it is brought to life with motion and voice. The simplest puppets are our body parts. Furthermore, preschool teachers should attain specific knowledge in the field of puppetry to be able to get closer to children and educate them by using puppets. Incorporation of a puppet enables creative pedagogic access which significantly boosts verbal and non verbal communication of children with their teachers and peers. A child can express their anger, rage, and other negative emotions through the puppet as well. All in all, the goal of this work is to express the true value of using a puppet in the education system and show the production process of Guignol.

Keywords: *Guignol, puppet, puppetry, preschool teacher, preschooler*

1. UVOD

Lutke sežu u daleku prošlost pa ni dandanas nije moguće otkriti njihov postanak ni njihovo porijeklo. Zahvaljujući Sergeju Obrazcovu, oko 1920. godine dogodio se preokret u poimanju lutke. Do tada se smatralo da lutka mora oponašati stvarnost i živo biće, a on je ručne lutke lišio svake individualne sposobnosti i antropomorfizma. Često je koristio „živu“ ruku kao lutku (Županić Benić, 2009). Lutka je neživa, ali zahvaljujući pokretu oživljava. Pojam lutka obuhvaća širinu od maski do lutaka na prstu, od igračkaka do animiranih lutaka za film. Dijete je za lutku emotivno vezano od svoje najranije dobi. Zbog toga djeca pridaju više važnosti poruci koju lutka prenosi. Lutkarstvo tj. kazalište lutaka omogućuje prikazivanje bajki i čudesnih prizora pa je upravo to razlog zašto je blisko djeci. „Za razliku od kazališta, u kojem glumac na pozornici naglašava svoj ego, glumac lutkar u lutkarskom kazalištu mora potisnuti svoj ego u pozadinu i svu svoju energiju usmjeriti na lutku, jer ona igra glavnu ulogu.“ (Ivon, 2010:41). Gledajući lutkarsku predstavu, djeci će to poslužiti samo kao model za njihovu daljnju igru. Djeca razvijaju priče koje su njihova kreacija, a u njima je onda vidljivo njihovo iskustvo, preokupacije i stvari koje su im poznate iz priča, bajki ili kazališnih predstava koje su odgledali. Ginjol lutka glavni je predstavnik ručnih lutaka i pogodna je za rad s djecom jer je lagana i jednostavno se manipulira njome. Omogućuje da se dijete (lutkar) lako uživi u lik. Osoba koja pokreće lutku određuje kakva će ona biti i dodjeljuje joj karakter. Odgojitelj može koristiti lutku i kao pomoć u komunikaciji. Naime, djeca radije prihvaćaju mišljenje lutke nego odrasle osobe jer je ona autoritet koji je dijete samo odabralo. Svako dijete je u nekom trenutku poželjelo imati lutku, malog čovjeka, patuljka ili sl. koji bi bio s njim u svim situacijama, koji je njegov partner, sluga i sve ono što dijete poželi te netko tko će realizirati njegove najnerealnije želje (Čečuk, 2009).

2. LUTKE I LUTKARSTVO

2.1. LUTKARSTVO

Podrijetlo lutkarstva veže se uz zemlje istoka; Indiju, Kinu, Burmu, Vijetnam, Japan, Indoneziju, odakle se proširila u ostatak svijeta. Gotovo u svakoj drevnoj civilizaciji, Egiptu, antičkoj Grčkoj, Rimskom Carstvu itd., mogu se pronaći tragovi lutkarstva.

Lutkarstvo je scenska umjetnost koja ima sličnosti s glumačkim kazalištem, jedino što kod lutkarstva postoji posrednik između glumaca i publike, a taj posrednik je lutka. Pojam lutka ima mnogo značenja te lutka može biti bilo koja figura namijenjena dječjoj igri. Također, to može biti i modna lutka, porculanska i plastična lutka, scenska lutka itd. Lutka je u lutkarstvu pokretna figura, a nazivamo je scenska lutka jer je namijenjena za lutkarsku izvedbu na pozornici. Lutka je temeljno izražajno sredstvo lutkarstva. Svaka lutka ima svoj mehanizam kojim glumac lutkar manipulira i na taj način oživljava tu figuru, predmet ili objekt. Lutkarstvo u sebi sadrži glazbenu, likovnu, dramsku i plesnu umjetnost te književni izraz, pa upravo zbog toga omogućuje bezbroj mogućnosti kreativnog izražavanja za djecu i odrasle. Lutkarstvo ima mnogo elemenata i nudi različita polazišta s kojih se može proučavati ta scenska umjetnost (Županić Benić, 2009).

Autorica Pokrivka (1978) ističe kako je bit lutkarstva u neobičnom lijepom, poetskom činu oživljavanja nežive materije preko glumca lutkara. Lutkarstvo se u Europi počelo razvijati u 16. i 17. stoljeću, a ručne lutke doživjele su svoj procvat na prijelazu iz 18. u 19. stoljeće. „Od svih grana scenske umjetnosti lutkarstvo je najpogodnije za prikazivanje bajki, fantastike, čudesnih prizora. Zato je i kazalište lutaka tako blisko djeci.“ (Pokrivka, 1978:8).

2.2 LUTKA

Lutka je trodimenzionalna figura koja može biti izrađena od različitih materijala, a u kazališnoj izvedbi prikazuje čovjeka, životinju, fantastično ili neko drugo biće. Oživljava ju čovjek koji manipulira s njom izvana ili neposredno vlastitom rukom tj. iznutra. Čovjek izvođač joj posuđuje svoju energiju kako bi mogla djelovati kao lik u na sceni. „Glavno svojstvo istinske lutke jest da je napravljena tako da bi prešla iz svojeg nepokretnog stanja i ušla u kategoriju bića koje pokreće čovjek.“ (Jurkowski, 2005:11).

Lutkina narav nema granica, seže dalje od antropomorfizma¹ te je svedena na samu bit, materijal i pokret. Lutka je metafora kojoj je potreban pokret da bi oživjela i dobila smisao te ujedno u sebi posjeduje mogućnost različitih transformacija. Često ju gledamo samo kao antropomorfnu figuru koja nas podsjeća na djetinjstvo. To je dokaz njezine biti i posebnosti po kojoj je ona više od samog objekta. Tako je lutka pobudila naše sjećanje i emocije te na taj način oživjela (Županić Benić, 2009).

Lutka ima uvijek isti izraz lica, ali se zato služi sebi svojstvenim pokretima koji su često nezgrapni i prenaplašeni što lutki daje posebnu draž. Također, može letjeti, nestajati, smanjiti se ili porasti pa je na taj način svojim kretnjama ponekad pokretnija od živoga glumca (Šimunov, 2007).

Prema Verici Coffou (2004) lutka je igračka iz djetinjstva koja također može biti i lik iz predstave kazališta lutaka. Kroz lutku se odražavaju naše emocije u pokretu i riječi. Lutku možemo definirati i kao predmet kojeg smo oživjeli, kojem smo dali život. Ono što treba istaknuti jest povezanost lutkara i lutke koji tvore jedinstvo.

¹Antropomorfizam je izraz kojim se opisuje davanje nekih specifično ljudskih karakteristika životinjama, biljkama, prirodnim ili natprirodnim fenomenima kao što su božanstva. Karakteristika antropomorfizma je da se svi ti fenomeni simbolički prikazuju sa ljudskim karakteristikama (lice, odjeća i sl.), odnosno tumače kao ličnosti sa ljudskim motivima.

„S lutkom djeca ulaze u nove situacije s osjećajem pripremljenosti, zato što ih preko lutke – lika nekog drugog – iskušaju prije nego što su se doista dogodile“ (Ivon, 2010:27).

Svako dijete u nekom životnom trenutku poželi imati lutku, čudesno biće kojem daje jedno određeno ili više različitih značenja. Lutka je djetetov partner, ali i poslušan sluga koji bi trebao ispuniti njegove želje pa zato dijete lutku miluje, ali i tuče. Odrasli često nisu u stanju razumjeti taj neki spoj, čudnu tajnu između djeteta i lutke (Šimunov, 2007).

Čarolija lutke i njezina moć je u tome što može sve. U vrlo kratkom vremenu, tijekom predstave na pozornici, lutka može proživjeti čitav životni vijek. Može sve odbaciti i krenuti ispočetka, ali isto tako može umrijeti i ponovno oživjeti (Županić Benić, 2009).

2.3. VRSTE LUTAKA

Prema razlikama koje primjećujemo kod lutaka, one se mogu podijeliti prema načinu pokretanja (rukom, štapom ili koncima) odnosno dijele se na ručne lutke (ginjol i zijevalica), lutke na štapu (javajke, lutke za kazalište sjena i velike lutke) te lutke na koncima (marionete). Lutke također možemo podijeliti i s obzirom na poziciju s koje se animiraju. Tako razlikujemo one koje se animiraju odozdo (ručne lutke, štapne lutke) i odozgo (marionete na koncima i marionete na žici) (Županić Benić, 2009).

3. GINJOL

U hrvatskom se jeziku, naime, za ručnu lutku, onu koju lutkar navlači na ruku poput rukavice, uvriježio zajednički naziv „ginjol“.

Ginjol se pokreće pomicanjem prstiju, rotacijom šake i podlaktice. Obično kažiprst pokreće glavu, a palac i mali prst pokreću lutkine ruke. Svaki pokret naših prstiju, pa čak i onaj minimalni, važan je za život ručne lutke na sceni (Županić Benić, 2009).

3.1. O GUIGNOLU

U počecima razvoja lutkarstva, lutke su bile predmet zanimanja za putnike koji su voljeli neobične i intrigantne predmete, koji su pronašli široko tržište za jeftina izdanja lutaka i lutkarskih pozornica. Kroničari i povjesničari se dugo nisu zanimali za lutkarstvo jer su ga smatrali zabavnim žanrom nižih klasa (Jurkowski, 2005). U početku je lutka bila usmjerena na odraslog gledatelja, a zatim se okrenula djeci, te je danas lutkarska umjetnost prvenstveno dječja (Šimunov, 2007).

Ručne lutke su se nametnule i doživjele procvat na prijelazu iz 18. u 19. st. Zbog svoje jednostavnosti bile se idealne za izvođenje predstava na ulici među pukom. U 18. st. lutkarstvo je bilo obiteljski zanat kojeg su širile putujuće lutkarske družine. Svoje prijenosne pozornice bi stavljali na mjesta gdje se okupljao veći broj ljudi (ulice, trgovi, sajmovi...) te bi izvodili igrokaze (Županić Benić, 2009). Također, ljudi se okupljali i u café-teatrima. Najpoznatiji od njih su bili Café des Célestins (1838), Café Condamin (1852) i Le Passage de l'Argue (1850;1862) U drugoj polovici 19. st. povećava se broj montažnih kulisa po stanovima, a 1888. godine Guignol dobiva i pravo kazalište na Quai Saint-Antoineu (Dolenc, Kroflin, 2008).

Tako su putujući lutkari polako osvajali gledateljstvo s obzirom na to da su se dotad lutkarske predstave obično izvodile na dvoru ili u crkvi, daleko od običnog čovjeka. Još je važno spomenuti da je „tako lutka vrlo često progovarala o različitim tada aktualnim temama, naravno, kroz metaforu i neizravno, bodreći ljude da se pobune protiv nepravde.“ (Županić Benić,

2009:17). U predstavama su se pojavljivali stalni protagonisti. Obično je glavni karakter bio muški lik koji je bio lukav, domišljat, snalažljiv, komičan, prgav, lijen i slično, no pozadina tog lika je bila mnogo složenija jer je on zapravo zastupao narod i njegove potrebe te je zato bio omiljen među pukom. Lik kao takav izmamio bi osmijeh na licima publike gdje god bi se pojavio, prkosio je bilo kakvoj vlasti, ugnjetavanju i nepravdi, a zbog toga je vrlo često bio i proganjan od istih. Ako uzmemo u obzir povijesni repertoar pučkih predstava i njihovih protagonista, vidimo da postoji puno karakternih i idejnih sličnosti, samo si se mijenjala imena likova. U Italiji imamo, najpoznatijeg *Pulcinellu*, koji je u Engleskoj postao *Punch*. Slični su navedenim karakterima i njemački *Hanswurst*, a kasnije *Kasperl*, ruska *Petruška*, a u Francuskoj se pojavljuje *Polichinelle* te potom *Guignol* (Županić Benić, 2009).



1. slika: Guignol²



2. slika: Pulcinella³

²Izvor: https://en.wikipedia.org/wiki/Guignol#/media/File:Guignol_de_Lyon.JPG, preuzeto 26. 7. 2018.

³Izvor: <https://wepa.unima.org/en/pulcinella/#prettyPhoto>, preuzeto 26. 7. 2018.



3. slika: Punch and Judy⁴

Autor Henryk Jurkowski u svome djelu *Povijest europskog lutkarstva* (2005) navodi kako se na početku 19. st. pojavio novi lik, izdanak komedije ručne lutke. Bio je to „Guignol“ koji je danas kod nas sinonim za ručnu lutku.

Iza tog imena krije se „običan“ mali lutak navučen na ruku animatora. Ima okruglu glavu, velike oči, crvene obraze, prćasti nos, širok osmijeh i dvorogu kapu izravnatih rubova. Obučen je u kaputić, prsluk kestenjasto smeđe boje, s crvenom leptir-mašnom. Porijsklom je Francuz, rođen u Lyonu, navodno se prvi puta pojavio 1808. godine, a kreirao ga je Laurent Mourguet (1769. – 1844.) (Županić Benić, 2009). Guignolov govor se sastoji od tri karakteristična elementa koja se pojavljuju zasebno ili u kombinaciji: iskrivljavanje riječi (nehotično ili komično), rječnik i naglasak. Njegov govor odgovara jednom društvenom sloju na jedan komičan način i upravo taj govor pridonosi njegovoj autentičnosti (Dolenc, Kroflin, 2008).

Laurent Mourguet, nezaposleni svilarski radnik, iz očaja postaje priučeni zubar. U nedostatku boljeg anestetika, svoje pacijente omamljivao je lutkarskim predstavama. Mourguet je svoje igrokaze izvodio napamet uz obilje improvizacije. Nijedna Guignolova predstava nije zapisana sve dok Mourguetove nasljednike nije na to prisilila cenzura Napoleona III. Za

⁴Izvor: https://en.wikipedia.org/wiki/Punch_and_Judy#/media/File:Islington_Punch_and_Judy.JPG, preuzeto 26. 7. 2018.

očuvanje Guignolovih tekstova najzaslužniji je Jean-Baptiste Onofrio, strastveni Guignolov obožavatelj, koji je tijekom predstava pisao bilješke, a poslije ih je postupno rekonstruirao. Sakupio ih je u dva sveska i objavio u drugoj polovici 19. st. Međutim, zapisujući tradicionalne Mourguetove predstave, Onofrio je uveo „uljuđene“ izraze i izbacio Guignolove „masne šale“ te je tako uljuđen ušao u građanske salone s modelom za „obrazovanje naroda“ (Dolenc, Kroflin, 2008).

Guignol i njegov tvorac imaju sličnosti. „Ime je dobio temeljem raznih pretpostavki: zato što je bio zabavan; po jednom od Mourguetovih suvremenika podrijetlom iz grada Chignolo u Italiji, koji je bio vrlo domišljat i zabavan; po nekom Jeanu Guignolu koji je također bio živopisan lik.“ (Dolenc, Kroflin, 2008:69). Pretpostavki o tome kako je Guignol dobio ime ima mnogo i ne znamo što je zapravo točno, no to nije ni toliko važno jer je ime u svakom slučaju lijepo i intrigantno!

Guignol predstavlja i iznosi mišljenje „čovjeka iz naroda“ te voli pravdu. Guignolovi pomoćnici su: Gnafron (Guignolov prijatelj); Madelon (Guignolova žena); Canezou (kućevlasnik); Cadet (Gnafronov prijatelj); sudac; žandar; Guillaume (Guignolov sin u Parizu). Svi ti likovi i njihov tekst, u današnje su vrijeme malo izmijenjeni i ublaženi kako bi se što više sviđjeli i približili dječjoj publici (Dolenc, Kroflin, 2008).

3.2. ANATOMIJA GINJOLA

Ginjol se nije puno mijenjao kroz povijest. Ginjol ima jednostavnu lutkarsku formu, a sama anatomija sastoji se od predimenzionirane glave koja je najizraženija jer njome lutka komunicira s okolinom, izraženih ruku i jednostavnog tijela koje zapravo čini haljinica koja se navlači na ruku lutkara. Ruke lutke su uvećane u odnosu na tijelo kako bi bile vidljive te kako bi lutka mogla primiti razne rekvizite. Noge su manje bitne, ali se mogu dodati tijelu pa onda slobodno vise.

Kao što je već spomenuto, glava ručne lutke prevelika je u odnosu na tijelo kako bi bila što uočljivija. Oči, nos i usta su vrlo često jako izraženi i

karikirani, no to nije zakonitost koju treba slijepo slijediti. Osoba koja lutku pokreće određuje kakva će ona biti i dodjeljuje joj karakter. Važan je položaj ruke, ritam hoda i intonacija glasa. Osnova kostima je rukavica s tri prsta. Kostim lutke treba biti jednostavan tj. neupadljiv kako bi do izražaja došle ruke i lice. Duljina kostima koji je navučen na ruku glumca lutkara trebala bi sezati gotovo do lakta. Ako želimo da lutka ima trbuh može se napraviti kostim čiji je prednji dio dvostruk, poput džepa, pa se može ispuniti vatom. Ista stvar je i za grbu na leđima. Kostim se izrađuje od tkanine koja je mekana i podatna kako bi glumac lutkar nesmetano mogao pokretati lutku (Županić BeniĆ, 2009).



4. slika: Ginjol lutke⁵

3.3. POKRETANJE GINJOLA

Tijelo ginjola je zapravo ruka glumca lutkara. Karakteristika ginjol-lutke jest prenaplašenost kako bi uopće bila zamijećena jer je ruka sama po sebi mala i nema velike mogućnosti pokretanja. Položaj lutkine glave ukazuje na određeno raspoloženje. Glava može biti opuštena prema naprijed i tada na primjer prikazuje žalost ili tugu, a blago nagnuta glava unatrag prikazuje bahatost. Pokreti glave su također važni i imaju određeno značenje. Ginjol rukama može izvoditi različite pokrete poput pljeskanja, mahanja, može

⁵Izvor: <http://www.pjetlic-zlatokrijestic.com.hr/galerija/>, preuzeto: 2. 8. 2018.

zagrliti drugu lutku, primiti rekvizit, mahati rukama u svim smjerovima i sl. Svaka kretanja (hodanje, sjedenje, naklon) izvodi se čistim, ritmičnim pokretima jer suvišni pokreti ne pridonose jasnoći namjere lutke. Glumac lutkar koji animira lutku postavi svoju ruku tako da mu je nadlaktica paralelna s paravanom, podlaktica okomito ispružena prema gore, a lakat pod pravim kutom. Na taj način lutku drži uspravnom i ona se nalazi na visini koja joj je potrebna, a ujedno je taj položaj ruke i fizički najlakši za animaciju. Glas i govor se prilagođavaju ovisno o kojoj je lutki riječ i kakav je njezin karakter. Kod lutaka vrijedi zakonitost da se male životinje tiše ili piskutavije glasaju, dok je većim lutkama glasanje jače, dublje i usporenije. U glasu se trebaju osjetiti emocije. „Možemo ga promatrati prema visina glasa (visoko, nisko, normalno, falset), brzini glasa/govora (usporeno, normalno, ubrzano), jačini/glasnoći (glasno, normalno – lako razumljivo, nježno, tiho), snazi (odvažno, jasno, monotono), boji glasa (oslikava situaciju u kojoj se lutka nalazi) i kvaliteti glasa.“ (Županić Benić, 2009:36). Da bi lutka djelovala kod animacije živo, anatomija, izgled, pokret i glas moraju biti u harmoniji. Na taj način će lik koji predstavljamo imati izraženu osobnost i bit će autentičan.

Animacija lutaka se uči dulje vrijeme, a pogotovo kada su djeca u pitanju. Bez edukacije, lutke se pojavljuju nekontrolirano, udaraju jedna drugu, „plivaju“ po paravanu i sl. Osim samog kretanja, bitno je uvježbati i usmjeravanje lutkinog pogleda (Coffou, 2004). „Suvišni, neartikulirani i lebdeći pokreti ne pridonose jasnoći namjere lutke.“ (Županić Benić, 2009:34).

3.4. POZORNICA ZA GINJOLE



5. slika: Pozornica za ginjole⁶

Lutkarska pozornica (*booth*) za ručne lutke je visoka i ima prozor koji je smješten iznad lutkareve glave. Pozornica za ginjole se nalazi na vrhu prednjeg paravana, a lutke se pojavljuju na scenu odozdo te jednako tako i odlaze. Okvir scene je najčešće ukrašen i ima zastor koji se pomiče na početku predstave i zatvara na kraju. Obično se s donje strane okvira nalazila daska na koju bi lutka mogla ostaviti neki rekvizit. S unutarnje strane paravana, postavljene su kukice kako bi lutkar mogao objesiti lutke koje mu nisu u tom trenutku potrebne na sceni. Unutar ove „lutkarske kutije“ nema puno prostora, stoga se unutra obično nalazio jedan lutkar koji je animirao različite likove (Županić Benić, 2009).

⁶Izvor: https://en.wikipedia.org/wiki/Punch_and_Judy#/media/File:Swanage_Punch_%26_Judy.JPG, preuzeto: 26. 8. 2018.

4. SIMBOLIČKA IGRA

Djeca se igraju kako bi zadovoljila unutrašnju potrebu za aktivnošću. Igra je slobodna i spontana aktivnost koja najbolje odgovara prirodi djeteta, a osigurava jedinstvo tjelesnog, intelektualnog, emocionalnog i društvenog razvoja. Igra uključuje stvaralaštvo, fleksibilnost, maštu, kreativnost, istraživanje... Brojni autori ističu da je simbolička igra, igra mašte i igra uloga, vodeća djetetova aktivnost koja predstavlja put za razvoj dječjih emocija i sposobnosti. Dijete se u simboličkoj igri koristi gestama, zvukovima i objektima kako bi prikazalo događaje i objekte pa se upravo zbog toga javlja elementarni oblik apstraktnog mišljenja. Dijete se u simboličkoj igri prestaje oslanjati na konkretni svijet pa tako neki predmet upotrebljava u skroz novom smislu, a također može zamisliti i duha za kojeg nema uzora u stvarnoj situaciji. Papirić može biti novac, stolica može biti autobus i zapravo, bilo koji predmet se može pretvoriti u bilo što drugo (Ivon, 2010).

„Nije važno kako lutka izgleda, nego što dijete osjeća prema njoj. Upamtite, lutka-zec koju je napravilo dijete ne treba izgledati kao pravi zec – dijete jedino treba vjerovati da je to zec.“ (Renfro, 1982:24; prema Majaron, Kroflin, 2004).

Proučavajući simboličku igru, dijete na prvoj razini upotrebljava simbole svjesno i usmjereno. Na drugoj razini simboli u igri imaju logiku, a na trećoj ih psihoanalitičari povezuju s dubljim, nesvjesnim slojevima osobnosti. Dijete kroz igru ponavlja neugodnu situaciju, upravlja njome, pobjeđuje anksioznost te je zbog toga smatramo prirodnim terapijskim sredstvom (Duran, 2001; prema Ivon, 2010).

Dijete se u početku igra onih aktivnosti koje mu se svakodnevno događaju, a za njega su važne te ih zbog toga u igri stalno ponavlja. Igra se lutkom, oponaša radnje odraslih, a ponekad i prerađuje ono što se njemu dogodilo. U početku su simboli (igračke) vrlo slični onome što zamjenjuju, a kasnije kada dijete postigne određenu psihičku zrelost, sličnost je sve manja. Također, dijete kasnije može prvo isplanirati što će se igrati i tek onda tražiti igračke

koje su mu potrebne. Dakle, lutke može koristiti kao pomoć u realizaciji zamišljene igre (Ivon, 2010).

U dječjoj mašti svaki predmet ima svoj život i dušu. Djeca u svom svijetu mašte koriste igračke i lutke kojima određuju pravila i traže rješenja za svoje probleme. Činjenica je da lutke ostvaruju bolji kontakt s djecom nego odgojitelji ili roditelji (Glibo, 2000).

4.1. DIJETE I LUTKA

Lutka dobiva simboličko značenje jer ju lutkar oživljava svojim pogledom i rukama, ona postaje živo biće, osoba, metafora. Lutkar se posuđujući glas lutki, poistovjećuje s njom premda je od nje odvojen. Djeca razlikuju i uspijevaju razdvojiti lutku od zamišljenog bića koje predstavlja (Bastašić, 1990; prema Ivon, 2010).

U igri s lutkom, djeca nastupaju „kao da“ su te osobe. Rade, govore, upotrebljavaju geste i govor kako bi dočarala ono što zamišljaju. Na taj način razdvajaju vlastito od drugih gledišta tj. prevladavaju spoznajni egocentrizam. Uz to, igra lutkom pridonosi i razumijevanju emocija tog lika, ali i razvoju viših emocija – suosjećanja na primjer. Majaron (2004) ističe da djeca, ali i odrasli, posredovanjem lutke lakše preživljavaju strah i druge emocije. Lutka im olakšava komunikaciju te lakše uspostavljaju odnos s lutkom nego s odraslim osobama (roditelji, odgojitelj, učitelj).

Osim mnogih vrednota koje se pripisuju lutkarstvu, ističe se da lutka djetetu nudi prihvatljive načine opuštanja, izražavanja osjećaja, dijete stječe osjećaj samosvijesti i važnosti, razvija govor i stječe sposobnosti sporazumijevanja. Pored toga, lutkarstvo pridonosi razvoju suradnje i potiče razvoj djetetovih društvenih vještina – slušanje druge djece, čekanje u redu, poštivanje i prihvaćanje tuđih ideja, itd. Lutke djeci omogućuju fantastične igre u kojima mogu letjeti, boriti se, a da nikoga ne ranjavaju, mogu pokazivati izvanrednu snagu i inteligenciju (Renfro, 1982: prema Ivon, 2010).

Dječje lutkarstvo razvija, spoznaje, djeluje didaktički te „liječi“ negativne posljedice dječjeg odrastanja (Coffou, 2004).

Prema Čečuk (2009) glavni izvor djetetovih strahova jest situacija dvostrukosti. Naime, dijete je stalno prisiljavano da se podređuje zakonima svijeta odraslih, a još uvijek ne shvaća taj svijet, stoga dijete odlazi svojoj mašti da bi se na taj način bar privremeno moglo osjećati slobodno. Dijete svoju obranu traži u svojim igrama i igračkama-lutkama s kojima jedino i posve samostalno raspolaže, kao i u svojoj mašti. „U kazalištu lutaka dijete zajedno s tim malim, živim ljudima-igračkama postaje svemoćno, a to psihičko oslobađanje čini ga sposobnim i spremnim da prihvaća sve bljeskove spoznaja koje mu o životu i svijetu donose lutkine bajke.“ (Čečuk, 2009:67).

5. LUTKA U PREDŠKOLSKOM KURIKULU

Lutka u odgojno obrazovnom procesu mnogo pomaže, no kao sa svim ostalim medijima, s njom ne treba pretjerivati. Bilo koji predmet oko nas može postati lutka, samo ga treba oživjeti. Lutka može probuditi, potaknuti i razviti dječju maštu. Služi kao terapijsko sredstvo za razbijanje psiholoških barijera, oslobađanja strahova, frustracija i opuštanja. Lutka može biti poticaj za kreaciju te edukativno-didaktičko sredstvo koje izražava obrazovne sadržaje i povezuje ih sa subjektom (Coffou, 2004). Uključivanje lutke u odgojno-obrazovni proces pruža mnoge mogućnosti za kreativan pedagoški pristup. Lutka je vizualan, čujan i taktilan poticaj koji će potaknuti djetetovu osjetljivost za stvari iz okoline, te će znatno potaknuti verbalnu i neverbalnu komunikaciju s odgojiteljem i vršnjacima. Lutka služi i za zadovoljavanje dječjih potreba. „Interakcijom i komunikacijom među djecom s pomoću lutke odgojitelj lakše prepoznaje djetetove psihološke potrebe i traži načine njihova zadovoljavanja“ (Ivon, 2010:38). U razdoblju adaptacije u vrtiću dijete osjeća separacijski strah zbog odvajanja od obitelji, majke, i taj će strah trajati sve dok dijete ne uspostavi emocionalnu vezu s odgojiteljem. Djetetu će lutka kao prijelazni objekt koji je donijelo od kuće pomoći da na taj način sačuva dodir s domom. Igrajući se s lutkom može zadovoljiti i potrebu za slobodom ukoliko se s njom može igrati bez ograničenja, kako god želi i misli.

Svaka scenska lutka, bez obzira na tip, izvrstan je poticaj za stvaranje osnovnih oblika lutkarske improvizacije: monologa, kraćih dijaloga i pantomime. Na taj način i jezik postaje predmet igranja: vlastite jezične tvorevine, igranje s glasovima, slogovima, riječima (Šimunov, 2007).

Lutka osobito pomaže odgojitelju u radu s djecom s posebnim potrebama jer neverbalna i simbolička komunikacija kroz lutku pomaže da djeca s tim teškoćama uspostave odnos sa svojom sredinom i postupno steknu pozitivnu sliku o sebi. Općenito, lutka je vrlo korisna za stvaranje pozitivne slike o sebi, poticanje dječje samostalnosti, socijalne kompetencije te dječjeg stvaralaštva kod predškolskog djeteta. Uključivanjem lutke u problemske i konfliktne situacije te uz pomoć odgojiteljevih lutkarskih improvizacija i dramatizacija djeca će lakše naučiti prevladati svađe i rješavati sukobe na prihvatljiv način (Ivon, 2010).

6. ODGOJITELJ I LUTKA

U humanistički utemeljenom kurikulumu sve manje je prisutna tradicionalna uloga odgojitelja kao osobe koja je jedini izvor znanja i koja neposredno podučava djecu. Nije cilj sakupiti djecu i obrađivati određen sadržaj već bi odgojitelj trebao organizirati okolinu, odabrati materijale i aktivnosti koje će poticati djetetovo stjecanje znanja, rješavanje problema i razmišljanje. Odgojitelj može uključiti lutku u odgojno-obrazovni proces i na taj način obogaćivati djetetovo iskustvo. Promatranje dječje lutkarske predstave u ulozi gledatelja, odgojitelju omogućuje promatranje i spoznavanje različitih aspekata djetetovog ponašanja. Prisutnost odgojitelja u „publici“ ili njegovo sudjelovanje u predstavi pruža mogućnost da odgojitelj nauči glumiti i sudjelovati u dječjoj igri, ali i promatrati djecu te na taj način bolje razumjeti dječju igru, pojedino dijete u svu djecu u skupini (Bredikyte, 2004; prema Ivon, 2010).

Odgojitelj se uz pomoć lutke može više približiti djeci, lakše komunicirati i surađivati s djecom, biti spontan i slati im poruke preko lutke te tako steći njihovo povjerenje. Odgojitelj u ulozi „mirotvorca“ intervenira samo u slučaju sukoba. Odgojitelj neizravno šalje poruke preko lutke jer će lutka uspješnije doprijeti do djeteta nego izravno upozorenje ili objašnjenje odgojitelja. Ovakav način će vrlo vjerojatno motivirati djecu na promjenu njihova ponašanja.

Ako odgojitelj procjeni da treba intervenirati i ući u dječju igru, to može učiniti s lutkom u ruci i na taj način ublažiti izravan ulazak odraslog u igru. Lutka će tada predložiti kako riješiti problem koji se pojavio tijekom igre, dati im savjete i sl. Lutka ima mnoge prednosti u komunikaciji s djecom i u poticanju njihove igre. „Kada odgojitelj verbalno i neverbalno komunicira preko lutke, potiče razvoj empatije kod djece, a istovremeno usavršava vlastite sposobnosti uživljavanja (Ivon, 2010:77).

Lutka pomaže odgojitelju da se odvoji od svog mišljenja i da zauzme djetetovo stajalište. Majaron (2004) navodi kako lutka „prisiljava“ odgojitelja da postane „drugi“ u skupini (Ivon, 2010).

S obzirom na model socijalnog učenja i ponašanja djeteta, zanimljivo je kako djeca oponašaju odgojitelja i vole određenu lutku koju su vidjela kod odgojitelja ili će razgovarati/ pjevati točno onako kao i odgojitelj. Dijete će oponašati način na koji se odgojitelj ponaša s lutkom, kako komunicira s njom, kako manipulira ili kako je izrađuje. Isto tako, djeca kasnije u svojoj igri oponašaju omiljeni lik koji su naprimjer vidjeli u lutkarskoj predstavi, u filmu ili na televiziji (Bandura,1978;1986; prema Ivon, 2010).

Lutkarsko-scenske igre omogućuju djetetu zbližavanje s umjetnošću. Gledanjem lutkarskih predstava ili sudjelovanjem u istima te uporabom lutaka za prikazivanje priče potičemo spoznajni razvoj i sposobnosti za kreativno izražavanje te pridonosimo razvoju socijalnih ciljeva i etičkih vrijednosti (Ivon, 2010). Predstave lutaka imaju još jednu prednost, a to je da djeca na takve predstave dolaze s osjećajem da se uopće ne udaljuju od svog istinskog svijeta jer znamo da je djetetov svijet isprepleten maštom i da nikada ne znamo je li stolac u dječjoj sobi samo stolac ili trenutno ima neku drugu funkciju. Dijete se najpotpunije može izraziti i ostvariti u igri, stoga je lutkino kazalište zacijelo dobro okruženje za djecu (Čečuk, 2009).

Na temelju svega ovoga navedenog, možemo zaključiti da je lutka važno odgojno-obrazovno sredstvo isto kao i terapijsko sredstvo, poticaj za kreativno izražavanje te pokretač najraznovrsnijih igara. Te igre potiču široko likovno, glazbeno, govorno, dramsko dječje stvaralaštvo te pridonose razvoju mašte i intelekta (Šimunov, 2007). Odgojitelji bi trebali znati na koje ih sve načine mogu upotrebljavati i koji su načini primjereni za pojedinu djecu.

7. PROCES IZRADE GINJOL-LUTKE

7.1. SKICA, MATERIJAL I PRIBOR

Izradu sam započela skiciranjem lika tj. izgleda lutke u tehnici olovke. Lutku sam prikazala an face i iz profila.

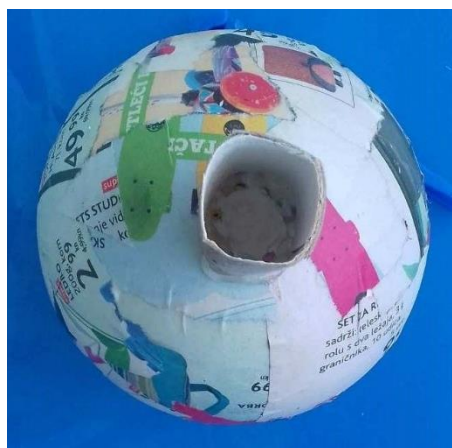


Materijal korišten pri izradi lutke: stiroporna kugla promjera 10 cm, bijele salvete, tkanina, karton, šeširić, mašnice, vilina kosa.



7.2. IZRADA GLAVE

Za glavu sam upotrijebila stiropornu kuglu promjera 10 cm. Na jednom dijelu kugle škarama sam izdubila rupu oko koje sam kasnije vrućim ljepilom zalijepila tuljac od savitljivog kartona. U taj tuljac i u rupu u glavi stavlja se prst te se na taj način pomiče lutkina glava. Tuljac mora biti dovoljno dugačak jer je on ujedno i lutkin vrat odnosno na njega ću kasnije pričvrstiti lutkinu haljinicu (trup). S obzirom na to da je stiropor prilično mekan materijal, glavu sam učvrstila tehnikom kaširanja. Prilikom kaširanja upotrijebila sam drvofix odnosno ljepilo za drvo pomiješano s vodom u omjeru 1:3.



Glavu sam iskaširala s tri sloja novinskog papira koji je bio usitnjen na manje komade, a kao završni sloj stavila sam dva sloja bijelih salveta koje sam također iskaširala. Vrlo je bitno da se svaki sloj dobro osuši prije nanosa drugog sloja. Bijele salvete sam upotrijebila jer će mi kasnije biti lakše obojiti glavu.

Lutkin nos sam izradila tako da sam ga oblikovala od zgužvanog papira, zalijepila sam ga s ljepilom za površinu glave te sam ga kasnije još učvrstila kaširanjem.



Nakon što sam završila s kaširanjem, posve osušenu glavu obojila sam ružičastom bojom. Takvu nijansu roze boje dobila sam miješanjem narančaste, bijele, žute, malo crvene i crne tempere. S obzirom na to da će moja lutka biti lik djevojčice, odlučila sam da će imati smeđu kovrčavu kosu.



Oblikovala sam joj frizuru koja seže do kraja vrata tj. do ramena. Potom sam joj, također s vrućim ljepilom, zalijepila ružičasti šeširić te dvije ružičaste mašnice.

Temperom sam lutki nacrtala usta, obrve i trepavice, a obraze sam joj zarumenila sa šminkom. Poseban naglasak sam stavila na oči kod kojih mi je bio cilj da izgledaju što realističnije. Odlučila sam joj nacrtati veće oči i time naglasiti njezinu mladost.



Prvo sam bijelom temperom obojila podlogu oka, a zatim sam krenula s detaljima. Odrubila sam oči crnom temperom, a za boju očiju sam odlučila da bude plava.



Nakon toga sam vodenim bojama obojila kapke u ružičasto-ljubičasto. Čačkalicom sam joj iscrtala trepavice i time završila oslikavanje lutkine glave.

7.3. IZRADA DLANOVA

Kako sam već spomenula, dlanovi lutke trebaju biti dovoljno veliki i uočljivi. Dlanove sam izrezala od čvrstog kartona te sam ih zalijepila i spojila s klamericom za tuljce koje sam izradila od savitljivog kartona. Zatim sam još sve dodatno učvrstila pik trakom. Tuljci će kasnije biti pričvršćeni za rukave haljinice i u njih će se umetnuti prsti kako bi se moglo manipulirati lutkom.



S obzirom na to da je glava lutke kaširana i dlanove sam iskaširala s dva sloja novinskog papira te jednim slojem bijelih salveta. Nakon što su se dlanovi osušili, obojila sam ih istom bojom kao i glavu lutke.



7.4. IZRADA HALJINE

Iskoristila sam materijal od stare suknje kako bih napravila haljinu za svoju lutku. Materijal je mekan kako bi se što lakše mogla pokretati ruka unutar haljine te na taj način i lutka.



Odlučila sam da će haljina biti sašivena iz dva dijela. Gornji dio haljine sam napravila od materijala koji je bio podstava na suknji. Na papiru sam skicirala kroj gornjeg dijela haljine, prenijela ga na materijal te ga izrezala. Od materijala sam izrezala dva dijela koja sam zatim spojila tj. sašila šivaćom mašinom.



Nakon što sam završila gornji dio, krenula sam s izradom donjeg dijela haljine kako bih ih na kraju mogla spojiti. Odrezala sam tila koliko mi je bilo potrebno te sam napravila i sašila nabore. S obzirom na to da je til prilično proziran, odlučila sam

sašiti i podstavu od istog materijala od kojeg je gornji dio haljine. Podstavu i til sam spojila šivaćom mašinom.



Sada kada sam imala gotova oba dijela, mogla sam ih spojiti. Namjestila sam rubove kako ih želim sašiti i također ih spojila šivaćom mašinom.



7.5. SPAJANJE DIJELOVA I ZAVRŠNI PROCES IZRADE GINJOL LUTKE

U završnoj fazi izrade, drvofixom sam zalijepila glavu i dlanove s haljinom. Na rub rukava i ovratnika, zalijepila sam trakice tila i time napravila rub, a ujedno i još malo ukasila haljinu. Izradila sam i ogrlicu od fimo mase i perlica te sam ju zavezala lutki oko vrata.





8. ZAKLJUČAK

Pišući ovaj rad shvatila sam da je vrijednost lutke u radu s djecom iznimno velika. Lutke su važan dio djetetova života kako u vrtiću tako i u vlastitom domu. Djeca uz lutku razvijaju estetski, kognitivni, socijalni i emocionalni osjećaj. Moć lutke vidi se i tu tome što pridonosi razvoju govora jer djeca izmišljaju odgovarajući glas za lutku, oblikuju rečenice, stvaraju dijaloge i izmišljaju potpuno nove situacije. Upotrebljavajući svoju maštu, djeca oživljavaju lutku i stvaraju igru kakvu oni žele. Lutka posjeduje mogućnost različitih transformacija te djetetu nije važno kako ona izgleda već je bitno da vjeruje u nju i da mu je ona prijatelj pomoću kojega ono analizira svijet oko sebe i u sebi. Lutka je važna u odgoju i obrazovanju predškolske djece jer njome odgojitelj lako potiče djecu na pjesmu, ples, želju za igrom, demonstrira i potiče djetetov razvoj te higijenske i radne navike. Često lutkina riječ snažnije djeluje na dijete nego riječ odrasle osobe/odgojitelja. Gledajući lutkarsku predstavu djeca proživljavaju sve situacije kroz koje prolaze likovi, poistovjećuju se s njima i emocionalno se vežu za njih. Kasnije žele vidjeti lutke izbliza, dotaknuti ih i igrati se s njim. Igra scenskim lutkama je stvaralačka aktivnost koja nije čista imitacija djetetova iskustva već oblik djetetove interpretacije stvarnosti. Također, poželjno je i da dijete samo stvara lutku, da samo smisli izgled lutke i oživi je vlastitom energijom. Igra lutkom zadovoljava potrebu za slobodom i omogućuje lakše iskazivanje emocija. U situacijama u kojima se dijete osjeća nesigurno i nemoćno, lutka mu pruža osjećaj da ima s kime razgovarati i kome se povjeriti te biva potpuno shvaćeno. Odgojitelj mora biti vođen svojom kreativnošću te poznavati i razumjeti značenje lutke. Na taj način će obogatiti odgojno-obrazovni rad u dječjem vrtiću, lakše komunicirati s djecom te otkriti sposobnosti i talente svakog djeteta.

Potrudit ću se u svom budućem radu, zajedno s djecom, iskoristiti lutke na pravi način i učiniti da djeca zavole lutke i lutkarstvo.

9. LITERATURA

1. Benić Županić, M. (2009). *O lutkama i lutkarstvu*. Zagreb: Leykam international.
2. Coffou, V. (2004). *Lutka u školi : [priručnik za lutkarstvo u nastavi i slobodnim aktivnostima s lutkarskim igrama]*. Zagreb: Školska knjiga.
3. Čečuk, M. (2009). *Lutkari i lutke*. Zagreb: Međunarodni centar za usluge u kulturi.
4. Glibo, R. (2000.). *Lutkarstvo i scenska kultura*. Zagreb: Ekološki glasnik
5. Ivon, H. (2010). *Dijete, odgojitelj i lutka*. Zagreb: Golden marketing-Tehnička knjiga.
6. Jurkowski, H. (2005). *Povijest europskog lutkarstva*. Zagreb: Međunarodni centar za usluge u kulturi.
7. Majaron, E., Kroflin, L. (2004.). *Lutka... divnog li čuda!*. Zagreb: Denonad.o.o
8. Pokrivka, V. (1978.) *Dijete i scenska kultura*. Zagreb: Školska knjiga.
9. Dolenc, M., Kroflin, L.(2008). *Guignol vam predstavlja*. Zagreb: Međunarodni centar za usluge u kulturi.
10. Šimunov, M. Scenska lutka kao poticaj za stvaralaštvo studenata predškolskog odgoja. // *Metodički obzori*. - 2 (2007), 1(3) ; str. 141-154

[URL:http://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id_clanak_jezik=19444](http://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id_clanak_jezik=19444)

IZJAVA

O samostalnoj izradi rada

Izjavljujem da sam ja Lana Rački rođena 24. 7 . 1996. u Zagrebu student Ranog i predškolskog odgoja Učiteljskog fakulteta u Zagrebu (matični broj: _____) samostalno provela aktivnosti istraživanja literature i napisala diplomski rad na temu Ginjol lutka- proces izrade, značaj i primjena u radu s djecom rane i predškolske dobi.

U Zagrebu, 13. 9. 2018.

Lana Rački