

LIK-LUTKA STALNI I POVREMENI ČLAN ODGOJNE SKUPINE

ZDENKA ĐERĐ
Sveučilište u Zagrebu
Učiteljski fakultet

UDK: 371.659:373.24
Stručni članak
Professional article

Primljeno
: 2015-10-6
Received

SAŽETAK

Lik-lutka kao osnovno izražajno sredstvo lutkarskoga kazališta, samodostatan je medij i u odgoju i u obrazovanju. Tako je lik-lutka kao stalni i povremeni član odgojne skupine iznimno učinkovit u odgojno-obrazovnom procesu predškolskog odgoja i razredne nastave, a stvaralački poticajan i za studente odgajateljskog i učiteljskog studija. Rad sažima višegodišnja pojedinačna iskustva prethodno lutkarsko-kazališno educiranih zagrebačkih odgojitelja i učitelja te studenata PO Učiteljskog fakulteta – Odsjeka u Petrinji. I odgajateljima i učiteljima u svakodnevnom radu s djecom, a i studentima, određeni likovi-lutke su prijenosnici, a i pronosioci, zasebnih i povezanih odgojnih, problemskih te obrazovno-nastavnih sadržaja. U tom su postupku prethodno osmišljene i odigrane lutkarske igre i etide odgojitelja i učitelja polazišta za problemsko-odgojne procese ili interdisciplinarnu prirodoslovnu i govorno-umjetničku obrazovno-nastavne sadržaje. Nakon uodnog polazišta, daljnji odgojno-problemski ili obrazovni proces određenoga sadržaja ili teme realizira se u zajedničkom, pojedinačnom i skupnom radu sa svim članovima odgojne skupine. U tom se procesu tema (sadržaj ili problem) detaljnije upoznaje, sagledavaju se različiti njezini aspekti, propituje se, istražuje i izabire prihvatljivo stajalište, odnosno prihvatljivo rješenje, ako je tema vezana uz možebitni problem. Sličan je i proces obrazovnog ili nastavnog sadržaja, kada se nastavni sadržaj lutkarskom igrom predstavlja, a pojedinačnim se i skupnim etidama i igrama u različitim varijacijama ponavlja, usvaja, provjerava i ocjenjuje usvojena razina znanja, već primijenjenog medijem lika-lutke. Rad analizira likove-lutke kao stalne i povremene članove odgojne skupine različitih vrsta. Ljudski su likovi Pero – šestogodišnji dječak, Tip – zaštitar, Sonja – strana studentica i Mara – mljekarica; životinjska vrsta je Skakač – žabac, a vila Mila je fantastično biće. Navedeni likovi-lutke oblikovani su kao ručne, stapne, stolne i plošne lutke.

KLJUČNE RIJEČI: *lik-lutka, lutkarska igra, lutkarska etida, odgojna skupina, scenski prostor.*

UVOD

U *Rječniku simbola* autori navode da je igra simbol borbe čovjeka – protiv smrti, neprijateljskih i prirodnih sila, ali i protiv vlastitih sumnji, strahova i slabosti. Tako nastale pogrebne, ratničke ili ratarske igre, te različite inicijacijske igre protiv samoga sebe, udružuju – baš poput života samoga, pojmove "sveukupnosti, pravila i slobode". Brojne kombinacije u igri promjenjivi su

obraci društvenog i osobnog života čovjeka kroz povijest u kojima se svjesno ili nesvjesno odvija njegov stalni dijalog s nevidljivim (Chevalier i Gheerbrant, 1983, str. 199-201).

Za Mirjanu Šagud (2002, str. 13) igra je sredstvo razvijanja stvaralačkih sposobnosti, sredstvo odgoja i obrazovanja te životna sastavnica svakog djeteta. Zbog toga je važno da svako dijete ima dovoljno vremena za igru i da ona bude dijelom njegova svakodnevnog života. Osim zabave i zadovoljstva koje donosi, kroz igru djeca uče o sebi, drugima, svijetu koji ih okružuje, stječu različite vještine i znanja, artikuliraju stajališta, participiraju u igri i u životu i tako stvaraju socijalne odnose s vršnjacima, a i odraslima. Postoje tri kategorije dječje igre: funkcionalna, simbolička i igra s pravilima. Funkcionalnim igrama dijete ispituje svoje motoričke, osjetilne i perceptivne funkcije s jedne strane, i osobitosti objekta s druge strane. (Duran 1995, str. 14). Simboličkim, imaginativnim igrama ili igrama uloga, pretvaranja – u komunikaciji s drugima, u djeteta se razvija mašta, govor, komunikacija i socijalizacija (Duran, str. 16). Igrama s pravilima dijete ovladava kao elementom kulture te možebitno sudjeluje u stvaranju novih. To su igre sa senzomotoričkom kombinacijom, poput loptanja i intelektualnim kombinacijama kao što su igranje šaha ili kartanje. Tijekom dogovaranja djeca razvijaju govornu kompetenciju, usvajaju pravila i ponašanje prema pravilima što je učinkovit put do zajedništva (Duran, str. 18).

Kazališna redateljica i istaknuta pedagoginja, Zvezdana Ladika (1921.-2004.) stvorila je vlastitu teoriju razvijanja kreativnosti, potvrdivši je brojnim kazališnim inscenacijama za djecu i mladež koje je stvarala sa zagrebačkom djecom-kazališnim amaterima, s profesionalnim glumcima ili kombinirano i djecom i glumcima. Potonja su igra djece i odraslih-glumaca, česta u Ladikinim režijama, i dramaturški je bila opravdana jer su u igrokazima i predstavama za djecu koje je režirala dječje uloge uglavnom igrala djeca, a uloge odraslih profesionalni glumci. Glavninu režiju (oko 150 njih), Ladika je ostvarila u Pionirskom kazalištu i ZKM-u (*Hrvatski leksikon II. svezak*, 1997. str. 2). U nezaobilaznoj teoriji Zvezdane Ladike o metodici rada u dječjem dramskom studiju/kazališnoj družini, sažetoj u knjizi *Dijete i scenska umjetnost* (1970) autorica posebno analizira četiri zajednička elementa spontane dječje igre i kazališne predstave. To su: česta situacija u dječjoj igri "kao da jest", transfiguracija, svjesna samoobmana i pravila. Prvi element odnosi se na učinkovitu "kao da jest" situaciju u dječjoj i glumačkoj igri pa Ladika kao primjer navodi napomenu ruskoga redatelja i reformatora kazališta Stanislavskoga, koji kaže da tom situacijom djeca u igri - a glumci na pozornici – s lakoćom postižu uvjerljivost i iskrenost doživljavanja stvarnog i nestvarnog svijeta. U dječjoj stvaralačkoj fantaziji transfiguracija je uobičajena pojava pa je prazna kutija šibica već u igri trogodišnjaka u jednom trenutku psić ili ptica, u drugom automobil ili brod, a u trećem svemirska letjelica. Transfiguracija kao

drugi zajednički element dječje igre i kazališne predstave polazište je i oživljavanja lika-lutke ili lutkarske animacije. Kao primjer svjesne samoobmane – trećeg zajedničkog elementa dječje i kazališne igre – autorica među ostalima, opisuje igru dimnjačara trogodišnjeg dječaka koji je sam pred sobom sakrio dva štapa – jedan mu je predstavljao ljestve, a drugi četku, a potom ih je po sobi zabrinuto tražio ponavljajući "Gdje li su te četke i ljestve?". Pravila spontane dječje igre ili dogovaranje prije početka igre, četvrti je zajednički element s kazalištem, koja uzročno-posljedično prate razvoj dječje igre, a u kazališnoj predstavi razvoj dramske radnje (Ladika, str. 18-20). Budući da je ludički aspekt važna dimenzija predstave, kazališna, glumačka ili scenska igra određuje se kao "ono što glumac čini na pozornici pored onoga što govori" i dio je predstave (Pavis 2004, str. 129). Gledatelj je taj koji ukupnost glumačke igre dovodi u vezu s izgovorenim tekstom ili prikazanom situacijom, te je cjelovita gluma jamstvo povezanosti izvedbe i tumačenja teksta, odnosno cjelovitosti predstave. Tako se svaka gluma temelji na "kodiranom sustavu... ponašanja i radnji koje se doimaju vjerodostojnima i realističnima ili namještenima i teatralnima (...). Kao i kod svake igre, u kazalištu dobro prolazi i pobjeđuje onaj koji najbolje poznaje pravila, a hini da radi ne ulažući napor i ne poštujući pravila" (Pavis, str. 130).

Zajednički elementi spontane dječje igre i kazališne predstave te inačice naziva kazališna, glumačka odnosno scenska igra, upućuju na njihove zajedničke zadatke i ciljeve te nužno zajedništvo u procesu odgoja i obrazovanja, u okviru dviju institucija – kazališne i odgojno-obrazovne. Rad dalje pokazuje očitovane konstitutivne mogućnosti toga zajedništva s jedne strane i možebitni primjer prevladavanja nemogućnosti s druge strane.

KONSTITUTIVNI DIJELOVI KAZALIŠNE PREDSTAVE

Uz **tekst-predstavu**, konstitutivni dijelovi svakoga kazališnoga događanja jesu **kazališni prostor i publika**. Batušić kaže da prostorom kazališnoga čina postaje svako mjesto koje tijekom predstave integrira istodobno sudjelovanje izvođača i gledatelja. Navedeno istodobno sudjelovanje izvođača i gledatelja u određenom prostoru stvara stalnu napetost između predstave i recepcijskog aktiviteta gledatelja, koja kazališni prostor izdvaja u višeznačan i metaforički prostor iznimno važan za stvaranje svih vrsta i oblika kazališne umjetnosti (Batušić 1991, str. 227).

Odgojno-obrazovna ustanova, pa tako i predškolska (dječji vrtić), od navedena tri konstitutivna dijela kazališnoga događanja ima dva – **kazališni prostor i publiku**. Treći dio **tekst-predstava** također latentno postoji, i to u osobi odgajatelja – pokretača stvaralačkog, koji svojim sustavnim, svakodnevnim radom povezuje složen, otvoren, stvaralački proces odgoja i

obrazovanja u dječjem vrtiću – organizaciji koja, prema Editi Slunjski (2006), također uči. Slunjski drži da odgojno-obrazovnu praksu ne mijenja novi programski dokument, nego ljudi koji u toj ustanovi rade sukladno konkretnim uvjetima, svojoj zrelosti i svom razumijevanje vlastite prakse. Tako je dječji vrtić i **organizacija koja uči** ako djeluje u trajnom stanju promjene "u kojoj se znanje konstruira i sukonstruira na temelju aktivne uključenosti i razmjene svih sudionika (djece, učitelja, roditelja, stručnih suradnika, šire zajednice) koji predstavljaju ravnopravne partnere učenja i sustvaratelje znanja i razumijevanja" (Slunjski, str. 1).

Organizirana lutkarska igra kao svakodnevni oblik rada s djecom predškolske dobi u djetetu istodobno i potiče i zaokružuje procese individuacije i socijalizacije. Ona otvara i stvara brojne stvaralačke putove, a može ostvariti i cjelovite spoznajne i umjetničke doživljaje. Zbog kazališnog čina, koji se uvijek događa sada i ovdje, sa skupinom ljudi ili djece podijeljenom na one koji gledaju i slušaju i na one koji govore, igraju ili predstavljaju prethodno osmišljene i uvježbane sadržaje, lutkarska igra otvara prostor stalne budnosti i protočnosti duhovnosti, duševnosti i novih spoznaja koji na taj način postaju dječjom svakidašnjicom. U svakodnevnoj igri djece s kazališnom lutkom i izražajnim sredstvima lutkarskog kazališta, odgajatelj, koji inicira, razvija i zaokružuje tu igru, nije samo reflektivni pokretač, nego i osebujni stvaralac. Zbog toga su odgajatelju nužna znanja o kazališnoj, posebice lutkarskoj umjetnosti.

Tako se u Zagrebu od 1993. do 1995. godine organiziraju stočetrdesetsatne *Lutkarske škole* – dvije zimske i dvije ljetne (Kroflin 1997, str. 156), a od 2002. godine program se sažima u godišnji stosatni seminar *Abeceda lutkarstva*. Uz preporuku Agencije za odgoj i obrazovanje Republike Hrvatske, navedene programe seminara organizira zagrebačko Lutkarsko kazalište "Za bregom" za prosvjetne djelatnike, odgajatelje i učitelje – voditelje-početnike lutkarskih radionica i družina. LK "Za bregom" u razdoblju od 1997. do 2014. također realizira više oglednih – posebnih programa, poput *Svakidašnjica sa scenskom lutkom*, *Odrastanje sa scenskom lutkom*, *Lutkarska igra – poziv na razgovor*, *Eksperimentalni lutkarski studio*, koji su se odvijali postupno u odvojenim i međusobno povezanim etapama rada. Prva je etapa sustavna poduka prosvjetnih djelatnika – seminar *Abeceda lutkarstva*; zatim slijedi mentorsko praćenje rada voditelja i njihovih osnovanih odnosno pokrenutih dječjih lutkarskih družina-radionica te javno izvođenje (pretežito autorskih) lutkarskih uradaka kao treća, završna etapa posebnih programa (Đerđ 2008, str. 213).

LIK-LUTKA KAO STALNI I POVREMENI ČLAN ODGOJNE SKUPINE

Lik-lutka kao osnovno izražajno sredstvo lutkarskoga kazališta, samodostatan je medij i u odgoju i u obrazovanju. Iznimno je učinkovit i kao stalni i kao povremeni član odgojne skupine u odgojno-obrazovnom procesu predškolskog odgoja, a stvaralački je poticajan i za studente odgojiteljskog i učiteljskog studija. Tako su odgajateljima u svakodnevnom radu s djecom likovi-lutke bili prijenosnici, a i pronosioци, zasebnih i međusobno povezanih odgojnih, problemskih te obrazovno-nastavnih sadržaja. Odgajatelj prethodno osmišljava dnevni duži ili više kraćih nastupa izabranoga lika-lutke bilo da je lik-lutka redovni ili povremeni član odgojne skupine te likom-lutkom djeci iznosi određeni sadržaj, polazište ili temu-problem. Potom se pojedinačnim i skupnim dječjim lutkarskim etidama i igrama u različitim varijacijama sadržaj ponavlja, najprije uz pomoć odgajatelja, a kasnije djeca samostalno igraju i usvajaju određeni sadržaj. Dječjom igrom lika lutke također se provjerava usvojena razina znanja, dok se tema-problem na sličan način propituje i promišlja te se iznose-predstavljaju aktualna ili konačna dječja pojedinačna, ali i zajednička stajališta.

Izabrani primjeri lika-lutke kao stalnog i povremenog člana odgojne skupine koji slijede, postupno su osmišljavani i realizirani sa zagrebačkim odgajateljima, kao dio dvogodišnjeg programa DV Siget, *Odrastanje sa scenskom lutkom* (2006-2008) ili su osmišljavani u redovnom radu volonterskog *Ekperimentalnog lutkarskog studija*, koji se od 2006. do danas odvija utorkom od 17 do 21 sati u prostoru LK "Za bregom" (Vrbik 10), te je otvoren za sve dosadašnje polaznike seminara *Abeceđa lutkarstva* (www.zabregom.com/Projekti). Poseban je primjer lik-lutka Sonja, realiziran na Učiteljskom fakultetu, Odsjeku u Petrinji, u redovnoj nastavi druge godine studija predškolskog odgoja (PO), kolegija Lutkarstvo i scenska kultura 2 u akademskoj 2009./2010. godini. Razmotrimo ove likove-lutke redom.

Likovi-lutke Pero Mišić, šestogodišnji dječak, zaštitar Tip, mljekarica Marica Čuček i vila Mila – dio su programa *Odrastanje sa scenskom lutkom* DV-a Siget. Realizirao se u sklopu posebna programa sa četiri odgojne skupine niže, srednje i starije dobi. Naime, prostor četiriju boravaka odgojnih skupina organizirao se kao jedan prostor. U svakom boravku bila su organizirana 3-4 stalna radna sadržaja, dok je jedan dnevni boravak bio opremljen paravanom – lutkarskom pozornicom i tako pripremljen za lutkarske etide i lutkarske igre odgajatelja i djece te lutkarske radionice. Djeca svih odgojnih skupina (njih oko stotinu), nakon doručka bi slobodno odabirala dnevne sadržaje radionica, kraće se ili duže vrijeme zadržavala u više njih. Pored redovne lutkarske radionice, u lutkarskom dnevnom boravku jedanput tjedno se igrala pripremljena i programski osmišljena lutkarska etida ili lutkarska igra odgajatelja, a nakon njih,

na dječjoj lutkarskoj pozornici,¹ istu su etidu ili igru s lutkama igrala i djeca, varirajući viđeni sadržaj, a često i način igre. Tjedni lutkarski program izabirala su uglavnom sva djeca. Prema prethodnom dogovoru s djecom glede pripremanja i preuređenja prostora dnevnog boravka za lutkarsku igru, svaka je skupina disciplinirano i prema rasporedu donosila, slagala te nakon programa odnosila svoje sjedalice u boravke ili na mjesta odakle su ih uzeli. Već nakon prvih nekoliko najavljenih, pripremanih i održanih lutkarskih programa, glavnina djece bi potpuno usvojila kazališnu konvenciju pažljivog slušanja i gledanja lutkarske etide ili igre (bilo da je igraju odgajatelji ili djeca), pljeskanja po završetku igre i vođenja razgovora o viđenom na kraju. Naime, govorno-umjetnički lutkarski sadržaj programa *Odrastanja sa scenskom lutkom* sadržavao je cjelovit program rada odgojnih skupina, uz obilježavanje državnih praznika, vjerskih blagdana i izabranih datuma eko-kalendara, a prema javno predloženom rasporedu za roditelje i stručnu javnost, a odvijao se od veljače do lipnja 2008. Nastupi-izlasci odgajatelja s likom-lutkom bili su dijelom toga programa (Više na: www.zabregom.com/Projekti).

Tijekom odvijanja programa *Odrastanja sa scenskom lutkom* u DV "Siget", *Eksperimentalnog lutkarskog studija* i nastave kolegija *Lutkarstvo i scenska kultura 2*, odgajatelji i studenti pisali su dnevne ili tjedne izvještaje te komentare i zaključke o realiziranom. Njihovi autorizirani, pojedinačni zapisi, komentari, zaključci i crteži nalaze se u osobnoj arhivi autorice i izvori su ovoga rada.

Bernarda Sabljak, odgajateljica u DV "Siget" i sudionica navedenoga programa, na seminaru *Abece lutkarstva 2006.* kreirala je i izradila lik-lutku dječaka kao stolnu lutku. U vrijeme pripremanja lutkarskoga programa vodila je stariju odgojnu skupinu predškolaca. Zbog toga realizirani lik-lutku dječaka osmišljava kao petipolgodisnjeg Peru Mišića, koji postaje stalni član odgojne skupine. Budući da je Pero sa zakašnjenjem upisan u vrtić – tek u veljači, a ne u rujnu kada su redovni upisi, djeca mu pomažu svladati poseban program pripreme za školu. Osim što malo toga zna što treba znati za upis u školu, Pero ima još nekih problema: ne izgovara dobro glas r pa mu se djeca u susjedstvu rugaju. Zbog toga odlazi logopedu i mora vježbati. Sve se to saznaje iz Perina dnevnika – bilješki koje Sabljak redovito zapisuje kao lik-lutka Pero Mišić i naziva *Moj dnevnik*. Preslika zaprimljenih bilješki *Moj dnevnik* sadrži Perine crteže, zapravo, crteže djece-animatora i skupne fotografije djece s likom-lutkom Perom. Pero s ostalom djecom sudjeluje u svakodnevnim aktivnostima

¹ Za realizaciju programa *Odrastanje sa scenskom lutkom*, osmišljena je (Z. Đerđ) i napravljena (J. Brljak) posebna lutkarska pozornica - paravan, s dva mobilna elementa, odnosno s dvije visine 150 ili 180 i širine 100 cm, s polukružnim bočnim zastorima, prihvatljiva za komornu lutkarsku etidu i igru 1-3 odgajatelja kada je okomito postavljena. Isti drveni, platnom obloženi element dužine 150 cm, vodoravno položen i pričvršćen na iste dvije metalne podloge-stope, prihvatljiva je lutkarska pozornica za djecu od 3 do 6 godina. Jednako ima mogućnost postavljanja u dvije visine: 100 cm - za niži uzrast djece odnosno 130 cm za viši uzrast.

tako da ga uvijek netko od djece animira i govori kao on (ne izgovarajući dobro glas r). Iz dnevnika se saznaje da su djeca u tajnosti, kako bi ga iznenadila, pripremala proslavu njegova rođendana i dakako darove za njega. Također su ga pripremila i za posjet Muzeju grada Zagreba, a kasnije za posjet kazalištu i za školu. Potanko su mu pojasnili što je muzej, (kazalište, škola), što se u njemu nalazi i kako se ponaša u muzeju. Zapravo, djeca su pripremila Peru za muzej na isti način na koji su prethodno bili pripremljeni od svoje odgajateljice. Bernarda Sabljak predstavlja-animira lik-lutku dječaka Peru i u drugim odgojnim skupinama DV "Siget" te povremeno i na stručnim skupovima zagrebačkih odgajatelja u organizaciji Agencije za odgoj i obrazovanje. Izdajamo nekoliko dječjih pitanja i komentara tijekom igre s likom-lutkom Perom: "Jesi li se rodio ili si se napravio? (Ana); Pero je napravljen, on je i lutka i dijete (Katja); On nam priča i mi pričamo njemu ono što ne znamo, čega se bojimo i što volimo (Antonio); Sabljak je potaknula Matiju (koji ne može izgovoriti glas r) da vježba s Perom po uputama logopeda. Tako se on češće s njim družio, govorio mu i pokazivao nešto. Odjednom je dojurio vičući: Teta, teta, Pero je sada mogao reći slovo r. Čuo sam ga. (Peri) Hajde, Pero, reci da teta čuje! Neće, sad se malo stidi" (Sabljak-Đerđ 2008).

Lik-lutka zaštitar Tip ručna je lutka koju je kreirala i izradila Draženka Đuranac, odgajateljica srednje vrtičke skupine u DV "Siget", sudionice programa *Odrastanje sa scenskom lutkom*. Lik-lutka Tip i danju ostaje u vrtiću, kada zapravo spava, jer je izabran ne za dnevnu već za noćnu zaštitu predmeta, opreme, pokućstva, igraćaka i dječjih radova u DV "Siget". Zbog toga Tip, zaštitar, pažljivo prati i motri svakoga tko navečer i noću ulazi u vrtić, a i onoga koji ga izdaleka tek zagleda. U tome mu pomažu i djeca. Ona mu u poseban sandučić ostavljaju poruke i obavijesti o potrganim igračkama, knjigama, sjedalicama, kao i o razbijenom prozorskom staklu, potrganoj bravi na vratima i prozoru. Djeca mu pismima i crtežima dojavljuju o nemarnom ponašanju nekih odraslih osoba u vrtiću, o nečistoći, ali i o djeci koja trgaju slikovnice ili otuđe poneku igračku. Kada sve prijavljeno sam popravi ili organizira popravak, a to ponekad nije nimalo jednostavno, tada prije spavanja dolazi djeci i priča im što je sve noću vidio promatrajući park i kvart iz vrtića. Zahvali djeci i na obavijestima koje mu znatno olakšavaju posao. Za Valentinovo Tip dobiva tajanstveno pismo ljubavnoga sadržaja! Svoju zatečenost i zanesenost dobivenom pošiljkom podijelio je s djecom. Izdajamo nekoliko dječjih pitanja i poruka za Tipa: "Kako se knjiga pospremi po noći ako ostane na drugom mjestu? (Ante); Neka djeca otvaraju ormariće u garderobi i uzimaju mi igračke iz mog ormarića. Bi li ih mogao malo popraviti da to ne rade? (Boris); Žale li se knjige po noći? (Goran); Znaš li ti razgovarati s knjigama? (Karla)" (Đuranac-Đerđ 2008).

Lik-lutku, Maricu Čuček, mljekaricu, kao ručnu lutku kreirala je i izradila Zlatja Badžak, odgajateljica mlađe vrtičke skupine DV "Siget". Marica Čuček

jednom mjesečno u DV "Siget" donosi sir i vrhnje iz Čučerja, a na povratku, djeci ispriča pokoju priču na lokalnom kajkavskom govoru iz Čučerja, sela nadomak Zagrebu. Tako im je za Valentinovo ispričala zgodu o ljubavi bogatoga kneza i siromašne seoske djevojke te o njihovu dugome i sretnome životu, preuzete iz romana Blanke Dovjak-Matković, *Zagrebačke priče* (Badžak-Đerđ 2008).

Lik-lutku, vilu Milu kao štapnu lutku (veličine oko 3 m) s vodilicama za glavu i ruke kreirala je i izradila Davorka Mihelin, odgajateljica mlađe vrtičke skupine u DV "Siget". Vila Mila je plod ljubavi sna i žene. Poput ostalih vila i ona pomaže svima koji trebaju pomoć. Dobrim djelima i čudesnim pričama svaku teškoću i prepreku pretvara u veselu zgodu. Tako je zalutalo mače sigurno provela kroz prometnu zagrebačku gužvu i vratila ga mami mački i njihovoj vlasnici, petogodišnjoj Eli. Kako je vodila mače kroz zagrebačke prometnice vila Mila ispričala je djeci u rujnu, na početku školske godine, kada se ona posebno upozoravaju i pripremaju na oprez u prometu (Mihelin-Đerđ 2008).

Sve navedene likove-lutke nakon pojedinačnih izvedbi lutkarskih etida odgajatelja animirala su i djeca, pojedinačno i skupno, u potonje organiziranim višesatnim lutkarskim radionicama. Na početku radionice, odgajatelj koji je igrao s određenim likom-lutkom, pojasni djeci način njezina animiranja-pokretanja a u nastavku im pomaže u njihovim pokušajima oživljavanja-pokretanja lika-lutke te igre s njim. Stolnu lutku (dječak Pero) i ručne lutke (Tip zaštitar i Marica mljekarica) djeca kasnije samostalno animiraju te dogovorno prepustaju lik-lutku drugom djetetu, sve dok se svi zainteresirani ne izredaju. Dječja animacija štapne lutke (vila Mila) zbog konstrukcije (tri vodilice – štapa) i veličine realizirana je uz stalnu prisutnost odgajatelja.

Lika-lutku žapca Zelenka na seminaru *Abeceda lutkarstva 2009.* kao stolnu lutku kreirala je i izradila Višnja Klečar, odgajateljica DV-a "Dugo Selo" iz Dugog Sela. Skakač odnosno Žabac Zelenko, jedan je od likova-lutaka lutkarske igre *Žablja utrka* koju su, prema istoimenoj priči Mire Beutz, napisale, lutke i scenografiju kreirale i izradile te odigrale: Milka Jukić, Ksenija Cvek i Višnja Klečar. Nakon završenog seminara, od jeseni 2010., u *Lutkarskom eksperimentalnom studiju* Višnja Klečar, uz ostali program, osmišljava lik-lutku Žapca Zelenka kao povremenog člana njezine tada srednje vrtičke skupine DV "Dugo Selo". Godišnjim odgojno-obrazovnim programom 2011./2012. djeca starije vrtičke dobi trebala su se detaljnije upoznati s organizacijama i ustanovama u svojoj lokalnoj sredini, odnosno gradu Dugom Selu. Od postojećeg životopisa lika-lutke Zelenka iz lutkarske igre *Žablja utrka*, za njegov aktualni životopis, Klečar dalje prati i stvara uzročno-posljedično biološki život lika-lutke Zelenka, vrsnog plivača i trenera plivanja. Tako njegovo putovanje započinje od nabujale vode Bledskog jezera, u kojem je ranije živio pa ide sve do njegova nova staništa u jezeru Bajer u Dugom Selu. Zapravo, on je

poplavom (tada aktualnom) iz Bleda, Savom doplivao do Zagreba, a potom novom bujicom do jedne livade, pa u novo jezero. Budući da ne zna kamo je došao, on ništa ne zna ni o jezeru Bajer, ni o Dugom Selu, a najmanje o ljudima i djeci, njihovim golemim kućama, različitim bučnim jurilicama, parkovima i vodoskocima bez žaba te povremenom mnoštvu cvijeća i ljudi na ulicama. Sam pokušava više saznati o svemu tome kada nenadano otkriva djecu i njihov Dječji vrtić, kojima od tada uvijek dolazi. Žabac Zelenko djeci dolazi i zbog opetovano novih nepoznanica u gradu na koje nailazi, a i zbog njih, svojih novih prijatelja. Nakon osmišljavanja životopisa odnosno Zelenkova putovanja - plivanja od Bledskog do jezera Bajer – koji se mogao djeci i na zemljopisnoj karti ili mrežnoj stranici paralelno prikazivati, Klečar je svladavala, odnosno vježbala, ponavljala animaciju pokret lika-lutke, stvarajući tako mizanscenu monodramske lutkarske igre. Tako je Žabac Zelenko dolazio djeci u vrtić osam puta – četiri puta u proljeće 2011. i četiri puta u proljeće 2012. Potonji dolasci realizirani su uglavnom na dječji poziv: ona ga pozivaju svojim mobitelom, a zatim animiraju od ulaska u dječji boravak pa sve do izlaska - iskoka iz njega, kojim Klečar završava ovu aktivnost. Iz Izvještaja Višnje Klečar izdvajamo neke dječje postupke i njezine komentare: "U razgovoru sa Zelenkom o ustanovama (vrtiću, ambulanti, policijskoj postaji) u Dugom Selu djeca nastoje pokazati svoje znanje. Povučeniija djeca tek na izravan upit Zelenka davala su odgovore. Nakon izlaska Zelenka iz boravka Matko komentira: 'Pa on je pravi!' Povratkom (Klečar) u boravak, nakon što je iznijela Zelenka, djeca su još uvijek na stolicama – u gledalištu. Na upit, Zašto sjedite... čekate kazalište? – djeca odgovaraju: Imali smo gosta! (Ana); Žabac sa zelenom i plavom kosom! (Laura); Bio je pravi žabac! (Matko); Kamo je otišao? (Klečar); Na trening u baru! (Mia); Trenira lovljenje komaraca (Ana). Nakon drugog dolaska – izlaska Zelenka, Klečar po povratku u boravak kaže: Opet nisam upoznala Zelenka! (Klečar); Pripremit ću mu zamku. Neće moći otići pa ćeš ga i ti teta upoznati (Mia); Teta, složila sam zamku za Zelenka! (Mia – poslije dva dana)" (Klečar-Đerđ 2011).

LIK-LUTKA ZA VIŠE ANIMATORA (LILUVA)

Lik-lutka Sonja, strana studentica predškolskog odgoja, u naravnoj veličini, kreirana je i napravljena za više animatora – dva do pet njih, pa otuda i naziv za tu vrstu lutke liluva. Konstrukcija kazališne lutke liluva jednostavna je, a sastoji se od glave, vrata i tijela. Naime, glava u volumenu (kugla od stiropora ili spužve) povezana je za tijelo odjećom – majicom ili košuljom dugih rukava i hlačama. Na završetcima oba rukava i objema nogavicama hlača otvori su za ruke i noge izvođača-animatora, tako da su ruke i noge animatora ujedno i ruke i noge lika-lutke. Kazališna lutka liluva može biti napravljena i bez donjega

dijela tijela – hlača, kada tijelo izvođača-animatora osmišljenim kostimom dopunjuje tijelo lutke. Opisana konstrukcija lika-lutke liluve prilagodljiva je visini odnosno tjelesnoj građi glavnoga animatora koji pokreće njezinu glavu. Drugi animator, ili više njih, različito se raspoređuju, što ovisi o karakteru i ulozi odnosno radnji koju lik-lutka treba izvršiti. Zanimljiva su rješenja za tri animatora u kojem jedan animira glavu, drugi ruke, a treći noge te za pet animatora u kojem jedan animira glavu, a ostala četvorica po jednu ruku odnosno nogu. Lik-lutka Sonja bila je stalni član skupine studenata PO u trima akademskim godinama (od 2008. do 2011.). Osmišljena je kao lik-lutka strane studentice PO koja programom razmjene studenata jedan semestar završava na Učiteljskom fakultetu – Odsjeku u Petrinji. Zbog bolje komunikacije i učenja hrvatskoga jezika, po tjedan dana boravi u svakog studenta. Svoje intimne doživljaje u vrijeme studija u Hrvatskoj, u Petrinji, Sonja zapisuje u svoj dnevnik, posebnu bilježnicu unaprijed pripremljenu za dnevnik. Bilježnicu-dnevnik zajedno s likom-lutkom preuzimaju studenti jedan od drugoga na završetku tjedne nastave kolegija lutkarstva. Na početku nastave kolegija lutkarstvo i scenska kultura 2. lik-lutka Sonja, na lošem hrvatskom jeziku - više gestama i pokretom, priča ostalima o doživljajima protekloga tjedna te što je novo saznala i naučila. Često na poticaj kolega pročita i zapisano iz dnevnika. Do kraja nastave toga dana student/ica koji/a animira lik-lutku Sonju (ili više njih) prati i sudjeluje u nastavnom procesu u ulozi lika-lutke, a ne osobno. Glumačko-animacijski zadatak u pretežito prvom susretu s kazališnom lutkom studenti su rješavali različito. Naime, predstavljeni život lika-lutke Sonje pokazatelj je bio uložene vremena, mašte i kreativnosti svakoga od njih. Vidjela su se brojna rješenja, a neka od njih su osim pokazane maštovitosti bila uz to i dobro uvježbana te solidno izvedena. Izvedbom 20-minutne lutkarske igre lika-lutke Sonje koja završava uvježbanom plesno-pjevanom točkom u izvedbi studentice Jelene Vukobratović (uz pratnju kolegice iz grupe) dojmljivo je završila nastava prvoga semestra sa Sonjom, akademske 2008/2009. godine. Vukobratović u Sonjin dnevnik dodaje P.S.: "Moj izravni susret s lutkom bio je poseban, (kazališnu) lutku kao lutku prvi sam put dotaknula. Kada sam to uspjela, promatrala sam njezine sastavne dijelove, njezin pogled... Smiješila se pozitivno djelujući na mene. Pokušala sam je 'osjetiti', osjetiti njezin karakter. Shvatila sam da je to nemoguće... zato što je lutka poprimila moje osobine. Moje raspoloženje postalo je i njezino. Svaki put bi me pogledala drugačije ako bih bila tužna. Ako bih razmišljala o nekom problemu, pogledala bih Sonju i vidjela da i ona traži tada nedokučivo, rješenje problema. Moje sumnje bile su njezine sumnje. Zamišljala sam da je ona drugi dio mene – dio koji je živio u Ukrajini. Odlučila sam sve saznati o toj zemlji. Sve navedeno trajalo je intenzivno prvih dana od našeg susreta. Dana kada sam je nosila kući bojala sam se i pitala: Što ću s njom? Bojala sam se izvaditi lutku iz torbe, ali kada sam to učinila nakon 15-minutnog gledanja u nju shvatila sam da je preda mnom

zadatak: istražiti, proučiti i ugraditi u sebe. Svakim danom je bilo sve lakše s lutkom. Postala je sastavni dio obiteljskog okruženja za stolom i ostalih događaja ispod krova moje kuće. Na dan našeg rastanka ... bila sam zabrinuta za nju. Tko će sada postati, gdje će biti? (Vukobratović-Đerđ: 2009).

ZAKLJUČAK

Lutkarski je medij jedinstvena vježbaonica života, osobito u organiziranom, osmišljenom radu odgojno-obrazovne ustanove. Lutkarska igra ne završava završetkom događanja na pozornici, ona živi i traje u doživljaju svakog gledatelja-djeteta. Od najranije dobi dijete ima potrebu za cjelovitim poimanjem i doživljavanjem unutarnjega i vanjskoga svijeta zaokruženoga u njemu prihvatljivu i razumljivu cjelinu. Dijete u igri ostvaruje tu potrebu za cjelovitošću, cjelinom priče koja ima početak, sredinu i završetak. Igranjem uloga, posebice u lutkarskoj igri, dijete istodobno širi, iskazuje i propituje granice, a i mogućnosti vlastita djelovanja. Predstavljeni različiti karakteri likova-lutaka kao stalni i povremeni članovi odgojne skupine, potvrđuju kazališnu lutku – bilo koje vrste - kao nužnu saveznicu u radu s djecom. Odgajatelji zapažaju da svakodnevna prisutnost lika-lutke u odgojnoj skupini doprinosi većem međusobnom uvažavanju i poštivanju. Tako djeca s likom-lutkom lakše čekaju u redu, manje su agresivni – jer i lik-lutka osjeća, pa izravno reagira na nepoželjno ophođenje s njim. Djeca uz pomoć lika-lutke s lakoćom uče poštivati pravila i dogovore. Primjeri otkrivene animacije – s vidljivim mehanizmom pokretanja - potvrđuju izravnost dječje komunikacije s likom-lutkom te primanje od njih znatno složenijih poruka i doživljaja, od onih svakodnevnih od roditelja i odgajatelja. S likom-lutkom razvijaju se pozitivne emocije, stvara se ugodno i opuštено ozračje, privrženost i osjećaj ljubavi. Djeca spontanije izražavaju i pozitivna i negativna emocionalna stanja, a ona povučena lakše komuniciraju preko lika-lutke. Tako stvaraju bolju sliku o sebi, razvijaju sposobnosti, vještine, samopoštovanje (vrednovanje). Lik-lutka, i kao stalni i kao povremeni član odgojne skupine, pomaže djetetu razvijati govorne vještine, posebice artikulaciju glasova, pravilan izgovor, vještine slušanja, razgovaranja – postavljanje pitanja i čekanje odgovora. Lik-lutka potiče i razvija djetetovu maštu, kreativno izražavanje pa i osobno stvaralaštvo.

LITERATURA

- Batušić, N. (1991). *Uvod u teatrologiju*. Zagreb: Grafički zavod Hrvatske.
Chevalier, J. Gheerbrant, A. (1983). *Rječnik simbola*. Zagreb: Nakladni zavod Matice hrvatske.

- Duran, M. (1995). *Dijete i igra*. Jastrebarsko: Naklada Slap.
- Hrvatski leksikon II. svezak* (1997). Zagreb: Naklada leksikon d.o.o.
- Kroflin, L., Bogner Šaban A., Foretić, D., Seferović, A. (1997). *Hrvatsko lutkarstvo*. Zagreb: Hrvatski centar Unima, Međunarodni centar za usluge u kulturi.
- Ladika, Z. (1970). *Dijete i scenska umjetnost*. Zagreb: Školska knjiga.
- Pavis, P. (2004). *Pojmovnik teatra*. Zagreb: Akademija dramske umjetnosti, Centar za dramsku umjetnost, Izdanja Antibarbarus d.o.o.
- Slunjski, E. (2006). *Stvaranje predškolskog kurikulumu u vrtiću-organizaciji koja uči*. Zagreb: Mali profesor – Čakovec: Visoka učiteljska škola u Čakovcu.
- Mirjana, Š. (2002). *Odgajatelj u dječjoj igri*. Zagreb: Školske novine.
- Đerđ, Z. (2008). Izražajne mogućnosti u scenske lutke u svakodnevnom radu s djecom predškolske dobi. *Dijete i društvo*. Zagreb. X/1/2, 213-226.
- Badžak, Z., Đerđ, Z. (2008). Izvještaj programa Odrastanja sa scenskom lutkom u DV "Siget", Zagreb. Rukopisi (osobna arhiva Z. Đerđ).
- Đuranac, D., Đerđ, Z. (2008). Izvještaj programa Odrastanja sa scenskom lutkom u DV "Siget", Zagreb. Klečar, V., Đerđ, Z. (2011-2012). Izvještaj programa Eksperimentalnog lutkarskog studija: Lik-lutka Žabac Zelenko kao povremeni član odgojne skupina u DV "Dugo Selo", Zagreb.
- Mihelin, D., Đerđ, Z. (2008). Izvještaj programa Odrastanja sa scenskom lutkom u DV "Siget", Zagreb. Sabljak, B., Đerđ, Z. (2008). Izvještaj programa Odrastanja sa scenskom lutkom u DV "Siget", Zagreb.
- Vukobratović, J., Đerđ, Z. (2009). Izvještaj nastavnog programa: Lik-lutka Sonja, studentica. Učiteljski fakultet – Odsjek u Petrinji, Zagreb. Rukopis: Dnevnik Sonja. Osobna arhiva Z. Đerđ.
- <http://www.zabregom.com>. Pristupljeno 14. srpnja 2014.

PUPPET-CHARACTERS AS PERMANENT AND OCCASIONAL MEMBERS OF EDUCATIONAL GROUPS

ABSTRACT

Puppet-character as a primary means of expression in puppetry is a self-sufficient medium in both education and training. Thus the puppet-character as a permanent and temporary member of the educational group is highly effective in the educational process of pre-school and primary school levels and is also stimulating, in terms of creativity, for the students – future educators and teachers. The paper summarizes many years of individual experience of a number of educators and teachers, as well as of the students from the Faculty of Education of Zagreb – Department of Petrinja, trained in puppetry. Both for educators and teachers, in their daily work with children, and for students, certain puppet-characters are carriers, and the tellers, of separate and related educational, problem-solving and instructional contents. In this procedure, by educators and teachers previously designed and played puppet plays and etudes serve as the starting point for the problem-educational processes or interdisciplinary natural science and verbal-artistic educational and instructional activities. After an introductory starting point, further educational or problem solving process with a particular content or theme is

realised in individual and group work with all members of the educational group. In this process, the topic (content or problem) is introduced in detail, its various aspects are perceived, it is questioned and, finally, an acceptable attitude is investigated and selected, or an acceptable solution, if the topic is related to the eventual problem. A similar process is the one of educational or teaching content, when the course content is presented by a puppet play, and is repeated through individual and group etudes and plays in different variations; also, the adopted level of knowledge, already applied through the medium of puppet-character, is tested and evaluated. The paper analyses the puppet-characters as permanent and temporary members of the educational groups of various kinds. The human characters are Pero – six year old boy, Tip – a security guard, Sonja – a student from abroad and Mara – a milkmaid; animal character is Skakač – the frog and Fairy Mila is a fantastic creature. Those puppet-characters come in different forms: of hand puppets, rod puppets, table puppets or flat puppets.

KEY WORDS: *puppet-character, puppet plays, puppet etudes, educational groups, scenic area.*