

izv. prof. art. dr. sc. Saša Došen

## **Oblikovanje karaktera lutke 2**

Preddiplomski sveučilišni studij Dizajn za kazalište, film i televiziju

### **sadržaj**

/ ukratko o kolegiju	01
/ odlike dramaturški funkcionalnog pristupa vizualnom oblikovanju lutaka	02
/ mehanizmi pokretanja	06
/ ginjol	09
/ zijevalica i mimička lutka	12
/ stolna lutka	14
/ javanka	19
/ marioneta	23
/ još malo lutaka	33
/ idejne skice lutke	40
/ tehnička skica lutke	48
/ izrada tehnološki jednostavne scenske lutke	54
/ preporučena literatura	68

---

/ Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku

/ Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku

## Ukratko o kolegiju

Kolegiji *Oblikovanje karaktera lutke 1* i *Oblikovanje karaktera lutke 2* tvore nužan umjetnički praktični temelj za izučavanje tehnologije scenske lutke na višim godinama studija te se realiziraju u formi vođenog (mentoriranog) umjetničkog istraživanja.

Kolegij *Oblikovanje karaktera lutke 1* uvodi studente u likovnu praksu lutkarskog teatra kroz jednostavne vježbe oblikovanja karaktera na način koji je najbliži uživanju u igri i neopterećenom uranjanju u vlastitu maštu. Pri tome se zanatski naglasak stavlja na razvoj crtačkih vještina studenata i sposobnost oblikovanja karaktera lutke crtačkim tehnikama.

Kolegij *Oblikovanje karaktera lutke 2* nadogradnja je oblikovanju lutke kroz crtež. Studentima pruža temeljna znanja o osnovnim mehanizmima pokretanja lutaka, vještine izrade idejne i tehničke skice te ih osposobljava za upotrebu materijala te ručnih i električnih alata uz usavršavanje vještina plastičnog oblikovanja primjerenih za izradu modela lutke u tri dimenzije ili jednostavnije funkcionalne scenske lutke.

Studenti sve praktične zadatke realiziraju u okviru nastave, osim eventualne izrade dodatnih idejnih skica koje mogu izraditi samostalno u slobodno vrijeme. Razlog realiziranja zadataka u okviru nastave jest trenutna dostupnost nastavnika pri rješavanju tehničkih problema koji se odnose na izradu tehničkih skica, upotrebu primjerenih materijala, korištenje alatima ili svladavanje vještina neophodnih za kvalitetno praćenje nastave kolegija na višim godinama studija. U suprotnom, pokušavajući samostalno iznaći tehnička rješenja koja su obuhvaćena mentorskom podukom, studenti bi gubili vrijeme na rješavanje jednostavnih problema, a koji će, uz podršku nastavnika, postati rutinskim dijelom stečenih vještina. Na taj će se način moći kvalitetnije baviti studiranjem konkretnih tipova lutaka, usvajanjem tehnoloških zanatskih vještina i razvijati osobni likovni izričaj, neopterećeni početničkim mukama koje prethode svladavanju elementarnih tehnika obrade materijala i upotrebe alata za izradu lutaka.

---

Svi likovni materijali korišteni su isključivo u edukativne svrhe.  
Njihova izmjena ili korištenje u bilo koju drugu svrhu nisu dopušteni.

## Odlike dramaturški funkcionalnog pristupa vizualnom oblikovanju lutaka

Svaki pojedini element kazališne izvedbe — tekst, glumac, režija, glazba, rasvjeta, scenografija, kostim, lutka, maska i gledatelj — igra određenu ulogu u drami i ima određenu funkciju u odnosu na ostale elemente drame. Još od Aristotelove Poetike (glava VI.<sup>1</sup>), vizualnom dijelu predstave je dodijeljeno marginalno mjesto u stvaranju ukupnog značenja predstave, i čini se kao da se tog balasta ne može riješiti do današnjih dana. Semiologija kazališta obrađuje u određenoj mjeri likovne aspekte izvedbe. Najviše pažnje likovnosti kazališta poklanja se sa stajališta povijesti. Oblikovatelji lutaka često, da li uslijed marketinški orijentirane politike producenata komercijalnih i javnih lutkarskih kazališta ili površne umjetničke koncepcije autorskog tima, proizvode dopadljive i lijepe umjesto svrsishodnih lutki. Na sreću, postoje umjetnici koji uporno pokušavaju dati formi smisao, boji značenje, (vizualnoj) poruci iskonsku snagu izvedbene umjetnosti.



/ Shekespeareova *Oluja* u izvedbi Shakespeare Theatre Company koristi gigantske lutke (2015.)

---

<sup>1</sup> “Vizualni dio nesumnjivo razonođuje, ali je najnebitniji element i najmanje svojstven pjesničkom umijeću.” Aristotel. *O pjesničkom umijeću*. Zagreb: Školska knjiga, 2005., str. 18.

Zapadnoeuropsko, kako dramsko tako i lutkarsko, kazalište i njegova analiza, obilježeni su izuzetno izraženom tekstocentričnošću, ali, kako navodi Luko Paljetak:

Lutkarska predstava, kao totalitet, kao ukupnost različitih kreativnih umjetničkih postupaka, treba svoju komunikaciju uspostavljati ukupnošću svoga znakovlja, sjecištem svojih mitologema, odnosno sjecištima koja u njoj postoje, tekstualni sloj samo je jedan od elemenata ukupnosti znakovlja predstave.<sup>2</sup>

Pretežno vizualna forma komunikacije u sklopu kazališne izvedbe koju danas nazivamo lutkarskim kazalištem temelji se na procesu analize dramskih likova, teksta i suodnosa likova koji su, u odsutnosti sveznajućeg pripovjedača u dramskom pismu, latentno sadržani u tekstu te redateljskog koncepta. Stvaranje poveznica između dramskog teksta i konačnog likovnog oblikovanja lutaka, definiranih osnovnim elementima linije, forme i boje te tvorba kazališnih znakova, gledateljima čitljivih simbola, stvaranje određenih značenja uslijed različitih suodnosa tih elemenata sa svrhom komunikacije ideja sadržanih u komadu i postizanja dramaturških odnosa među likovima, temeljna je zadaća oblikovatelja lutaka.

Dobra lutka postaje aktivnim sudionikom u predstavi koji, u službi drame koja se na sceni odvija, sudjeluje u prenošenju značenja publici. Kazališna je lutka (baš poput kostima ili maske)

oblikovana za određeni lik u određenoj sceni u određenom komadu — ne samo za lik u sceni u komadu, već za taj lik, u toj sceni, u tom komadu — i u skladu s tim čini organski i neophodan dio drame u kojoj se pojavljuje<sup>3</sup>.

Sposobnost imaginacije u samoj je biti teatra. Sposobnost istraživanja i uvažavanja slojevitosti socioloških, kulturnih, psiholoških, ekonomskih, etičkih i estetskih aspekata koji čine dramu, njihova analiza, interpretacija i sinteza neophodni su za stvaranje kazališne izvedbe koja je u stanju od gledatelja učiniti aktivnog sudionika kazališnog čina. To se odnosi na sve sastavne dijelove kazališne produkcije, pa tako i na oblikovanje lutaka.

---

<sup>2</sup> Paljetak, Luko. *Lutke za kazalište i dušu*. Zagreb: Međunarodni centar za usluge u kulturi, 2007., str. 55.

<sup>3</sup> Jones, Robert Edmond. *The Dramatic Imagination*. New York & London: Routledge, 2004., str. 92-93 (prev. S.D.).



/ Hamlet / režija: Janni Younge (2022.)

Heinrich von Kleist daje poetsko određenje lutke i njene suštinske različitosti u odnosu na živog glumca, opisujući prednost marionete u odnosu na živog plesača.

Prednost? Najprije jedan nedostatak (...), naime taj da se ona nikad ne bi *prenemagala*.

(...) Osim toga (...) lutke imaju tu prednost što su *antigravitacijske*, dakle *protiv sile teže*. One ništa ne znaju o inertnosti materije, o tom svojstvu koje se najviše odupire plesu, jer je sila koja ih podiže u zrak snažnija od one koja ih privlači k tlu. (...)

Lutkama, kao i vilenjacima, tlo je potrebno samo da bi ga *okrznuli*.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Kleist, Heinrich von. *O marionetskom kazalištu. Zapisi i anegdote*. Zagreb: Scarabeus-naklada, 2009., str. 10-11.

Lutka je u svojoj materijalnosti ekspresivnija i nadilazi fizička ograničenja pokreta i mimike živog glumca. Ona posjeduje vizualan i značenjski potencijal za stvaranje sveukupnosti značenja koja čine kazališnu izvedbu i čija poetska i komunikacijska funkcija nije nužno svedena na poučne igrokaze za djecu. Jer, kako navodi Radoslav Lazić:

Lutkarstvo je nastalo iz čovjekove želje da dostigne nemoguće. Da se suprotstavi, makar i na taj način, moći bogova. Dakle, nastalo je kao teatar, upućeno senzibilitetu odraslog gledatelja.<sup>5</sup>



/ Old Trout Puppet Workshop: Nathaniel Tweak, lutka iz predstave *Famous Puppet Death Scenes* (2006.)

Lutka je potencijalno snažna metafora. Dvojnuk dvojnika utjelovljenog dramskim likom. Zrcalo zrcalnoga svijeta koje nam nudi kazališna umjetnost. Mrtav predmet oživljen dva puta — maštom likovnog umjetnika, oblikovatelja lutke i potom još jednom — rukom i glasom glumca-lutkara koji joj daje primat pod svjetlima pozornice, negirajući time vlastitu ljudsku personu. Lutke su sposobne smjelije i iskrenije progovoriti o čovjekovoj prirodi, ideologijama, socijalnim i političkim pitanjima ili o najintimnijim temama. Lutka se nema potrebe pretvarati niti dodvoravati. Ne možemo je ubiti, jer je ionako mrtva. I kao takva — potencijalno opasna.

---

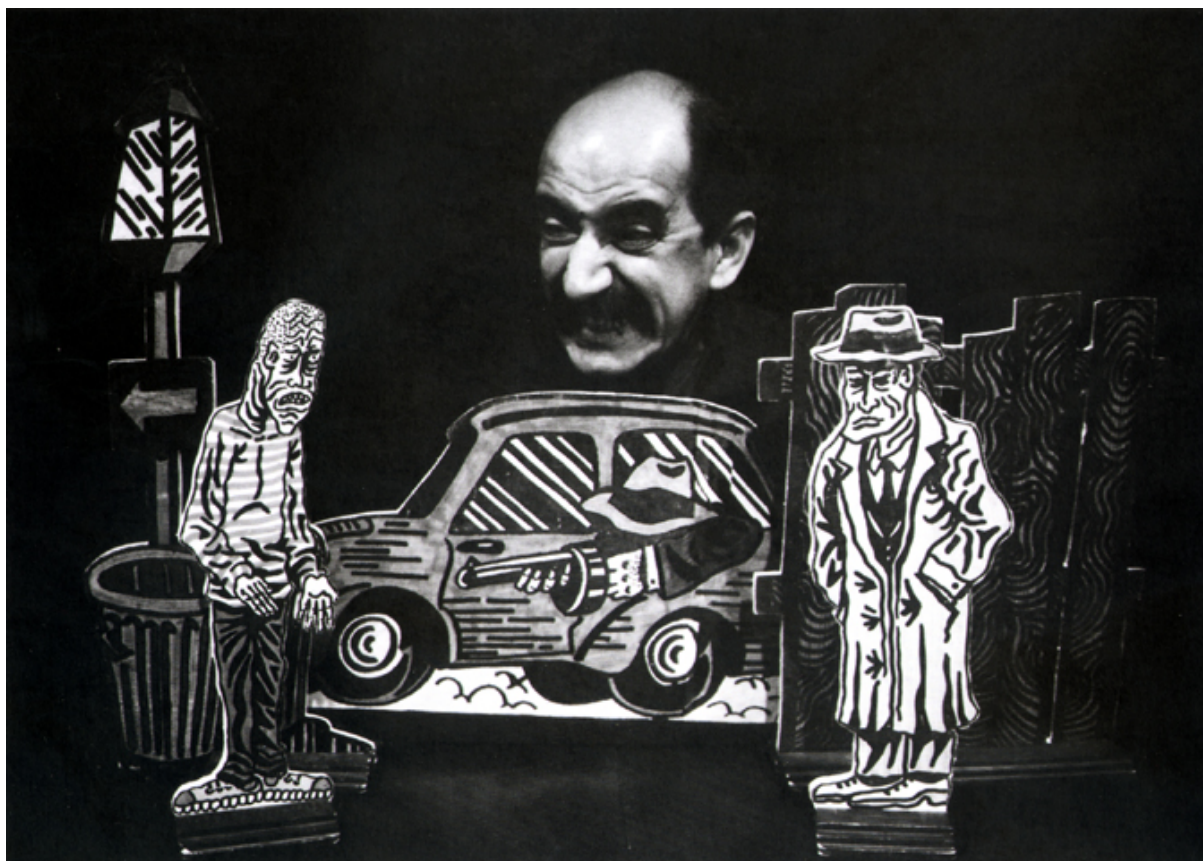
<sup>5</sup> Lazić, Radoslav. *Magija lutkarstva. Dramaturgija i poetika lutkarskog teatra. Antologija*. Beograd: Foto Futura / Autorska izdanja, 2007., str. 13 (prev. S.D.).

## Mehanizmi pokretanja

Lutke, načelno, možemo podijeliti prema tome odakle ih pokrećemo. “Pritom se misli na mjesto odakle dolazi impuls, a ne na položaj lutke u odnosu na tijelo animatora”<sup>6</sup>

- lutke animirane odozdo: ginjoli, štapne lutke
- lutke animirane odostraga ili sa strane: stolne lutke, manekeni
- lutke animirane odozgo: marionete na koncu, sicilijanke

Također možemo napraviti podjelu na lutke na ruci, štapne lutke i lutke na koncima i/ili žici. Lutke mogu biti punog volumena ili plošne (među kojima i one namijenjene lutkarskom kazalištu sjena pri čemu su osvijetljene odostraga ili plošne lutke za igru u prednjem svjetlu). I plošne i lutke punog volumena moguće je animirati odozdo, odozgo, odostraga ili sa strane. Oblikovatelji lutaka, u skladu s tekstom, redateljskom koncepcijom i ciljanom likovnom poetikom komada najčešće koriste lutke s pokretnim dijelovima ili, rjeđe, lutke bez pokretnih dijelova.



/ Massimo Schuster: *Ubojstvo u kabareu* (1994.) / plošne stolne lutke bez pokretnih dijelova

<sup>6</sup> Kroflin, Livija. *Duša u stvari. Osnovne lutkarske tehnike i njihova primjena*. Osijek: Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku, 2020., str. 18-19.

Glumac-lutkar oživljuje lutku izravnom (direktnom), neizravnom (indirektnom) ili kombiniranom metodom pokretanja lutke.

Lutke koje su izravno smještene na ruku animatora animirane su izravno (npr. ginjoli, prstne lutke, zijevalice). Kod štapnih lutaka impuls iz ruke animatora putuje kroz štap, a kod marioneta kroz konce, pa se ovdje radi o neizravnoj animaciji. Ima i kombinacija, među kojima je čest spoj zijevalice i javanke.<sup>7</sup>

U konačnici, ne postoje konačni recepti za tehnološka rješenja načina pokretanja lutaka. Uz tradicionalnu podjelu vrsta lutaka i lutkarskih tehnika, postoje i brojne kombinirane lutkarske tehnike, čijom primjenom umjetnici neprestano pomiču granice izražajnih mogućnosti i začudnosti neživog predmeta u slikanju odraza života i same ljudske prirode.



Umjetnici i lutkarski tehnolozi neprestano istražuju i iznalaze nove inovativne mehanizme pokretanja lutaka koji su primjereni ciljanoj izvedbi, ostvarenju atmosfere ili prijenosu određene emocije kroz suigru glumca-lutkara i lutke.

A taj je odnos uvijek vrlo prisan i nadilazi materijalno. Jednako kao i odnos kreatora lutaka spram tih magičnih neživih predmeta koji nas uporno iznova fasciniraju i kojima često vjerujemo više no živom glumcu.

/ ulični zabavljač, Buenos Aires

---

<sup>7</sup> Kroflin, Livija. *Duša u stvari. Osnovne lutkarske tehnike i njihova primjena*. Osijek: Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku, 2020., str.19.



Različite poetike nalagat će upotrebu različitih lutkarskih tehnologija, jer svaka pojedina tehnologija uvjetuje određen ritam, brzinu, lakoću, nezgrapnost ili eleganciju, grubost ili nježnost pokreta lutke. Stoga je odabir tehnologije ključna odluka koja prethodi idejnom likovnom oblikovanju. Idejne skice oblikuju se na osnovi odabrane tehnologije, odnosno načina pokretanja lutke, nakon čega autor lutaka pristupa tehničkoj razradi skica i samoj realizaciji lutke.



/ Tončica Knez: zijevalica / studentski rad / *Salierov Cabaret* (2017.)

Premda su fizičke mogućnosti lutke često iznad fizičkih mogućnosti živog glumca, ukoliko pokušate napraviti lutku koja može sve, vrlo vjerojatno ćete dobiti mlitavu, nezgrapnu lutku koju je nemoguće kontrolirati. Ali ukoliko znate što vaša lutka treba u okviru izvedbe napraviti, koje emocije prikazati i koje pokrete izvesti, tada ćete, sustavno se oslanjajući na određivanje željenog raspona emocija, definiranje linije, volumena i ritma, nevjerojatnije realizirati lutku koja će biti zadovoljavajuća i vizualno i animacijski.

## GINJOL

Anatomija ginjola je vrlo jednostavna: glava i šake te haljinica.

Ovakav tip jednostavne ručne lutke (lutke-rukavice) vremenski je i geografski rasprostranjen te je upotreba ginjola prisutna u gotovo svim krajevima svijeta i u mnogim kulturama.

U Hrvatskoj je ovakav tip lutke dobio ime po lutku imenom Guignol<sup>8</sup>, najvjerojatnije posredstvom Hrvata koji su se u Francuskoj susreli s *théâtre de Guignol*, te se ovaj naziv u nas uvriježio za sve lutke toga tipa.



/ Guignol

Ginjol se navlači na ruku animatora poput rukavice. Glavu lutke glumac-lutkar animira kažiprstom, a ruke lutke palcem i, najčešće, malim prstom. Ginjol ponekad ima noge koje vise s haljinice, pa lutka može *stajati* ili *sjesti* na donji dio otvora pozornice.

Usljed direktne animacije rukom, igra ginjola je brza i precizna, odlično se koristi rekvizitima te je najprimjereniji suigri s drugim ginjolima u komičnim komadima.

---

<sup>8</sup> franc. *Guignol / faire le guignol*, u slobodnom prijevodu: glupirati se, zezati se. Lutak *Guignol* je rođen početkom 19. stoljeća iz mašte i ruke lutkara imenom Laurent Mourguet, Lyon, Francuska.



/ ginjoli: *Mr Punch, Judy, Baby, Hangman* / Victoria and Albert Museum, London

Često je glava ginjola predimenzionirana, kako bi izraz lica lutke bio vidljiviji publici. No to je slučaj uglavnom u europskoj lutkarskoj tradiciji koja proporcije scenske lutke najčešće temelji na proporcijama djeteta. S obzirom na geografsku rasprostranjenost ginjola, razumljivo je da su različita kulturna okruženja i različite estetike oblikovali lutke različitih proporcija. Tradicionalne kineske ručne lutke, na primjer, imaju proporcije odrasla čovjeka.



/ tradicionalni kineski ginjoli



/ Iskra Jovanovac : ginjoli / studentski rad

Osim fizionomije, karakter tradicionalnih europskih ginjola je također prenaplašeno karikaturalan. Ginjol je brz, pokreti su ove lutke munjeviti. Hitro ulijeće u svoj paravanski prostor igre, napravi nered i jednako tako brzo izlijeće. Brze promjene i fizički lutkarski humor osnovne su karakteristike ove vrste lutke koja se oslanja na izražajnost uličnog teatra u kojem gledatelji mogu uživati i *s nogu*.

## ZIJEVALICA I MIMIČKA LUTKA

Anatomija zijevalice podređena je ustima kao najprominentnijem dijelu lica (i cijele) lutke te glavnom izražajnom sredstvu u okviru izvedbe koja se temelji na izgovorenoj riječi ili pjesmi (u slučajevima narativnih formi, lutkarskog glazbenog teatra, mjuzikla ili lutkarske opere).



/ The Muppets, autorske lutke Jima Hensona, vjerojatno su planetarno najpoznatije zijevalice

Zijevalica je ručna lutka, bilo da se animira odozdo ili u ravnini glumčeva tijela, na stolu. Usta lutke se uvijek pokreću direktnom animacijom, lutka se navlači na ruku animatora poput rukavice s jednim prstom. Jednom rukom animator otvara i zatvara usta lutke, stvarajući dojam govora lutke. Palac se nalazi u donjoj, a četiri prsta u gornjoj *čeljusti* lutke. Kako bi animacija usta zijevalice bila precizna, glava lutke mora biti dovoljno lagana, prostor za palac i prste ruke animatora moraju biti *po mjeri* kako ne bi otežavali posao glumcu-lutkaru. Drugom rukom animator direktno pokreće jednu ruku lutke. Ukoliko je potrebno animirati drugu ruku lutke, animator će morati zamijeniti ruku kojim animira usta, odnosno drugom rukom pokretati ruku lutke. Osim direktnom animacijom, ruke lutke moguće je animirati štapnim vodilicama kao kod javanke.

Lutke na štapu ili marionete koje mogu otvarati usta i čija se usta animiraju različitim mehanizmima, indirektnom tehnikom animacije, nisu zijevalice.

Najjednostavnija zijevalica je lutka-čarapa. Raspon zijevalica i mimičkih lutaka seže od jednostavnih koje čini samo glava s tijelom koje tek poput rukava skriva ruku animatora do vrlo kompleksnih lutaka namijenjenih filmskoj i TV produkciji koje kombiniraju, uz glavu lutke koja ima pokretna usta, različite mehanizme pokretanja tijela, ruku i nogu lutke te je za animaciju takvih lutaka potrebno dva ili više animatora.

Sve mimičke lutke su zijevalice. Teško bi bilo zamisliti mimičku lutku, dakle lutku koja pokreće sve “mišiće lica”, a koja ne otvara usta. Međutim ima zijevalica koje nemaju nikakvu mogućnost mimike, nego mogu samo otvarati i zatvarati usta.<sup>9</sup>



/ Kermit the Frog

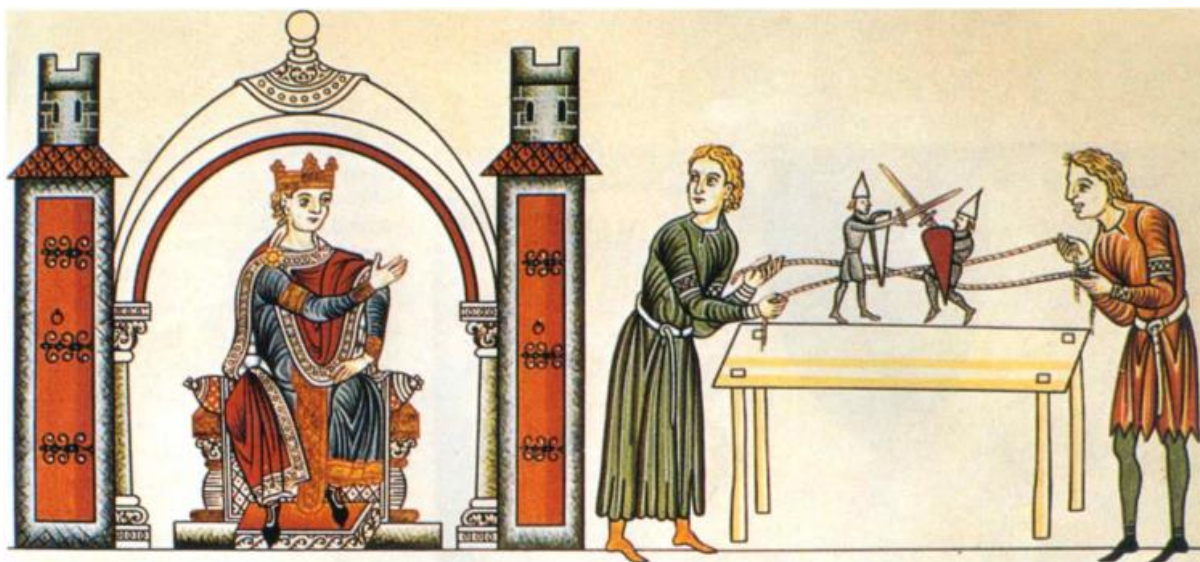
Mimička lutka, kao podvrsta zijevalica, osim otvaranja i zatvaranja usta, pruža mogućnost većeg raspona facijalnih ekspresija direktnom animacijom, rukom animatora uvučenom u glavu lutke te iz stoga, za razliku od krućih zijevalica, mora biti izrađena od mekših materijala.

---

<sup>9</sup> Kroflin, Livija. *Duša u stvari. Osnovne lutkarske tehnike i njihova primjena*. Osijek: Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku, 2020., str. 50.

## STOLNA LUTKA

Stolne su lutke možda najzastupljenije u suvremenom lutkarstvu. Povijesni izvori svjedoče o upotrebi stolne lutke još u srednjem vijeku, kao sredstva zabave, ali i kao rekvizita u religijskim, kršćanskim obredima.



/ stolne lutke, u: *Hortus deliciarum* (cca. 1167. - cca. 1185.), Francuska

Stolnim lutkama nazivamo sve lutke na podlozi, animirane odostraga (ili sa strane), vidljive u cijelosti.<sup>10</sup>

**Stolna lutka** pruža glumcu-lutkaru izuzetnu mogućnost i širinu pokreta lutke, za razliku od ograničenih pokreta ginjola ili javanke. Brzinom pokreta bitno nadmašuje marionetu, što je ne čini ni u kojem slučaju *boljom* lutkarskom tehnikom, ali, u slučajevima jednostavnijih stolnih lutaka, mnogo jednostavnijom za svladavanje. Različite osobine određenih tipova lutaka nude umjetnicima mogućnost izbora one lutkarske tehnike koja najbolje odgovara ukupnoj dramaturgiji i ciljanoj poetici izvedbe, bilo da se radi o tradicionalnim kazališnim predstavama ili upotrebi lutke u okviru vizualnog kazališta, filma i novih medija.

Anatomija suvremene europske stolne lutke, koja je uglavnom manjih dimenzija od japanske *bunraku* lutke, najčešće je realistična i antropomorfna (u lutkarskim razmjerima). Lutka se animira pomoću vodilica koje su učvršćene u stražnji dio glave lutke, leđa i ruke lutke. Ponekad lutkari radije animiraju lutke direktno, bez upotrebe vodilica. Ovisno o veličini lutke i zahtjevnosti pokreta, stolnu lutku će animirati jedan ili više animatora.

<sup>10</sup> Kroflin, Livija. *Duša u stvari. Osnovne lutkarske tehnike i njihova primjena*. Osijek: Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku, 2020., str. 153.



/ stolna lutka u suigri s lutkarima / autor: Mathieu René



/ glumci-lutkari skriveni crnom tehnikom / lutke: Liubov Narmukhambetova



**Bunraku** je termin koji označava tradicionalnu japansku lutkarsku tehniku i ne bismo je trebali miješati s pojednostavljenim tehnikama koje se pokušavaju svrstati u ovu izrazito zahtjevnu lutkarsku vještinu.

Visina lutaka varira od 70-ak do 140-ak centimetara. Teške su četiri do pet kilograma. Glave su im izrezbarene od drveta, vrlo su realistične, obdarene pravom kosom. Opremljene su vrlo složenim mehanizmom, koji im omogućuje otvaranje i zatvaranje usta, pokretanje očnih jabučica, podizanje obrva, sklapanje kapaka, čak i pomake nosa. Često su napravljene kao trik-lutke, koje se preobražavaju iz jednog lika u drugi. (...) Sve glavne likove animiraju po trojica animatora (samo sporedne likove može animirati jedan animator).<sup>11</sup>

*Bunraku* tehnika ne skriva lutkare koji su osvijetljeni jednako kao i lutka, dok zapadnjačke lutkarske prakse ponekad koriste crnu tehniku kojom je lutkar skriven od pogleda publike, ostavljaju lutkara vidljivim, vizualno ga uklapaju u prostor igre ili mu daju jednakovrijednu partnersku glumačku ulogu u odnosu na lutku.



/ *bunraku*: glavni lutkar je vidljiv, ali poništen neutralnim izrazom lica; sav tekst izgovara narator

---

<sup>11</sup> Kroflin, Livija. *Duša u stvari. Osnovne lutkarske tehnike i njihova primjena*. Osijek: Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku, 2020., str. 157.

**Kuruma ningyo** (lutke na kotačima) ekonomičnija je japanska lutkarska tehnika koja za animaciju koristi samo jednog lutkara. *Kuruma ningyo* koristi cjelovite figure lutaka, uključujući glavu, ruke, trup i noge koje glumci lutkari (koji sjede na lako upravljivim kutijama na tri kotača) animiraju vlastitim nožnim prstima, fizički izrazito zahtjevnim manipuliranjem vodilica koje su pričvršćene za pete lutke.

Kuruma ningyo je stil tako nazvan stoga što svaku lutku animira izvođač koji sjedi na niskoj stoličici s kotačima. Lutka je pričvršćena za tijelo (a ponekad i za glavu) animatora i na ovaj se način on može vrlo brzo kretati pozornicom.<sup>12</sup>



*/ kuruma ningyo: jedan lutkar animira lutku sjedeći na kutiji na tri kotača*

Stolne lutke kakve susrećemo u suvremenom lutkarstvu na području Europe ili Amerike jednostavnije su za animaciju od azijskih lutkarskih tehnika koje iziskuju virtuoznu kontrolu lutkara nad vlastitim tijelom i, u skladu s time, lutkom.

---

<sup>12</sup> Jurkowski, Henryk. *Povijest europskog lutkarstva, II. dio. Dvadeseto stoljeće*. Zagreb: MČUK, 2007., str. 428.

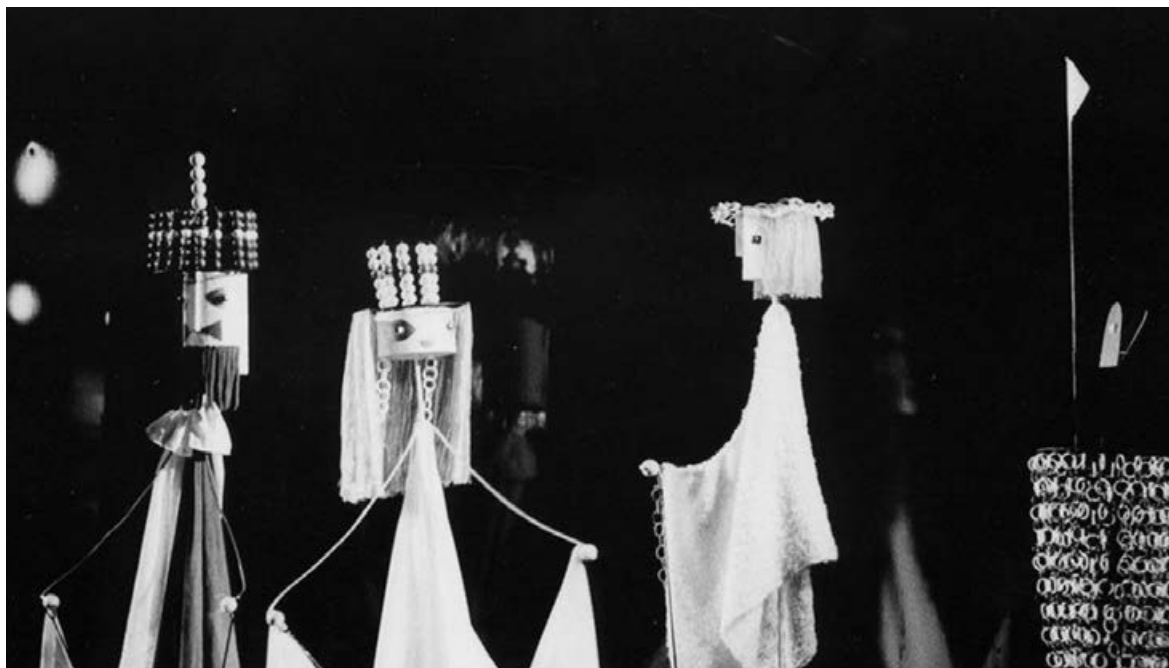


/ Phillipe Genty: *Lands End*

Uz stolne lutke manjih dimenzija, neke produkcije koriste i velike lutke koje se terminološki razlučuju od manjih lutaka nazivom maneken, a za čiju animaciju je potreban timski rad.

## JAVANKA

Javanke (ponekad nazivane i javajke) su popularnost u Istočnoj Europi, pa i u Hrvatskoj, stekle po završetku Drugoga svjetskog rata i ta je lutkarska tehnika ostala dominantnom na ovom području tijekom nekoliko desetljeća. Nastale su po uzoru na tradicionalnu indonezijsku tehniku *wayang golek*. Imaju jedan nosivi štap i dva štapića ili žice za ruke.



/ Plava boja snijega / lutke: Berislav Deželić (1968.)

Sve su javanke vođene na štapu odozdo. Antropomorfne javanke imaju jedan štap koji prolazi kroz tijelo lutke. Na gornji kraj štapa je prišvršćena glava lutke te animator, držeći u ruci donji dio štapa, pomoću njega okreće glavu. Takav direktan način animacije ne omogućava sagibanje glave, već se lutka može nakloniti ili nagnuti ustranu jedino cijelim svojim tijelom.

U nekim slučajevima, kada igra nalaže mogućnost veće kontrole pokreta glave javanke, lutkari koriste tehnološko rješenje popularno nazvano *pištolj* koje omogućava mnogo realističniji pokret glave lutke od širokih pokreta glave fiksirane na štapu.

Ruke javanke mogu biti načinjene od užeta ili žice, rjeđe imaju zglobove u ramenima i laktu (poput *wayang golek*), no najčešće se vodilice ruku (štapići ili čempuriti) pričvršćuju direktno na dlanove lutke (koji su pričvršćeni na košuljicu lutke) čime se omogućuje i okret lutkinog dlana iz zgloba. Obje ruke javanke animiraju se istodobno jednom rukom.

Javanke koje predstavljaju životinje često su složenije konstrukcije te tehnolozi smišljaju posebna rješenja za svaki novi animacijski zadatak različitih formi i karaktera lutaka.



/ Baš Čelik / lutke: Svan Vujičić (1981.)

Pokret je javanke nježan, mek i fluidan. Okretanje dlanova daje lutki široke, elegantne geste. Stoga imamo dojam da ova lutka, čiji je osnovni pokret kontroliran jednim štapom, doslovno lebdi nad paravanom. Ukoliko dizajner odluči javanki podariti i noge, tada te noge tek vise s lutke ili imaju funkciju zauzimanja poza lutke tijekom izvedbe.



/ Ivanuška / lutke: Berislav Brajković i Tilla Durieux (1948.)



*/ wayang golek, Java, Indonezija*



/ Michael Curry: gigantska javanka

## MARIONETA

Marioneta je lutka animirana odozgo, neizravno preko konaca (ili žice odnosno štapa ili u kombinaciji konaca i žica).<sup>13</sup>

**Sicilijanka** (marioneta na žici ili štapu) jednostavnija je tehnika lutke upravljane odozgo. Ovaj je tip lutke bio dominantan u europskom lutkarstvu od antike do kraja XIX. stoljeća. Jednako tako, tehnologija sicilijanke, mnogo jednostavnija od tehnologije marionete na koncu, bila je puno primjerenija i prihvatljivija za izvedbene prakse pučkog lutkarskog kazališta s obzirom da je animacija lutaka s velikim brojem konaca bila prosječno vještom lutkaru vrlo kompliciran i gotovo nesavladiv zadatak.



*/ pupi siciliani / izložbeni postav Muzeja marioneta u Palermu*

Osnovni materijal za izradu tradicionalne marionete jest meko drvo, najčešće lipovo. Premda u novije vrijeme lutkari izrađuju marionete od različitih alternativnih materijala poput žice, gužvanog pa kaširanog papira u svrhu oblikovanja dijelova lutke ili pak od sintetičkih materijala koji su jednostavniji za oblikovanje od drveta, izdržljivi, postojani te istovremeno ne preteški.

---

<sup>13</sup> Kroflin, Livija. *Duša u stvari. Osnovne lutkarske tehnike i njihova primjena*. Osijek: Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku, 2020., str. 70.





/ Fratelli Napoli: scenski prostor za tradicionalne sicilijanke



/ Fratelli Napoli: radionica za izradu lutaka



/ Fratelli Napoli: dijelovi lutaka u procesu izrade



/ češke sicilijanke (marionete na žici) / lipovo drvo / visina: 10 - 17 cm



/ Alexander Vakhrameyev: sicilijanke

**Kopf-Schulter marioneta** je marioneta bez nogu. Sastoji se od glave, vrata, ramena, tijela i ruku. Animira se križem koji kontrolira glavu i ramena te dodatnom vodilicom za ruke.



/ Kopf-Schulter marioneta / radionica Vanje Gvozdića na Akademiji za umjetnost i kulturu u Osijeku

**Tuchmarionette** (“maramoneta” ili marioneta-marama) koju je kreirao Albrecht Roser, osim vlastitog ekspresivnog potencijala — upravo uslijed svoje jednostavnosti i mogućnosti apstraktnog izričaja ritma, emocije i suodnosa forme u pokretu na sceni — izvrsno je sredstvo za stjecanje vještina animacije nužnih za manipulaciju složenijih vrsta lutaka na koncu kroz usredotočenost na ravnotežu i težište, pokret i ritam ove lutke koja se sastoji od tkanine i drvenih kuglica. *Tuchmarionette* se također uspješno koristi u art-terapiji.



*/ Tuchmarionette / radionica Vanje Gvozdića na Akademiji za umjetnost i kulturu u Osijeku*

**Marioneta na koncima** najzahtjevnija je od svih tradicionalnih lutkarskih tehnika i to se odnosi jednako na zanatsko umijeće tehnologije izrade, kao i na vještinu animacije ovog tipa lutke. Upotreba lutke na koncu geografski je vrlo rasprostranjena i seže do drevnih vremena (spominje se u Indiji, Egiptu, Grčkoj i Rimu, a poznato je i da su se američki Indijanci koristili lutkama na koncu prije dolaska Europljana na njihov kontinent).

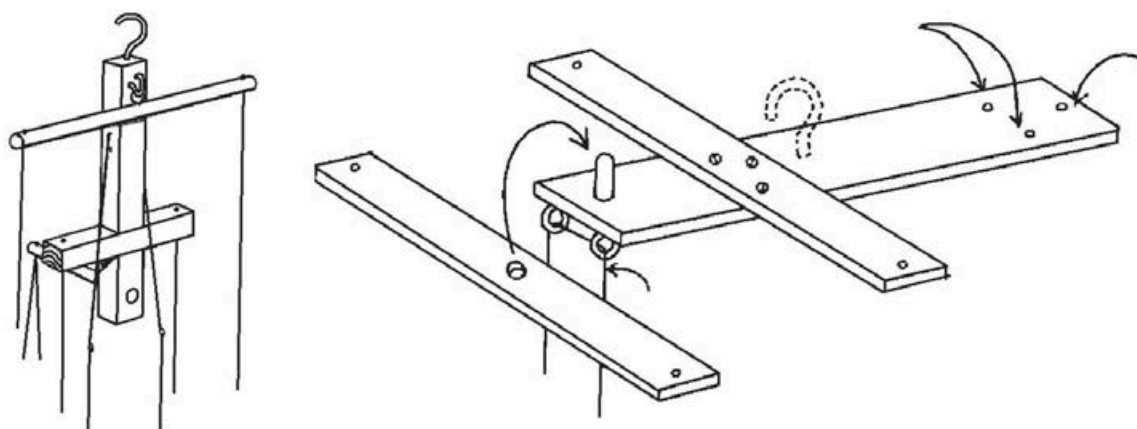


/ karakter lutke ostvaruje se likovnošću, vještinom izrade te vještinom lutkarske animacije



/ Milan Klemenčič: Malo marionetno gledališče (Malo marionetsko kazalište)

Realističan, a opet poetski nježan, spor i sofisticiran pokret marionete omogućuje precizno konstruirana vodilica čijim se nagibanjem prenosi težište lutke i omogućava njezino kretanje. Okomite vodilice (zване i marionetski križ) čine lutku manje stabilnom i prikladne su za kontrolu čovjekolikih lutaka. Za lutke životinja prikladnije su vodoravne vodilice. Svaka marionetska škola ili kazališna radionica ima svoj *omiljeni* tip vodilice, a mnogi lutkari osmišljavaju i svoja, nova rješenja kontrole kretanja ove fascinantne lutke.



/ okomita i vodoravna vodilica (marionetski križ)



/ češka marioneta od lipovog drveta s 9 konaca (ruke, noge, ramena, glava, trtica)





/ češka marioneta / izrada: CzechMarionettes / drvo, tkanina, posebna smola

## JOŠ MALO LUTAKA...



*/ Thang Long vodeno lutkarsko kazalište, Vijetnam*



*/ Alice in Wonderland / Northern Stage Newcastle Christmas Show 2017.*



/ Čarobna frula / Metropolitan Opera (2004.)



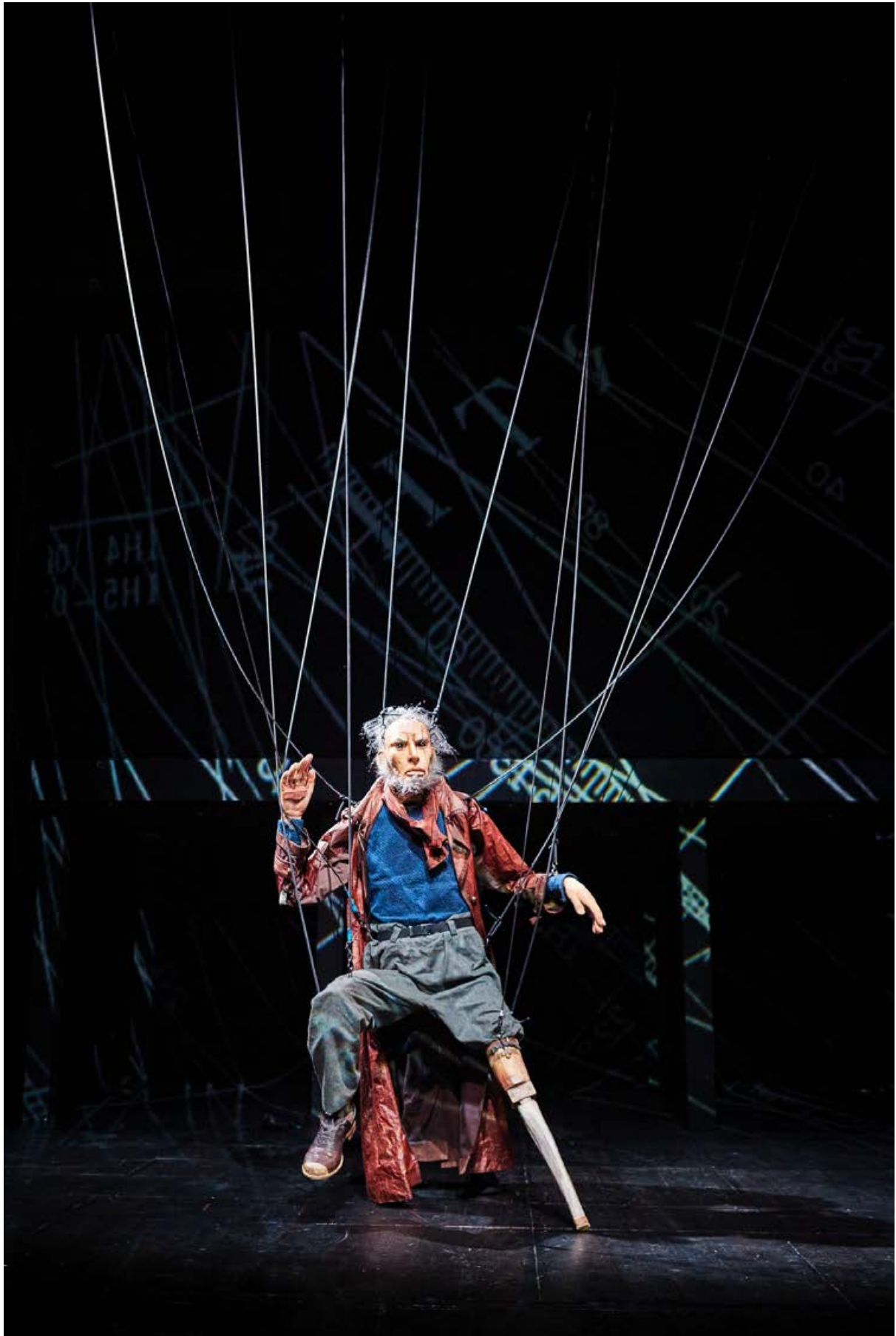
*/ War Horse / Handspring Puppet Company (2007.)*



*/ Save the Pedestals / Handspring Puppet Company (2019.)*



*/ Moby Dick / Plexus Polaire (2020.)*



*/ Moby Dick / Plexus Polaire (2020.)*

Gigantske lutke upotrebljavaju se najčešće u okviru uličnog teatra ili izvedbe na otvorenom, u prirodnom ambijentu. Performansi, rituali, festivali, društvena agitacija, politički ili prosvjedi za ljudska prava najčešća su izvedbene forme koje upotrebljavaju gigantske lutke.



*/ Mala Amal*



/ *Mala Amal* , 350 cm visoka lutka sirijske desetogodišnje djevojčice izbjeglice, proputovala je tijekom 2021. godine preko 9000 kilometara, kroz 12 zemalja, od sirijsko-turske granice do Velike Britanije. Postala je međunarodnim simbolom suosjećanja i ljudskih prava.

---

Detaljno razrađena anatomija osnovnih tipova lutaka dostupna je u knjizi

Alois Tománek: *VRSTE LUTAKA*

Zagreb / Osijek: Hrvatski centar UNIMA, Matica hrvatska, Ogranak Osijek, UAOS, 2018.

Definicije, opisi, nazivi i povijest lutkarskih tehnika, njihova poetika i primjena detaljno su razrađeni u knjizi

Livija Kroflin: *DUŠA U STVARI. Osnovne lutkarske tehnike i njihova primjena*

Osijek: Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku, 2020.

Knjige su dostupne u knjižnici Akademije za umjetnost i kulturu u Osijeku.



## Idejne skice lutke

Tijekom istraživanja u okviru kolegija *Oblikovanje karaktera lutke 1* stekli ste vještinu oblikovanja karaktera kroz crtež. Konačan uradak bio je plošna lutka s pokretnim dijelovima.

U okviru kolegija *Oblikovanje karaktera lutke 2* ćete mentalnu sliku svoje lutke realizirati prvo u obliku idejne skice kroz crtež, a potom ćete izraditi jednostavnu oprostorenu skicu lutke upotrebom žice, gline, spužve, stiropora, boje i eventualne hitre aplikacije materijala u svrhu lakšeg iznalaženja tehničkih rješenja za konačnu izradu jednostavne scenske lutke.



/ Laura Reljan: od skice do materijalizacije / studentski rad



Dragi smrtnici,  
Živite dok vas ne dođem uhvatiti za ruku.  
Posvetite vremena sebi, obitelji, prijateljima,  
ljubimcu, hobiju, svome životu — jer vam se  
neće dati druga prilika.  
A ja ću se samo nadati da ćete me dočekati  
sa sretnim, ispunjenim krajem života  
i ružom u ruci koju ću sačuvati uza se  
te da ću ispuniti smisao svog imena.  
Neću reći zbogom, rađe, vidimo se!  
Vaš i jedini

— Felicio

/ Laura Reljan /

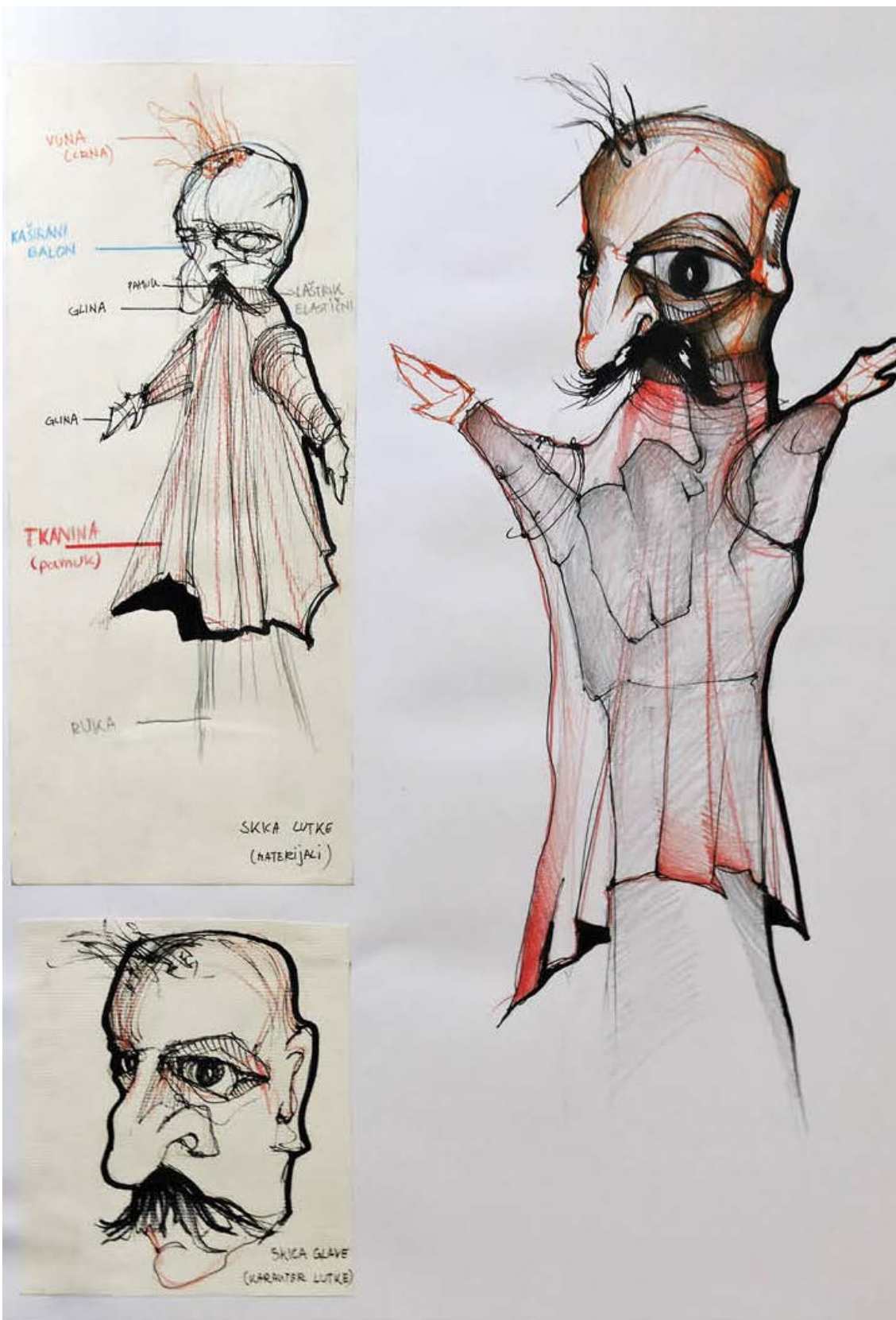


/ Laura Reljan /





/ Mario Tomašević: idejna skica stolne lutke / studentski rad



/ Mario Tomašević: idejna skica ginjola / studentski rad

## ZADATAK 1: Idejna skica / crtež

Izradite idejnu skicu najmanje triju različitih karaktera (lutaka) crtačkom tehnikom. Pri tome se poigrajte linijom (posturom) lutke, volumenom, težištem, razradite detalje lica.

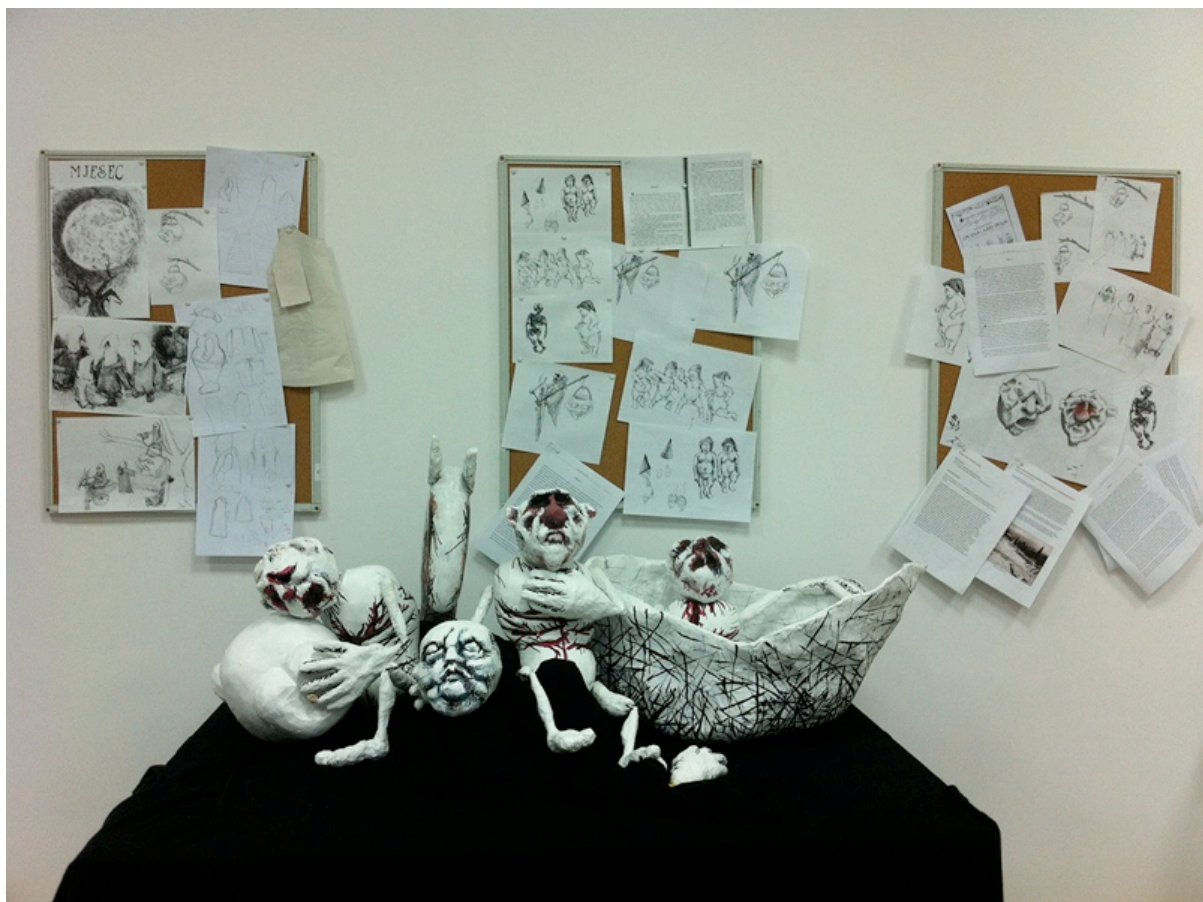
Buduću lutku nacrtajte iz nekoliko pogleda: *en face*, profil, polu-profil, pokušajte je vizualizirati u željenom pokretu...

### materijal i alat

- papir, olovka (+ drvene bojice, akvarel...)

Temeljito istraživanje, uranjanje u igru tijekom crtačke potrage za *pravom* lutkom, od ključne je važnosti za realizaciju dramaturški funkcionalne lutke.

Stoga, ne štedite papir!



/ Kristina Marić: idejne skice i lutke / studentski rad

## ZADATAK 2: Trodimenzionalna idejna skica

Nakon prezentacije idejnih skica u okviru klase, jedan karakter izradite u obliku jednostavne oprostovene skice.

### materijal i alat

- paljena žica ili druga mekana žica
- glina
- spužva
- stiropor
- modelirke, skalperi, škare
- akrilne boje, ljepilo za drvo, sintetsko ljepilo
- tkanine, vuna, konci, kudjelja... prema potrebi

### Primjeri trodimenzionalnih idejnih skica lutkaka / studentski radovi





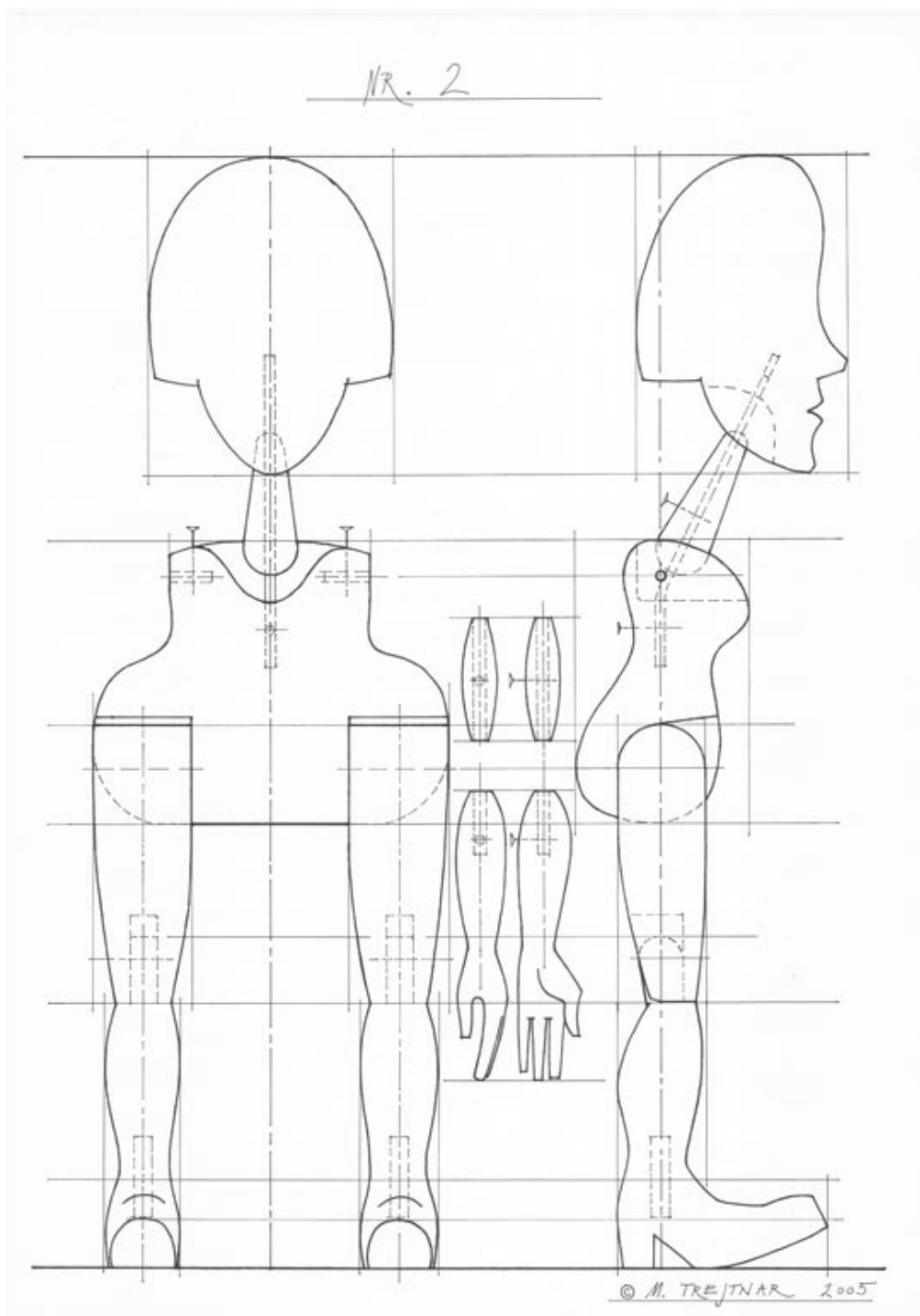




## Tehnička skica lutke

Tehnička skica lutke ključna je spona između autorske zamisli lutke oblikovane idejnom skicom i gotove, tehnološki dovršene i funkcionalne lutke.

Tehničkom skicom određujete hoće li vaša lutka moći hodati, sjesti, kleknuti — učiniti ono što bi tehnološki funkcionalna i dobro izrađena lutka trebala moći učiniti.





Na osnovi tehničke skice možemo izraditi *kroj* lutke. Bitno je da tijekom izrade pojedinih dijelova lutke sve vrijeme imamo kraj sebe i idejnu i tehničku skicu, kako bi gotov proizvod bio u skladu sa željenom lutkom i u likovnom i u tehnološkom pogledu.

### ZADATAK 3: Tehnička skica lutke

Na osnovi dorađene idejne skice realizirane kroz crtež, izradite tehničku skicu lutke.

#### **materijal i alat**

- papir velikog formata (B1)
- olovka, bojice
- ravnalo i trokuti
- metar
- kalkulator

Za početak trebate odrediti željenu veličinu svoje lutke.

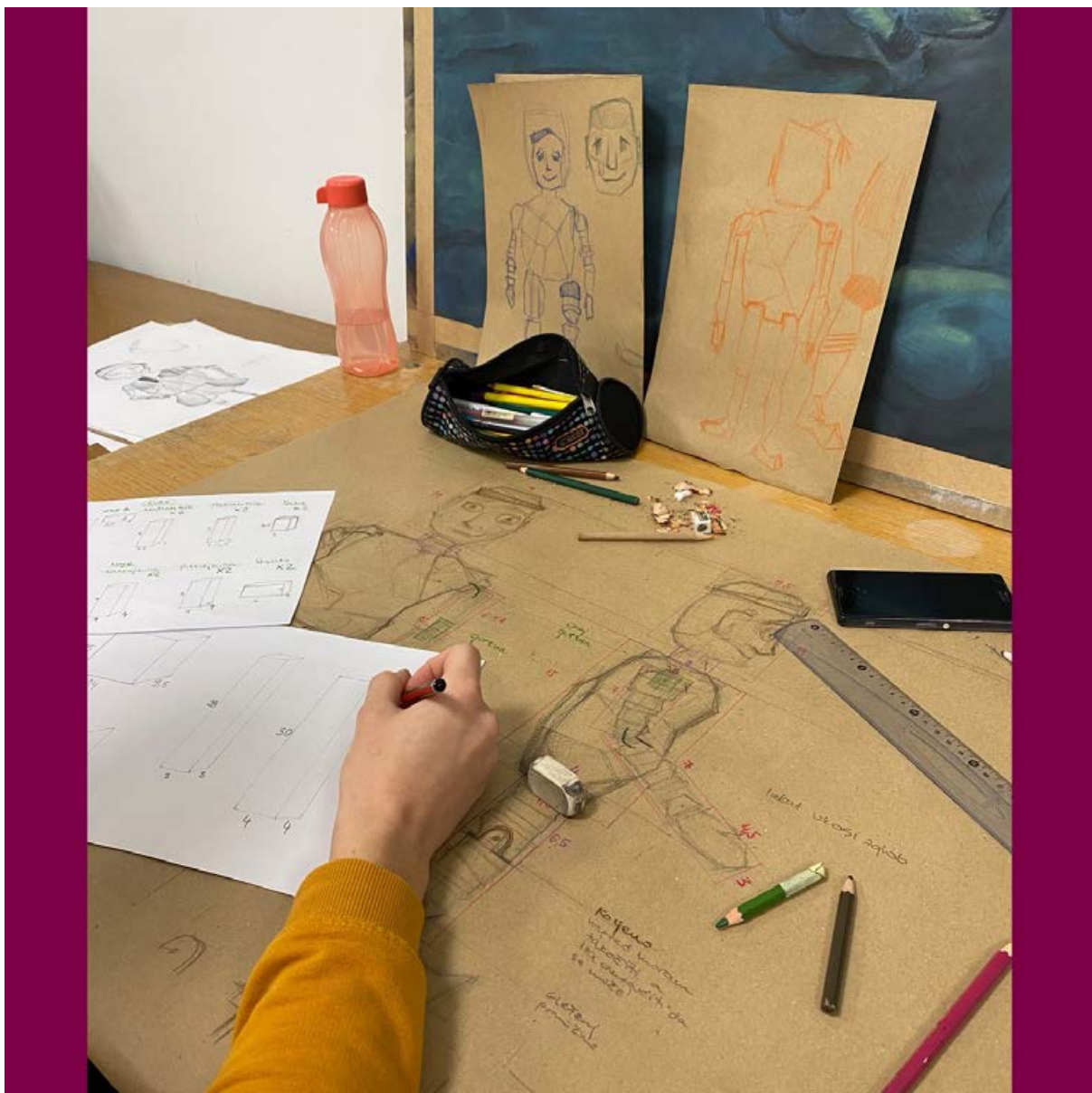
Potom izračunajte odnos ukupne željene visine lutke i visine lutke na idejnoj skici.

Ukoliko je konačna veličina lutke, na primjer, 2,5 puta veća od lutke na idejnoj skici, tada ćete mjere svih dijelova lutke s idejne skice pomnožiti sa 2,5 i na taj način konstruirati tehničku skicu u mjerilu 1:1. Počet ćete s ukupnom veličinom lutke, potom razmjeriti veće segmente i prenijeti ih na tehničku skicu u mjerilu 1:1, a detalje ucrtati posljednje.

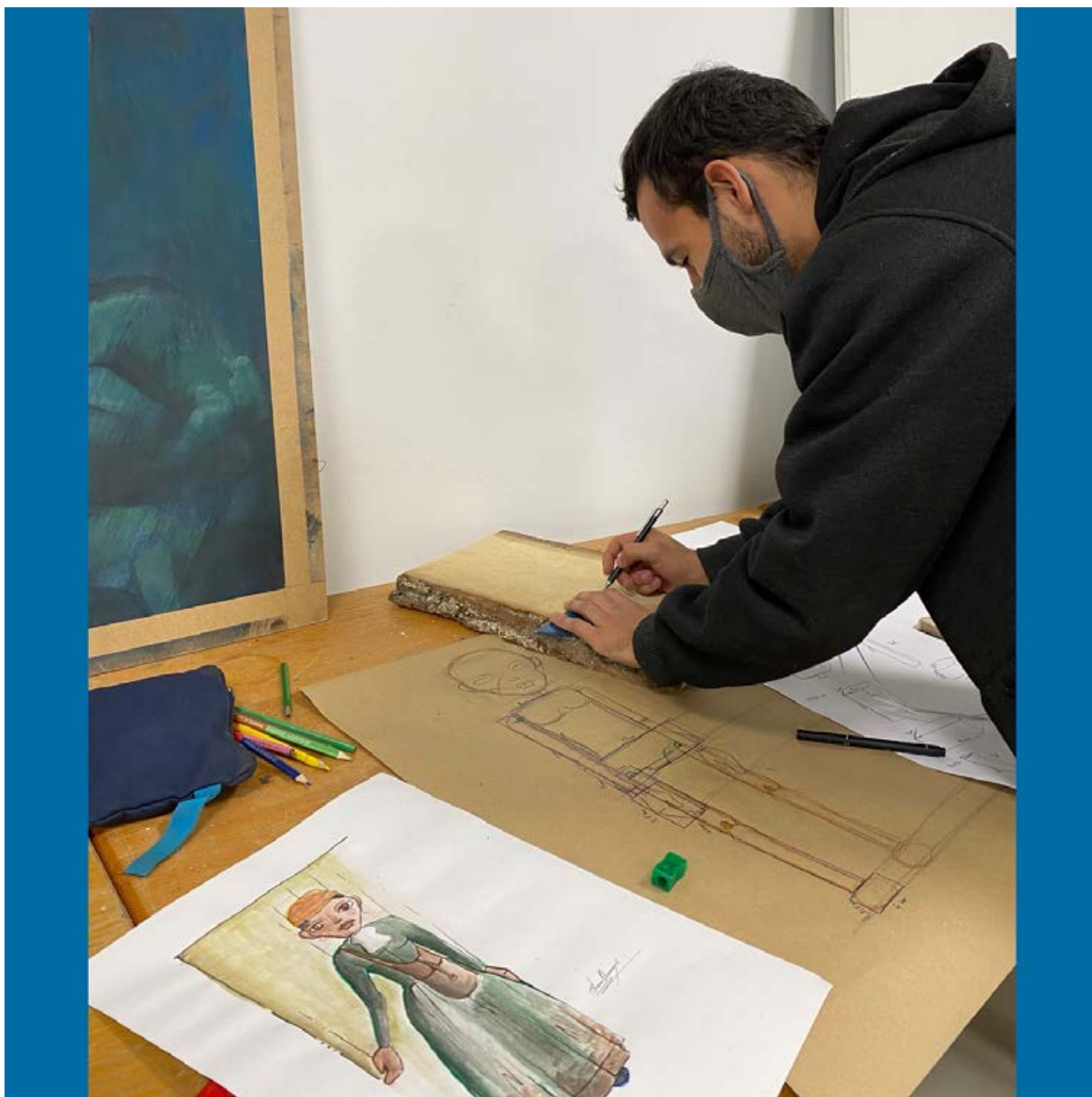
1. Uzmite veliki list papira. Lijeva strana papira treba biti odrezana pod pravim kutom.
2. Nacrtajte vodoravne crte kojima određujete donji i gornji kraj lutke. Ostavite prostora na donjoj margini papira, najmanje 5 cm.
3. Nacrtajte okomite, središnje (crtkane ili u boji) linije za *en face* i profil lutke.
4. Nacrtajte vodoravne linije kojima ćete označiti osnovne proporcije lutke (brada, ramena, donji dio tijela, vrh nogu, koljena, gornji dio stopala...).
5. Nacrtajte okomite linije kako biste označili širinu dijelova tijela lutke na *en face* i na skici profila.
6. Izmjerite dijelove lutke na idejnoj skici i nacrtajte ih bez kostima u mjerilu 1:1 na tehničkoj skici *en face* i iz profila. Počnite s osnovnom veličinom glave, tijela, ruku, nogu, stopala.
7. Nacrtajte tehnološke detalje: spojeve, rupe za čavle, spojeve tapetarskom vrpcom ili kožom...

Budite strpljivi i precizni. Dosljedno prenošenje vaše ideje u tehnološki funkcionalnu lutku ovisi o preciznosti izrade tehničke skice. Osobito u slučajevima kada sve dijelove lutke ne izrađuje sam dizajner, već ima pomoć tehničara za izradu onih dijelova lutke koji moraju biti jednako precizno izrađeni (podkonstrukcije, trup, ruke, noge, spojevi...), ali ne iziskuju neposredno autorsko oblikovanje poput izrade glave.

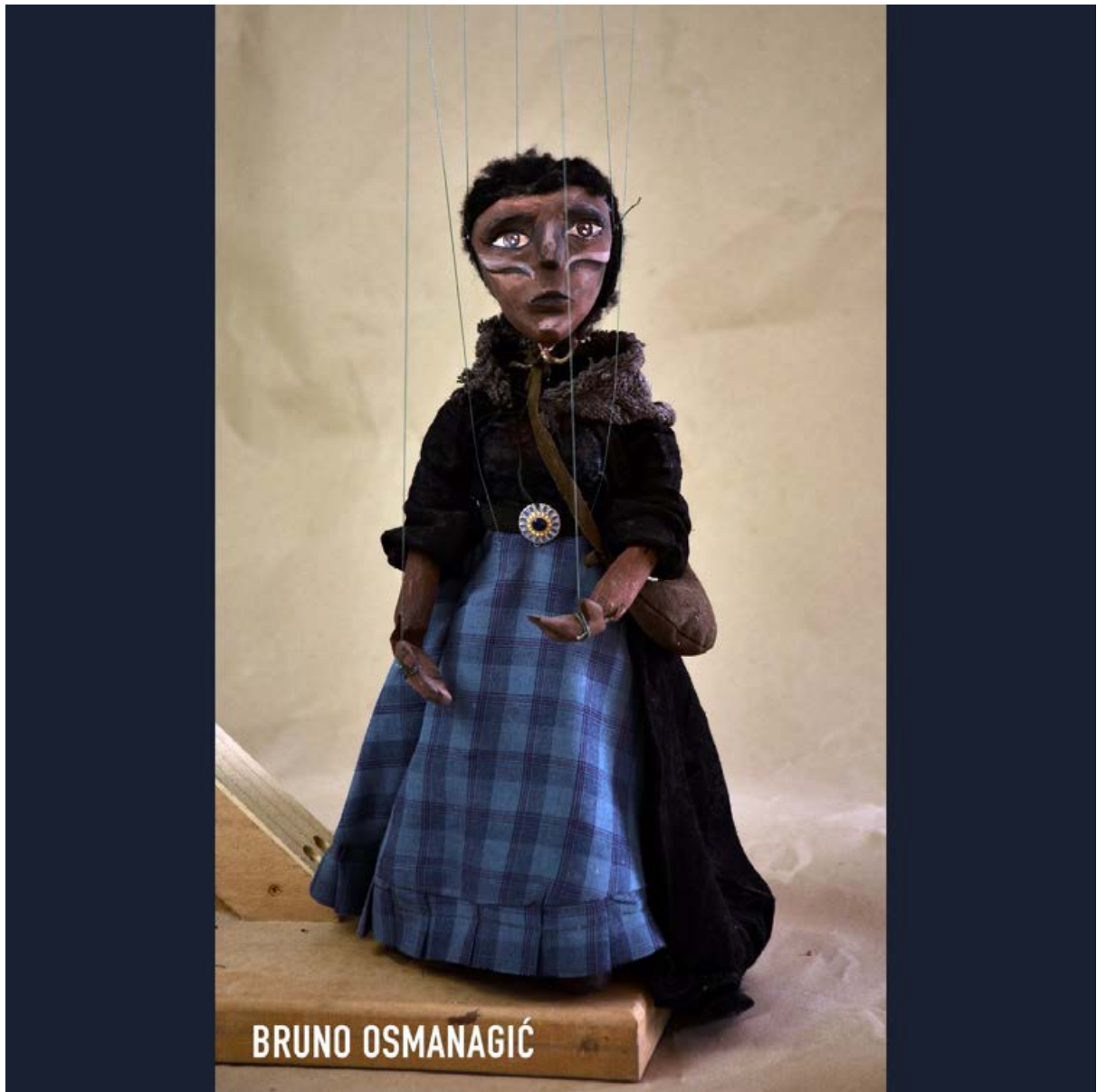
Tehnička skica će očuvati proporcije lutke koju ste oblikovali na idejnoj skici, a time ćete iz dvije dimenzije dosljedno prenijeti i željeni karakter vaše lutke u trodimenzionalnost tehnološki funkcionalne scenske lutke.



/ idejna i tehnička skica marionete / kolegij: *Oblikovanje i tehnologija lutke 3*



/ idejna i tehnička skica marionete / kolegij: *Oblikovanje i tehnologija lutke 3*



/ marioneta / dovršena tehnološki funkcionalna lutka / kolegij: *Oblikovanje i tehnologija lutke 3*

## Izrada tehnološki jednostavne scenske lutke

### ZADATAK 4: Izrada lutke

Koristeći se idejnom i tehničkom skicom, izradite svoju lutku.

Kroz tehnološke postupke nastavnik će vas voditi individualno, ovisno o odabranoj tehnologiji planirane jednostavne scenske lutke, o likovnom rješenju i tehničkim zadatostima.

Navedeni popis materijala je načelan, s obzirom na to da ćete za različite lutke koristiti specifične materijale u čijem će vam odabiru, primjeni, upotrebi i obradi pomoći nastavnici. Isto se odnosi i na alate potrebne za izradu jednostavne lutke, za čiju će vas sigurnu upotrebu i pravilno rukovanje također osposobiti nastavnici.

#### **materijali**

- glina
- stiropor ili stirodur
- drvo za oblikovanje, letvice, tipli, štapovi
- spužva
- pak-papir, novinski papir
- gipsani zavoji
- ljepilo za drvo, tapetno ljepilo, sintetičko ljepilo, krep-traka
- otapala
- tkanine
- vijci, čavli, alke, pribadače
- žica različite tvrdoće i debljine
- tapetarska vrpca (gurtna), elastične vrpce (gumice), užje
- akrilne boje, tempere, drvene bojice
- lakovi

#### **alati**

- modelirke
- ručne pile, rašpe
- razna kliješta
- škare
- električni alati: pile, bušilice, brusilice

Tehnička skica služit će vam pri određivanju veličine pojedinih dijelova, kontrole njihovog suodnosa, na njoj su definirani materijali koje ćete koristiti pri izradi lutke.

Idejna skica ključna je pri finalnoj likovnoj obradi gotove lutke, jer idejnom je skicom prvotno određen željeni karakter lutke.



/ tehnička skica i dijelovi buduće stolne lutke / rad studentice Ivone Čačulović





/ dovršena stolna lutka prema tehničkoj skici s prethodne stranice

Primjer koji slijedi (idejne skice i dovršene stolne lutke) izvrsno predočava dosljednost i preciznost umjetnice pri realizaciji vlastitih ideja glede karaktera i autorske likovne poetike u procesu izrade scenskih lutkaka.



/ Suzana Šambar: stolna lutka: Mali Princ / studentski završni rad



/ Suzana Šambar: stolna lutka: Lisica / studentski završni rad



/ Suzana Šambar: stolna lutka: Pilot / studentski završni rad



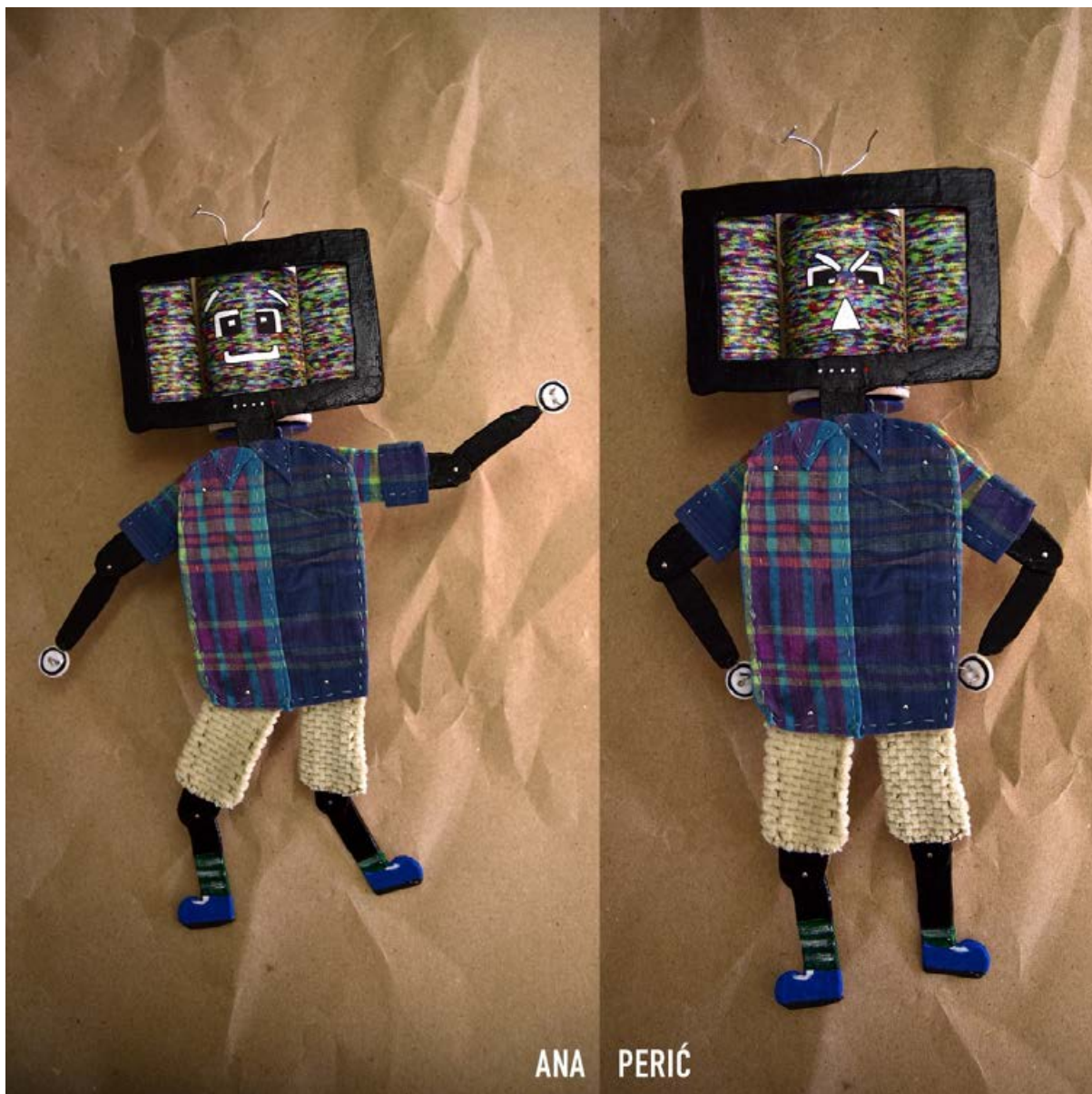
/ Suzana Šambar: stolna lutka: Ruža / studentski završni rad

Ono što jest krajnji cilj ovog kolegija jest opušteno uranjanje u vlastitu imaginaciju, vaše razigrano i neopterećeno uživanje u umjetničkom istraživanju u potrazi za osobnim i jedinstvenim vizualnim rječnikom pri oblikovanju karaktera lutaka kroz crtež, plastičnom modeliranju te (za bolju i veseliju igru i zabavu s lutkama neophodnom) usvajanju elementarnih tehnoloških postupaka, znanja vezanih uz upotrebu i obradu materijala te vještina sigurnog korištenja ručnim i električnim alatima.

## ANA PERIĆ



Izrada lutaka za mene je kao ostvarenje dječjeg sna. Zamisli, imati tu vještinu da napraviš stvorenje kakvo si oduvijek želio upoznati, a onda imaš priliku gledati ga kako uveseljava djecu, ismijava društvo ili prenosi duboku poruku gledateljima. Već sad vidim kako ću biti ponosan majstor/roditelj svojih lutaka.



/ lutka realizirana u okviru kolegija *Oblikovanje karaktera lutke 1*



/ stolna lutka realizirana u okviru kolegija *Oblikovanje i tehnologija lutke 2*



/ zijevalica realizirana u okviru kolegija *Oblikovanje i tehnologija lutke 1*

## LORENA TOT



Svrha lutke nije postizanje likovnog savršenstva već poticaj na kreativnost i likovno stvaralaštvo.

Zato treba pustiti mašti na volju jer se upravo tamo krije mnogo kreativnih ideja koje nestrpljivo čekaju kako bi jednom ugledale svjetlo dana.





/ stolna lutka realizirana u okviru kolegija *Oblikovanje i tehnologija lutke 2*



/ ginjol realiziran u okviru kolegija *Oblikovanje i tehnologija lutke 1*



ALEKSANDRA  
VUKIĆEVIĆ

/ zijevalica realizirana u okviru kolegija *Oblikovanje i tehnologija lutke 1*

Jedino kroz iskrenu, strahom nekontaminiranu igru i igri ravnopravnu zanatsku potkovanost možemo ostvariti puni potencijal (lutkarskog) teatra. Radovati se još veselije, preskočiti patos, zaključati neukusu i podilaženju prosječnosti vrata pred nosom, dječaćki se izbježiti sarkazmu, pustiti neka malkoc i boli, pa onda ipak nasamariti svaku tragediju — jer jedino tako možemo istovremeno u njoj i uživati.

Ta tko ne voli povremeno dobar napad tjeskobe u baršunastoj fotelji kazališnog gledališta? Tek zbog tog da ne zaboravimo da smo živi. I što je sve dobro.



Hvala na pažnji!

## Preporučena literatura

### praksa

1. Varl, Breda. *Moje lutke 1-6*, Zagreb: MČUK, (Lutke na štapu, Lutke na koncu, 1999; Ručne lutke - ginjoli, Plošne lutke, 2000; Mimičke lutke, Maske, 2001.)
2. Tománek, Alois. *Vrste lutaka*. Zagreb / Osijek: Hrvatski centar UNIMA, Matica hrvatska, Ogranak Osijek, Umjetnička akademija u Osijeku, 2018.

### povijesno-teorijski okvir

3. Blumenthal, Eileen. *Puppetry and Puppets. An Illustrated World Survey*. London: Thames & Hudson. 2005.
4. Jurkowski, Henryk. *Povijest europskoga lutkarstva, I. dio. Od začetaka do kraja 19. stoljeća*. Zagreb: MČUK, 2005.
5. Jurkowski, Henryk. *Povijest europskoga lutkarstva, II. dio. Dvadeseto stoljeće*. Zagreb: MČUK, 2007.
6. Jurkowski, Henryk, *Teorija lutkarstva, Ogledi iz istorije, teorije i estetike lutkarskog teatra*, Subotica: Međunarodni festival pozorišta za decu, 2007.
7. Kleist, Heinrich von. *O marionetskom kazalištu. Zapisi i anegdote*. Zagreb: Scarabeus-naklada, 2009.
8. Kroflin, Livija. *Duša u stvari. Osnovne lutkarske tehnike i njihova primjena*. Osijek: Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku, 2020.
9. Kroflin, Livija, ur. *Međunarodni znanstveni skup: Europske odrednice pojma lutke i stručno lutkarsko nazivlje*. Zbornik. Osijek: Umjetnička akademija u Osijeku, 2014.
10. Lazić, Radoslav. *Magija lutkarstva. Dramaturgija i poetika lutkarskog teatra. Antologija*. Beograd: Foto Futura / Autorska izdanja, 2007.
11. Lazić, Radoslav. *Umetnost lutkarstva. U potrazi za estetikom lutkarskog teatra. Dramaturgija, Režija, Gluma, Animacija, Kreacija lutaka...*, Beograd: Foto Futura / Radoslav Lazić, 2007.
12. Paljetak, Luko. *Lutke za kazalište i dušu*. Zagreb: MČUK, 2007.
13. Županić Benić, Marijana. *O lutkama i lutkarstvu*. Zagreb: Leykam International, 2009.