

# Dizajn i tehnologija lutaka za završni rad iz lutkarstva: „Šuma Striborova“

---

Klarić, Ida

Undergraduate thesis / Završni rad

2024

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Academy of Arts and Culture in Osijek / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:251:283489>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-11-27**



*Repository / Repozitorij:*

[Repository of the Academy of Arts and Culture in Osijek](#)



SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU  
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU  
ODSJEK ZA KREATIVNE TEHNOLOGIJE  
PREDDIPLOMSKI SVEUČILIŠNI STUDIJ DIZAJN ZA KAZALIŠTE, FILM  
I TELEVIZIJU

Ida Klarić

**Dizajn i tehnologija lutaka za završni rad iz  
lutkarstva: „Šuma Striborova“**

ZAVRŠNI RAD

Mentorica: izv. prof. ArtD. Ria Trdin

Sumentorica: Lorna Kalazić Jelić, ass.

Osijek, 2024.

# PREDDIPLOMSKI SVEUČILIŠNI STUDIJ DIZAJN ZA KAZALIŠTE, FILM I TELEVIZIJU

## IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

Ovom izjavom ja, Ida Klarić, potvrđujem da je moj završni rad pod naslovom Dizajn i tehnologija lutaka za završni rad iz lutkarstva: „Šuma Striborova” pod mentorstvom izv. prof. ArtD. Rije Trdin i sumentorstvom asistentice Lorne Kalazić Jelić rezultat isključivo moje vlastite ideje i rada. Predan je na ocjenu Odsjeku za kreativne tehnologije fakulteta Sveučilišta Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku radi stjecanja zvanja. Završni rad temelji se na mojim istraživanjima i oslanja se na navedenu literaturu. Izjavljujem da niti jedan dio završnog rada nije napisan na nedopušten način, odnosno nije prepisan iz necitiranog rada. Također, izjavljujem da niti jedan dio završnog rada nije korišten za bilo koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

U Osijeku, 2024.

Potpis

---

## SADRŽAJ

1. UVOD .....	4
2. AUTORSKI TIM .....	5
3. IVANA BRLIĆ MAŽURANIĆ .....	6
4. ŠUMA STRIBOROVA I NJEZINA ADAPTACIJA .....	7
4.1 Kratki sadržaj .....	7
4.2 Adaptacija .....	8
5. STOLNE LUTKE .....	10
6. IZRADA LUTAKA .....	11
7. INSPIRATIVNA PLOČA SLIKA.....	12
8. DIZAJN I TEHNOLOGIJA LUTAKA .....	15
8.1 Majka .....	16
8.2 Sin .....	20
8.3 Guja .....	23
8.4 Malik .....	28
8.5 Djevojka .....	32
8.6 Tintilinići .....	35
8.7 Selo .....	37
9. ZAKLJUČAK .....	39
10. SAŽETAK .....	40
11. LITERATURA .....	42

## 1. UVOD

"Šuma Striborova" jedno je od najpoznatijih djela Ivane Brlić-Mažuranić, koje se ističe bogatstvom narodnih motiva i dubokim moralnim porukama. Ova priča, koja je dio zbirke "Priče iz davnine", smještena je u svijet bajke u kojem se isprepliću stvarnost i fantazija, dobro i zlo, priroda i nadnaravno. Kroz likove poput Stribora, mudrog i pravednog boga šume, te mladića i njegove pohlepne zaručnice, autorica vješto prikazuje univerzalne ljudske vrijednosti kao što su ljubav, požrtvornost i oprost.

U kazalištu lutaka "Šuma Striborova" pruža bogat materijal za scensku adaptaciju omogućavajući kombinaciju različitih elemenata dizajna i tehnologije lutaka kako bi se stvorila čarobna atmosfera bajke. U ovom radu objasnit će se dizajn i tehnologija stolnih lutaka koje su ključne za oživljavanje likova i priče "Šume Striborove". Stolne lutke posebno su pogodne za ovu vrstu predstave jer omogućuju preciznu kontrolu nad njihovim pokretima i izražajem. Izbor lutkarske predstave za prikaz bajke izvrstan je način utjelovljenja, odnosno materijaliziranja likova. Lutke su savršen medij za prikaz i oživljavanje bajke na pozornici – „...i sama je nestvarna – kao njezina okolina, materija je. A iluzija je zaokružena, potpuna.“<sup>1</sup>

Ovaj rad bavi se istraživanjem stolnih lutaka, njihovom tehnologijom, likovnošću te načinom na koji se ove lutke mogu upotrijebiti za oživljavanje narativnih i vizualnih elemenata priče „Šuma Striborova“. Kroz analizu procesa dizajna i izrade lutaka, rad se oslanja na tehničke aspekte koji uključuju materijale, konstrukciju i mehanizme potrebne za preciznu animaciju lutaka. Pored toga, istražuje se i estetski aspekt, odnosno način na koji se vizualni identitet lutaka može oblikovati da bi vjerno dočarao atmosferu i simboliku bajke Ivane Brlić-Mažuranić.

Završni rad rezultat je suradnje s kolegama s Diplomskog studija lutkarske animacije, što je rezultiralo nastankom ove jedinstvene adaptacije "Šume Striborove". Kroz zajednički rad cijeli tim doprinio je svojim znanjima i vještinama u područjima animacije, režije, scenografije te lutkarske tehnologije stvarajući predstavu koja spaja tradicionalne lutkarske tehnike s modernim pristupima u umjetnosti lutkarstva. Ova adaptacija doživjela je svoju premijeru 11. srpnja 2024. godine, kada je publici prikazana inovativna interpretacija poznate bajke koja kroz stolne lutke donosi novu dimenziju ovoj klasičnoj priči.

---

<sup>1</sup> Lazić, Radoslav: *Estetika lutkarstva*, autorsko izdanje, Beograd, 2002., str.58.

## 2. AUTORSKI TIM

Igraju:

Laura Kolesarić u ulozi Majke;

Luka Selman u ulozi Sina i Domaćih;

Matko Trnačić u ulozi Stribora i Malika;

Mateja Tustanovski u ulozi Guje, Domaćih i Djevojke;

mentorica Maja Lučić, izv. prof. dr. art.;

sumentor Goran Guksić, umjetnički suradnik.

Izrada lutaka: Ida Klarić pod mentorstvom izv. prof. ArtD. Rije Trdin i sumentorstvom asistentice Lorne Kalazić Jelić.

Izrada scenografije: Petra Burić pod mentorstvom doc. art. Sheron Pimpi-Steiner i sumentorstvom umjetničkog suradnika Davora Molnara.

### 3. IVANA BRLIĆ MAŽURANIĆ

„**Brlić-Mažuranić, Ivana**, hrvatska književnica (Ogulin, 18. IV. 1874 – Zagreb, 21. IX. 1938). Kći je pravnik Vladimira Mažuranića i unuka pjesnika i bana Ivana Mažuranića. Školovala se privatno. Nakon udaje za političara Vatroslava Brlića preselila se iz Zagreba, u kojem je živjela 1878.–1892., u Slavonski Brod. Pisala je pjesme, pripovijetke, romane, basne i bajke, eseje i članke te se bavila prevodilačkim i redaktorskim radom.“<sup>2</sup>

Ivana Brlić-Mažuranić najpoznatija je po svojim bajkama i romanima namijenjenima djeci, iako su njezina djela duboko prožeta univerzalnim temama koje privlače čitatelje svih uzrasta. „Književni vrhunac ostvarila je u zbirci od osam bajki u kojima radnju pokreću likovi preuzeti iz slavenske mitologije, koje je autorica stilizirala davši im sasvim određene osobine (*Priče iz davnine*, 1916). Posluživši se oblikom bajke, s pomoću fantastike stvara autonomni svijet davnine u kojem se mitska slika svijeta spaja sa secesijski stiliziranom slikom vremena, prostora, likova i događaja.“<sup>3</sup> U ovim pričama Brlić-Mažuranić vješto spaja maštu i stvarnost, prikazujući likove i događaje koji simboliziraju borbu između dobra i zla, mudrosti i neznanja, ljubavi i sebičnosti. Djela kao što su "Šuma Striborova", "Regoč", "Šegrt Hlapić" i "Jagor" postala su dio kanona hrvatske dječje književnosti, a mnogi od tih likova duboko su ukorijenjeni u kolektivnu svijest hrvatskog naroda.

Iako je Ivana Brlić-Mažuranić u prvom redu poznata kao autorica za djecu, njezina djela puna su filozofskih i moralnih promišljanja koja nadilaze žanrovske granice. Kroz jednostavan i jasan jezik uspjela je prenijeti složene ideje i osjećaje, stvarajući djela koja su i danas važna i rado čitana.

Unatoč uspjehu, Ivana Brlić-Mažuranić imala je izazovan život. Kao majka šestero djece i supruga političara Vatroslava Brlića, morala je balansirati između obiteljskih obaveza i vlastite književne strasti. Svoje je vrijeme uglavnom provodila u mirnom okruženju Slavenskog Broda, gdje je nastala većina njezinih djela. Njezina duboka duhovnost i ljubav prema narodnoj tradiciji vidljivi su u svakom njezinom djelu, čineći Ivanu Brlić-Mažuranić neizostavnom figurom hrvatske književnosti i kulture.

---

<sup>2</sup> Brlić-Mažuranić, Ivana. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2013. – 2024. Pristupljeno 10.9.2024. <<https://www.enciklopedija.hr/clanak/brlic-mazuranic-ivana>>.

<sup>3</sup> Isto.

## 4. ŠUMA STRIBOROVA I NJEZINA ADAPTACIJA

„Šuma Striborova“, bajka Ivane Brlić-Mažuranić, odvija se u čarobnom svijetu ispunjenom magijom, u kojem se susreću elementi dobra i zla, ljubavi i mržnje, kao i obiteljski odnosi i osobni razvoj. Priča sadrži elemente slavenske mitologije i narodne motive uz istraživanje složenih moralnih pitanja. Ova bajka dio je zbirke „Priče iz davnina“ koja je prvi put objavljena 1916. godine. Brzo je postala vrlo popularna među djecom i odraslima, zahvaljujući izvanrednom spoju narodnih tema i dubljih moralnih pitanja koja su zanimljiva čak i najmlađima.

### 4.1 Kratki sadržaj

Priča započinje u malom, idiličnom selu, gdje mladić živi sa svojom starom majkom. Mladić je marljiv i dobroćudan, odgajan uz majčinu ljubav i mudrost, no njegova sudbina se mijenja kada jednog dana u selo stigne neobično lijepa djevojka. Opčinjen njezinom ljepotom, mladić se u kratkom vremenu zaljubi i oženi je, ne primjećujući njezinu zlobnu narav. Iako je na prvi pogled izgledala savršeno, ubrzo se pokazuje kako je djevojka zapravo zmija koja je poprimila ljudski oblik, s ciljem da unese nesreću u njihov dom.

Mladićeva majka, starica koja je duboko vezana za svog sina, odmah primjećuje nevjestinu pravu prirodu. Unatoč tome što je svjesna zle namjere svoje nove snahe, starica iz ljubavi prema sinu odlučuje šutjeti i trpjeti. Kroz priču, ona se suočava s nepravdom i poniženjima koje joj nanosi snaha, a sin, zaslijepljen ljubavlju prema svojoj ženi, postupno počinje zanemarivati majku. Pod utjecajem zmijske nevjestice, mladić sve više zlostavlja majku, vjerujući da ona neopravdano osuđuje njegovu suprugu.

Očajna i bez pomoći, starica se povlači u šumu, mjesto poznato po svojoj čarobnosti i mističnosti. Lutajući šumom dolazi do čudesnog mjesta gdje susreće Stribora, boga šume, koji je okružen raznim nadnaravnim bićima. Stribor je moćan, ali pravedan duh šume koji prepoznaje staričinu patnju i ponudi joj rješenje. On joj daje priliku da se vrati u prošlost, u vrijeme kad je bila mlada djevojka, bez briga i tereta majčinstva, prije nego što je rodila sina. U tom svijetu, starica bi mogla živjeti sretno, bez straha i boli koje joj sada nanosi njezin sin pod utjecajem zlobne nevjestice.



Međutim, iako joj je ponuđena prilika za bijeg iz teške situacije, starica odbija Striborovu ponudu. Majčina ljubav prema sinu jača je od svih iskušenja – ona je spremna žrtvovati vlastitu sreću kako bi svom sinu dala priliku za iskupljenje. U ovom trenutku, pokazuje se njezina bezuvjetna ljubav i moralna snaga. Ona bira ostati u sadašnjem svijetu, gdje se suočava s teškoćama, ali zadržava ljubav i vjeru u svog sina.

U trenutku kad starica odbija Striborovu ponudu, čarolija koja je držala mladića pod utjecajem zlobne nevjeste počinje se razbijati. Starica, svojim činom nesebične ljubavi, oslobađa sina od čarolije zmiје. Mladić, oslobođen od iluzije koju je stvarala nevjesta, konačno uviđa istinu. Srce mu se vraća majci, ispunjeno ljubavlju i poštovanjem, dok zlobna nevjesta gubi svoju moć i nestaje iz njihovih života.

Priča završava povratkom starice i njezina sina u dom ispunjen mirom i harmonijom. Mladić sada razumije vrijednost majčine ljubavi i mudrosti i njih dvoje nastavljaju živjeti u sreći oslobođeni od zla koje je prijetilo uništiti njihovu obitelj. „Šuma Striborova" tako završava s jasnom porukom o snazi ljubavi, iskupljenja i važnosti moralnih izbora, koji su ključni za pobjedu dobra nad zlom.

## 4.2 Adaptacija

Adaptacija „Šume Striborove" izvedena kao ispit, zadržava sve ključne simbole i motive iz originalne priče Ivane Brlić-Mažuranić, ali istovremeno donosi određene promjene kako bi predstava bila prikladna za scensko izvođenje i zadovoljavala kriterije vremena i ritma lutkarskog kazališta. S obzirom na to da je izvorna priča bogata detaljima i slojevima, bilo je nužno prilagoditi neke dijelove kako bi predstava trajala oko 45 minuta, što je optimalno trajanje za zadržavanje pažnje publike, osobito dječje.

Kako bi se postigla navedena duljina izvedbe, pojedini dijelovi priče i dijalozi morali su biti skraćeni, no pritom je bilo ključno zadržati srž same priče i njene ključne poruke. Zbog toga su svi važni simboli i motivi ostali prisutni, dok su promjene napravljene pažljivo i s poštovanjem prema originalnom tekstu. U ovoj prilagodbi, Guja, koja u originalnoj priči simbolizira zlo i zavodljivost, i dalje ostaje lik koji donosi nevolje starici. Njezini postupci prema starici, iako skraćeni, zadržavaju istu okrutnost i neprijateljstvo kao u originalnoj verziji.

Međutim, značajna razlika dolazi na kraju predstave. Dok u originalnoj priči Ivane Brlić-Mažuranić zlo biva poraženo, a sin se vraća majci, u ovoj adaptaciji dodana je nova dimenzija

priče koja unosi element oprosta i transformacije. Umjesto da se Guja kazni ili nestane iz njihovih života, Stribor, gospodar šume, odlučuje iskoristiti svoju čarobnu moć i pretvara Guju u prelijepu mladu djevojku. Ovaj trenutak simbolizira mogućnost promjene i nudi drukčiji pogled na prirodu zla – umjesto da zlo bude jednostavno uništeno, ono se preobražava, dajući priliku za novi početak.

U ovoj novoj verziji završetka, Sin, Majka i sada preobražena Djevojka, koja je nekada bila Guja, nastavljaju živjeti zajedno u sreći i harmoniji. Ovaj završetak nije samo optimističniji, već donosi i snažnu poruku o oprostima i mogućnosti otkupljenja. Umjesto tipičnog kazališnog prikaza gdje se zlo kažnjava, ova verzija naglašava ideju da se i najgore osobine mogu promijeniti kroz ljubav i razumijevanje.

Ova promjena također odražava suvremeniji pogled na priču prilagođavajući je vrijednostima i porukama koje su važne i za današnju publiku. U svijetu gdje se često suočavamo s potrebom za razumijevanjem i oprostom, ova prilagodba priče "Šume Striborove" nudi perspektivu u kojoj se čak i naizgled nepovratno zlo može preobraziti u nešto dobro. Time se priča transformira iz klasične bajke o pobjedi dobra nad zlom u modernu alegoriju o otkupljenju i mogućnosti promjene, ostavljajući gledatelje s osjećajem nade i vjere u pozitivne promjene.

Cijeli proces adaptacije ove priče za lutkarsko kazalište bio je usmjeren na očuvanje suštine originalne priče, dok se istovremeno pridavala pažnja potrebama kazališne izvedbe i porukama koje se žele prenijeti publici. Na taj način „Šuma Striborova" je očuvala svoju srž i bit, dok nove i svježije interpretacije omogućuju dublje povezivanje s današnjom publikom.

## 5. STOLNE LUTKE

Stolne lutke mogu biti trodimenzionalne ili plošne te različitih veličina. Mogu predstavljati ljudske likove, životinje, predmete ili neku kombinaciju svih tih elemenata. „Stolna lutka (ili, bolje i preciznije: lutka na podlozi) zahtijeva podlogu po kojoj se kreće.“<sup>4</sup> U pogledu izgleda, mogućnosti su zaista neograničene.

Što se tiče animacije, ona može biti direktna, indirektna ili kombinirana. „Drži li animator lutku izravno svojom rukom (u rukavici ili bez nje), ili mu je ruka unutar lutke, animacija je izravna. Upravlja li lutkom preko štapića, animacija je neizravna. Drži li, na primjer, štapić kojim animira glavu lutke, a tijelo ili noge animira tako da ih uhvati rukom, radi se o kombiniranom načinu upravljanja.“<sup>5</sup>

Također je važno istaknuti da broj animatora može varirati – jednu stolnu lutku može animirati jedan, a ponekad i dva ili tri animatora, ovisno o njenoj veličini, obliku, složenosti pokreta, veličini scenografije te ograničenosti prostora. Animacija lutke može biti ista tijekom cijele predstave, ali se također može prilagođavati prema zahtjevima izvedbe. „U nekom trenutku, na primjer, potrebno je da lutka hoda ili trči, pa joj se animiraju noge; ako stoji i nešto obavlja rukama, animator će ispustiti noge i animirati ruke lutke.“<sup>6</sup>



Slika 1: Prikaz stolne lutke izrađene na radionici, mentori: Julian Crouch i Saskia Lane, Courtesy Watermill Center

Autor fotografije: nepoznat



Slika 2: Fotografija iz predstave „The Journey Home“, Little Angel Theatre

Autor fotografije: nepoznat

---

<sup>4</sup> Kroflin, Livija: *Duša u stvari*. Osnovne lutkarske tehnike i njihova primjena, Akademija za umjetnost i kulturu Sveučilišta Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Osijek, 2020., str.153.

<sup>5</sup> Isto, str.154.

<sup>6</sup> Isto, str.155.

## 6. IZRADA LUTAKA

Na prvom sastanku s kolegama s Diplomskog studija lutkarske animacije detaljno se raspravljalo o vrsti, izgledu i tehnologiji lutaka koje će biti potrebne za izvedbu predstave „Šuma Striborova“. Krenuli smo s analizom tijeka priče i likova za koje je potrebno izraditi lutke, pri čemu smo došli do zaključka da će se koristiti stolne lutke.

Međutim, kolege s Odsjeka za kazališnu umjetnost nisu imali priliku u sklopu fakulteta naučiti animaciju stolnih lutaka koje zahtijevaju jednog ili dva animatora, već su proučavali rusku planšetnaja kukla, odnosno planšetku. Zbog toga su izrazili želju da svoj završni rad temelje na animaciji stolne lutke za jednog animatora, s ciljem istraživanja novog pristupa i stjecanja iskustva u tehnici s kojom se nisu susreli tijekom svojih studija.

Ovaj pristup učinio je cijeli proces prilično izazovnim, posebno u pogledu tehnologije izrade lutaka. Cilj je bio maksimalno olakšati animaciju stolne lutke za jednog animatora, što nije u potpunosti tipično za ovu vrstu lutaka. Dizajn lutaka bio je prilagođen kako bi se omogućila jednostavnija i učinkovitija animaciju, uz zadržavanje svih estetskih i funkcionalnih elemenata potrebnih za uspješnu izvedbu predstave. Konačni rezultat reflektira trud uloženi u stvaranje lutaka koje odgovaraju posebnim zahtjevima projekta. „Lutka je animatorov instrument. Na puknutoj violini ili na raštimanom klaviru i najveći majstor neće moći da svojom umjetnošću, možda uglavnom tehnikom, ako izdrži.“<sup>7</sup>

Što se tiče estetskog dijela izrade lutaka, ključno je bilo postići vizualni dojam i atmosferu koja bi odgovarala ovoj adaptaciji "Šume Striborove". Kako bismo to ostvarili, morali smo pronaći zajednički jezik između različitih članova tima – glumaca-lutkara, koji su od samog početka imali jasnu viziju te scenografkinje i mene, koja sam se bavila estetikom i tehnologijom lutaka.

Proces usklađivanja naših ideja i pristupa zahtijevao je brojne diskusije i suradnju, ali smo naposljetku uspjeli pronaći zajedničko rješenje. Korištenjem inspirativne ploče slika i referenci na poznate filmove ili kazališne predstave, stvorili smo vizualni jezik koji je zadovoljio sve članove tima. Inspirativna ploča slika (engl. *moodboard*) omogućila nam je da jasno definiramo estetske smjernice koje smo željeli postići, a zajedničko pregledavanje referenci dodatno je učvrstilo našu viziju. U nastavku je detaljnije objašnjeno kako smo razvili *moodboard* i što smo njime željeli postići. „Lutkarska predstava, kao totalitet, kao ukupnost različitih kreativnih umjetničkih postupaka, treba svoju komunikaciju uspostavljati ukupnošću svoga znakovlja,

---

<sup>7</sup> Lazić, Radoslav: *Estetika lutkarstva*, autorsko izdanje, Beograd, 2002., str.60.

sjecištem svojih mitologema, odnosno sjecištima koja u njoj postoje, tekstualni sloj samo je jedan od elemenata ukupnosti znakovlja predstave.“<sup>8</sup>

Nakon što smo jasno odredili vizualni identitet lutaka, prešli smo na izbor materijala koji su igrali ključnu ulogu u oblikovanju njihove estetike. Jedan od ključnih zahtjeva animatora bio je da lutke budu "mekane", odnosno izrađene od mekih materijala koji će omogućiti mekše pokrete. Odlučila sam se za spužvu kao osnovni materijal, što je omogućilo stvaranje lutaka koje su bile fleksibilne, a istovremeno dovoljno čvrste za dugotrajne izvedbe.

Budući da je „Šuma Striborova" narodna priča ukorijenjena u folkloru, bilo je ključno da kostimi lutaka odražavaju taj element. Prema dogovoru, svi likovi koji predstavljaju ljude nosili su stiliziranu slavonsku narodnu odjeću koja je vizualno evocirala tradiciju, ali je bila prilagođena scenskim potrebama. S druge strane, likovi koji nisu u potpunosti ljudi, poput Guje, Malika i Tintilinića, nosili su odjeću koja nije bila nalik narodnoj, čime smo naglasili njihovu pripadnost nadnaravnom svijetu.

Ova jasna podjela između ljudskog i čarobnog svijeta bila je ključna za razumijevanje priče i za stvaranje vizualne razlike koja publici pomaže u praćenju radnje. Kroz kostime i dizajn lutaka pokušali smo prenijeti srž priče i stvoriti scensku čaroliju koja povezuje tradiciju s kreativnom inovacijom.

## 7. INSPIRATIVNA PLOČA SLIKA

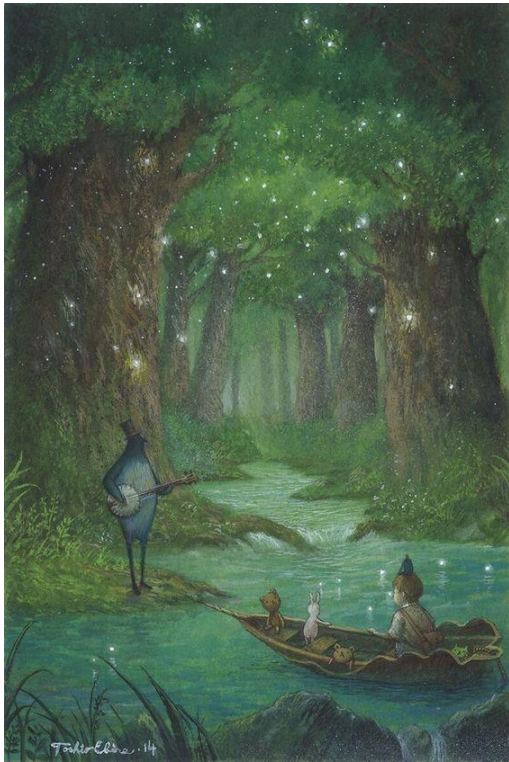
Inspirativna ploča slika, odnosno *moodboard*, bio je ključni alat koji je autorskom timu omogućio da pronađe zajednički jezik i uspostavi smjernice za sve vizualne elemente predstave. Iz tog izvora crpili smo inspiraciju kako bismo uskladili sve aspekte koji čine scensku cjelinu. Prikazi prirode i sela, dijelovi šume prekriveni snijegom, tople seoske kućice i slični motivi. Jedna od glavnih inspiracija za mene bila je lutkarska predstava "Sedam gavranova" iz Bugojna, koju su svi članovi tima prepoznali kao estetski ideal kojem smo težili. Ta predstava, sa svojom jedinstvenom estetikom, postala je referentna točka za kreaciju lutaka.

Upravo zbog toga korištena je tehnika filcanja, koja sama po sebi donosi novu, zanimljivu estetiku, savršeno odgovarajući atmosferi i stilu koji smo željeli postići u našoj adaptaciji.

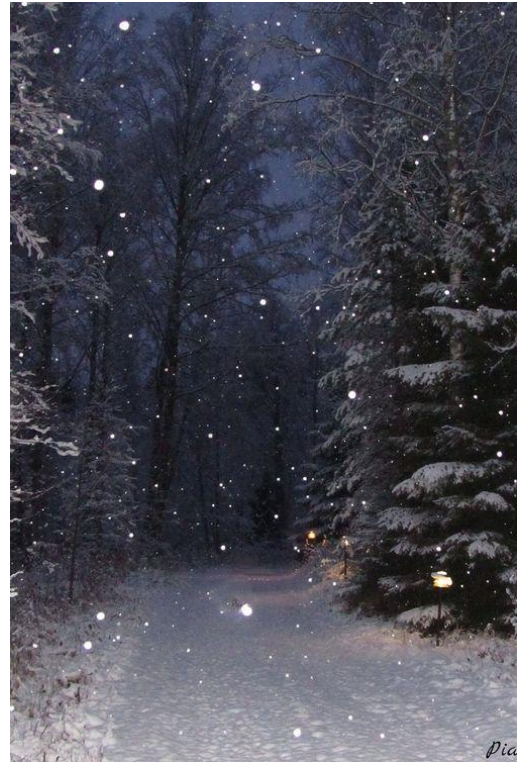
---

<sup>8</sup> Paljetak, Luko, *Lutke za kazalište i dušu*, Zagreb: Međunarodni centar za usluge u kulturi, 2007., str.55.





Slika 3: Umjetnički rad, autor: Toshio Ebine



Slika 4: Fotografija, autor: Pia Silvo



Slika 5: AI generirana slika, autorica: Maria Rojas

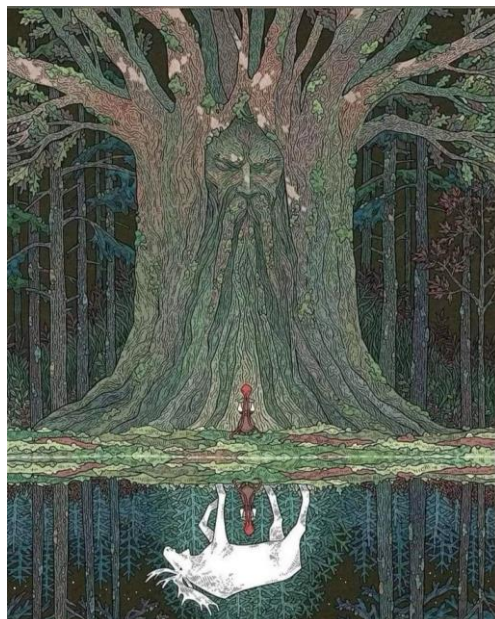


Slika 6: Fotografija kuće u šumi, autor: nepoznat





Slika 7: Fotografija peći, autor: nepoznat



Slika 8: „The Druids“, umjetnički rad, autorica: Julia Tar



Slika 9: Fotografija lutkarske predstave "Sedam gavrana", Kazalište mladih, Bugojno, fotografija: promo



Slika 10: Fotografija lutkarske predstave "Sedam gavranova", Kazalište mladih, Bugojno, fotografija: promo

## 8. DIZAJN I TEHNOLOGIJA LUTAKA

Razradom karaktera i tehnologije lutaka, uzimajući u obzir sve aspekte koji su bili ključni za uspješnu realizaciju, osmišljen je njihov dizajn. Pri dizajniranju izgleda lutaka bilo je potrebno paziti na očuvanje estetike same predstave, ali i na to da su lutke funkcionalne, bez narušavanja vizualnog dojma.

Prvi korak bila je izrada skica lutaka. Tijekom sastanka s kolegama, pažljivo su zabilježene smjernice koje su se odnosile na karaktere likova, kako bi se njihove osobnosti jasno očitavale kroz izraze lica, držanje i cjelokupni fizički izgled lutaka. „Kratko rečeno rediteljeva je dužnost da odredi vrstu, tip i posebne zahteve za svaku lutku ponaosob; kreator lutaka umetnički i tehnički uobličava rediteljeve zamisli.“<sup>9</sup> Bilo je važno da svaka lutka ne samo vjerno prenese karakter lika kojeg predstavlja, već i da se estetski uklopi u cjelokupnu atmosferu predstave.

Uz ove smjernice vodilo se računa o posebnostima svakog lika, nastojeći da kroz detalje poput oblika očiju, izraza lica ili čak načina na koji lutka stoji ili se kreće, preneseu suptilne nijanse njihovih osobnosti. Na primjer, likovi iz nadnaravnog svijeta zahtijevali su poseban pristup

---

<sup>9</sup> Lazić, Radoslav: *Estetika lutkarstva*, autorsko izdanje, Beograd, 2002., str.73.



kako bi njihova neobičnost bila jasna već na prvi pogled, dok su ljudski likovi trebali odražavati određenu autentičnost i povezanost s folklornim elementima priče.

Kako bi se osiguralo da su lutke funkcionalne u tehničkom smislu, bilo je važno razmotriti svaki aspekt njihove konstrukcije. Odabrani materijali morali su biti dovoljno čvrsti da izdrže zahtjeve animacije, ali i dovoljno fleksibilni da omogućuju animatorima lako upravljanje. Pritom se vodilo računa da nijedan element dizajna ne bude ugrožen funkcionalnošću, već da sve zajedno stvara skladan i učinkovit scenski dojam.

Na temelju ovih smjernica izrađen je konkretan dizajn lutaka uzimajući u obzir sve detalje koji su bili unaprijed dogovoreni s ostatkom tima. Cilj je bio da konačni izgled lutaka bude rezultat pomnog promišljanja s jasnim naglaskom na funkcionalnost i estetiku, kako bi one mogle što bolje ispuniti svoju ulogu u predstavi i prenijeti sve slojevitosti priče „Šuma Striborova“.

## 8.1 Majka

### Dizajn

Pri stvaranju dizajna lika stare majke inspiracija je crpljena iz opisa njezine fizičke pojave i osobnosti dobivenih od kolega animatora na sastanku, uz nastojanje da se kroz svaki aspekt njezinog izgleda prenesu duboke emocije i simbolika koju ona nosi u priči „Šuma Striborova“. Majka je prikazana kao starija žena, manjih proporcija, čije tijelo odražava godine ispunjene radom, trpljenjem, ali i neiscrpnom ljubavlju.

Njezina malena, debeljuškasta figura naglašava skromnost i jednostavnost njezina života, dok su kratke noge i zaobljeno tijelo u potpunoj suprotnosti s vitkom, zavodljivom figurom Guje, koja utjelovljuje zloću i manipulativnost. Ova fizička razlika između majke i Guje nije samo vizualni kontrast, već i duboko simboličan jer odražava različite moralne i emocionalne svjetove koje njih dvije predstavljaju.

Majčino tijelo je pogrbljeno, što simbolizira teret godina i iskustava, ali i težinu tuge koju nosi zbog sinovljeve zaslijepljenosti i zlostavljanja. Pogrbljenost, međutim, nije samo znak fizičke slabosti, već i izraz njezine poniznosti i predanosti – ona se povija pod težinom svojih briga, ali nikada ne slama. Njezino tijelo odiše mekoćom i zaobljenošću, što dodatno naglašava njezinu majčinsku prirodu i sposobnost da pruža utjehu i sigurnost.

Posebna pažnja posvećena je izradi lica, koje je ključni element u prenošenju emocionalne dubine lika. Majčino lice zrači toplinom i dobrotom, s blagim, zaobljenim crtama koje dočaravaju osjećaj sućuti i milosti. Bore na njezinom licu nisu samo znak starosti, već i svjedočanstvo života ispunjenog ljubavlju, ali i patnjom. Njezine oči, blage i razumne, odaju duboku tugu, ali i nepokolebljivu nadu i vjeru u bolje sutra.

Svaka crta na njezinom licu osmišljena je kako bi prenijela osjećaj nježnosti i mudrosti, kao i njezinu sposobnost da, unatoč svemu, oprost i voli. Osmijeh na njezinim usnama, iako često skriven ispod vela tuge, nosi u sebi tračak radosti i prihvaćanja, naglašavajući njezinu urođenu dobrotu.

Sve ove karakteristike spojene su u cjelinu koja prenosi majčinu srž – njezin neuništiv duh, beskrajnu ljubav prema sinu i sposobnost da izdrži čak i najteže životne udarce. Njezina figura, iako mala i pogrbljena, na sceni zrači snagom koja dolazi iznutra, snagom ljubavi i majčinske požrtvornosti. Kroz ovaj dizajn, nastojalo se oživjeti lik stare Majke tako da svaki njezin pokret, svaka crta lica, priča priču o njezinoj neiscrpoj ljubavi i unutarnjoj snazi.



*Slika 11: Skica Majke*

### Tehnologija lutke Majke

Tehnološki proces izrade lutke stare Majke bio je izazovan i zahtijevao je preciznost u svakom koraku kako bi se postigao željeni vizualni učinak, a istovremeno omogućila funkcionalnost lutke tijekom izvedbe. Prvi korak bio je oblikovanje male drvene pločice, koja je služila kao unutarnja struktura tijela lutke. U pločicu je umetnuta vodilica – štap koji će kasnije služiti animatoru za upravljanje lutkom. Važno je prvo pričvrstiti vodilicu u drvenu pločicu kako bi joj ona dala dodatnu potporu da se prilikom animacije vodilica ne odvoji od lutke. Vodilica je

ostavljena dužom nego što je potrebno kako bih je mogli skratiti kada lutka bude u potpunosti sastavljena i spremna za probu.

Sljedeći korak bio je oblikovanje tijela lutke. Korišten je veliki komad spužve, pažljivo rezan i oblikovan kako bi se dobio kuglasti oblik koji čini osnovu tijela. Ključan detalj u oblikovanju tijela bila je grba – karakteristična za staru Majku, koja je trebala odražavati njezinu pogrbljenost i godine. Koristeći se univerzalnim ljepilom na bazi kaučuka za pričvršćivanje, spužva je dodana na vrh tijela, kako bi se postigao ovaj učinak. Nakon toga tijelo je ponovno oblikovano, prvo rezanjem, a zatim brušenjem, kako bi grba bila proporcionalna i prirodno integrirana u ostatak figure.

Jedan od specifičnih izazova bio je način na koji je glava spojena s tijelom. U dogovoru s animatorima, odlučeno je da glava bude čvrsto pričvršćena za tijelo, bez mogućnosti pokreta, kako bi se zadržala stabilnost i kako bi animatori mogli lakše upravljati lutkom. Ovo je odstupanje od klasičnih stolnih lutaka koje obično imaju više vodilica i pokretljivih dijelova, no u ovom slučaju jedna vodilica bila je dovoljna i prilagođena potrebama animatora. Ovaj atipični dizajn zahtijevao je drugačiji pristup kod izrade kako bi se osigurala funkcionalnost, unatoč jednostavnijoj konstrukciji.

Nakon što su tijelo, vodilica i glava bili sastavljeni, započela je izrada ruku i nogu. Ruke lutke izrađene su tako da omoguće fleksibilnost i prirodne pokrete. Kroz tijelo lutke provučeno je uže koje je služilo kao osnova za ruke. Na to uže dodana su dva dijela spužve, s ostavljenim prostorom za spoj u području lakta, što je omogućilo savijanje ruku tijekom animacije. Spoj u području lakta osiguran je trakom širine jednog centimetra, čime je postignuta dovoljna fleksibilnost bez gubitka forme.

Noge lutke nemaju koljena, što je namjerno izvedeno kako bi se postigao učinak sitnih, nesigurnih koraka, karakterističnih za stariju osobu. Donji dio trupa lutke je razrezan, a unutar njega su na određenoj udaljenosti zalijepljena dva komada trake. Na te komade trake dodani su tuljci izrađeni od spužve. Tuljci su napunjeni vatinom, koji je pružio potrebnu čvrstoću, ali je zadržao mekoću, ključnu za održavanje željene estetike lutke. Spužvaste noge, punjene vatinom, osigurale su da se lutka ne savija nepravilno tijekom hoda, dok su stopala dodatno otežana utezima za ribolov od četrdeset i pet grama. Ova dodatna težina omogućila je bolju kontrolu hoda jer se noge lagano njišu pri svakom pokretu animatora.

Važno je bilo osigurati da se noge ne sudaraju jedna s drugom tijekom hoda. Upravo zbog toga bio je potreban niz prepravki i prilagodbi kako bi se postigao optimalan rezultat. Hod stare

Majke morao je odražavati njezinu dob i težinu godina pa je bilo ključno da svaki korak izgleda autentično i u skladu s njezinim karakterom.

Odjeća lutke bila je prilagođena njezinom neobičnom tijelu. S obzirom na neuobičajene proporcije, odjeća je krojena izravno na lutki. Stara Majka nosi tradicionalnu odjeću koja uključuje bijelu košulju, tamnu suknju podignutu visoko do struka, crne cipelice od tkanine, kariranu maramu oko glave i bijelu pregaču. Svaki odjevni predmet izrađen je kako bi odgovarao karakteru stare Majke i doprinio autentičnosti njezinog izgleda.

Svi dijelovi tijela lutke koji nisu prekriveni odjećom izrađeni su tehnikom filcanja. Filcanje, tehnika u kojoj se posebnom iglom više puta ubode vuna kako bi se stvorili sitni čvorići, omogućila je da se postigne detaljna tekstura lica i drugih izloženih dijelova tijela. Ova tehnika ne samo da je dodala vizualni sloj liku, već je i odgovarala stilskom izrazu i estetskom konceptu predstave.

Odabir materijala i tehnika zajedno su doprinijeli stvaranju lutke koja je bila ne samo estetski usklađena s ostatkom predstave, već i funkcionalna i lako upravljiva za animatore. Kroz ovaj proces, ostvarena je lutka koja oživljava karakter stare Majke, omogućujući publici da osjeti njezinu prisutnost i važnost unutar priče.



*Slika 12: Fotografija Majke iz lutkarske predstave "Šuma Striborova"*



*Slika 13: Fotografija Majke iz lutkarske predstave "Šuma Striborova"*

## 8.2 Sin

### Dizajn

Sin je mladić s ruralnog područja, oko trideset godina star, čiji vanjski izgled i odjeća odražavaju skromnost i jednostavnost seoskog života. Njegova odjeća, sastavljena od slavonskih tradicionalnih elemenata, nosi priču o njegovom porijeklu, načinu života i unutarnjem svijetu.

Sin nosi bijelu košulju, koja simbolizira čistoću, ne samo u doslovnom, već i u moralnom smislu – njegova duša je neokaljana, a srce ispunjeno dobrotom. Košulja je jednostavna, izrađena od grubog platna, bez ukrasa, što dodatno naglašava njegov skromni način života. Iako bijela, košulja je nošena i izlizana na nekim mjestima, što odražava svakodnevni trud i rad.

Preko košulje nosi prsluk, važan dio tradicionalne slavonske nošnje. Prsluk nije luksuzan, već funkcionalan, izrađen od tamnijeg, čvrstog pletiva, izdržljivog i praktičnog za rad na selu. Iako jednostavno krojen, prsluk pokazuje znakove trošenja, možda čak i nekoliko zakrpanih rupa, što pokazuje pažnju prema odjeći i potrebu da traje što dulje.

Na nogama nosi opanke, ključni dio tradicionalne slavonske seoske obuće. Opanci su jednostavni, izrađeni od kože, a njihova istrošenost svjedoči o brojnim pređenim kilometrima i godinama rada na poljima. Ovaj odjevni element dodatno naglašava njegovu povezanost s tlom i prirodom, kao i skromno porijeklo.

Fizionomija i izrazi lica sina odražavaju blagost i dobrodušnost. Njegov blagi izgled i narav rezultat su odrastanja uz brižnu majku, koja ga je odgajala s puno ljubavi i pažnje. Njegove crte lica su nježne, a osmijeh blag, što odaje toplu osobnost. Oči su mu velike s izraženom laganom zbunjenošću, što naglašava njegovu nesigurnost u svijetu, osobito pod utjecajem zlobne žene koja ga zbunjuje i odvlači s pravog puta.

Dizajn lika prenosi dvojakost njegova karaktera – s jedne strane on je jednostavan, dobrodušan mladić iz sela, a s druge strane, podložan je vanjskim utjecajima koji ga zbunjuju i udaljuju od njegovih pravih vrijednosti. Ovi elementi čine sina slojevitim likom, čije ponašanje i postupci imaju duboku emocionalnu osnovu, što ga čini važnim dijelom priče.



Slika 14: Skica  
Sina

### Tehnologija lutke Sina

Prvi korak u izradi lutke Sina bilo je oblikovanje osnovne strukture tijela. Za to je korištena drvena pločica koja je služila kao temelj za cijelu konstrukciju. Pločica je prilagođena dimenzijama kako bi odgovarala proporcijama lika Sina, koji je trebao biti viši i vitkiji. Visina lutke Sina je trideset i dva centimetra pa je drvena pločica dovoljno mala da stane u njegov torzo. Sve lutke su sličnih dimenzija jer scena zahtijeva komornost i nema mnogo prostora za veće lutke.

U pločicu su umetnuta dva štapa. Prvi štap, odnosno vodilica, vodoravno prolazi kroz tijelo i omogućava upravljanje cijelim tijelom lutke jednom animatoru. Drugi štap, postavljen uspravno, prolazi kroz tijelo, vrat i završava u glavi. Obično stolne lutke imaju vodilicu postavljenu u donjem dijelu leđa kako bi se olakšao pokret nogu, kao i jednu u glavi postavljenu u razini nosa. Ova lutka nema vodilicu u glavi, već je ona postavljena više, što je omogućilo animatorima upravljanje hodom lutke i usmjeravanjem njezinog pogleda.

Za izradu glave, na vrh uspravnog štapa pričvršćena je drvena kuglica koja je služila kao osnovna konstrukcija za glavu. Kuglica je pričvršćena pomoću ljepila za drvo i piljevine, čime je osigurana čvrsta baza za daljnje oblikovanje. Kada se konstrukcija osušila, glava je oblikovana od spužve, a kuglica je korištena kao jezgra.

Tijelo lutke oblikovano je od spužve, s naglaskom na proporcije koje odgovaraju vitkoj i visokoj građi Sina. Korištena je slična tehnika kao kod lutke stare Majke, gdje je spužva rezana i oblikovana kako bi tijelo bilo dovoljno dugo i usko, čime je naglašena mladost i fizička

aktivnost Sina. Glava, pričvršćena na uspravni štap, nije imala mogućnost pokreta. Jedina mogućnost upravljanja lutkom bila je preko vodilice smještene na leđima, između lopatica.

Za izradu ruku korišteno je uže kao osnova, što je omogućilo fleksibilnost i mekše pokrete. Ruke su izrađene od spužve, pričvršćene na tijelo s mogućnošću savijanja u ramenima i laktovima. Trakom debljine jednog centimetra stabilizirano je područje lakta, čime je osigurano pravilno savijanje ruku pri animaciji. Ruke su vitke i duže, u skladu s proporcijama Sina.

Noge su također izrađene od spužve s jasno definiranom zonom koljena koja je omogućavala animaciju pokreta. Unutar nogu umetnut je vatin kako bi se održala čvrstoća i forma, dok su koljena ojačana dodatnim materijalom – kožom, što je omogućilo realističan hod. Stopala su otežana pomoću utega za ribolov, čime je postignuta stabilnost, a noge su se njihale pri svakom animatorovom pokretu, stvarajući dojam koraka.

Jedan od izazova u procesu izrade bila je činjenica da su Sinovljeve duge noge tijekom pokreta imale tendenciju zapinjanja jedna o drugu, što je činilo hod nespretnim i nepraktičnim za animaciju. Taj je problem postao očit tijekom ranih proba, kada su animatori uvidjeli da noge lutke ne mogu izvoditi željene pokrete bez ometanja.

Kako bi se taj problem riješio, u tijelo lutke umetnuta je dodatna drvena pločica smještena u području kukova. Pločica je odvojila noge i osigurala dovoljan razmak između njih, sprječavajući njihovo međusobno zapinjanje. Postavljena je tako da ne narušava estetski izgled lutke, dok istovremeno omogućava stabilnost i slobodu kretanja dugih nogu zbog razdvojenosti kukova.

Sin nosi bijelu košulju izrađenu od laganog, pamučnog materijala, krojenu tako da naglašava njegov vitki stas. Preko košulje nosi tamniji prsluk, koji dodatno ističe njegovu skromnost i jednostavnost. Donji dio odjeće čine jednostavne tamnozeleno hlače od pamučnog materijala krojene tako da ne ometaju pokrete lutke, uz kožne opanke kako bi se spriječilo klizanje pri animaciji hoda.

Lice lutke, izrađeno tehnikom filcanja, odražava Sinovljevu dobrodušnost i blagost. Filcanjem su postignuti suptilni izrazi i detalji poput rumenih obraza i blagih crta lica, koji prenose njegovu emotivnost i zbunjenost.

Kombinacija svih ovih elemenata – od materijala do tehnika izrade i dizajnerskih odluka – rezultirala je lutkom koja utjelovljuje Sinovljevu dobrodušnost i jednostavnost, omogućujući animatorima da autentično ožive njegov karakter na sceni.



*Slika 15: Fotografija Sina iz lutkarske predstave "Šuma Striborova"*



*Slika 16: Fotografija Sina iz lutkarske predstave "Šuma Striborova"*

## 8.3 Guja

### Dizajn

Karakter Guje trebao je utjeloviti ženstvenost, gracioznost i opasnost, ali istovremeno izazivati nelagodu zbog svoje neobične ljepote. Smjernice za njezin dizajn bile su usmjerene na postizanje vizualnog kontrasta između vanjske privlačnosti i unutarnje zloće, pri čemu je temelj za dizajn bio spoj ljudskih i zmijskih karakteristika.

Guja je visoka i vitka figura s duguljastim tijelom koje se kreće s gracioznošću i elegancijom zmije. Njezina pojava na sceni odmah plijeni pažnju zbog izražene ženstvenosti, ali također izaziva nelagodu zbog svoje neobične, gotovo nadnaravne prirode. Gracioznost i fluidnost pokreta odražavaju njezinu zmijsku prirodu čineći je prijatnom koja se prikrada tiho i opasno. Svaki njezin pokret promišljen je i gotovo hipnotičan, a tijelo se savija i proteže u fluidnim, zmijskim linijama.

Lice, iako zadržava osnovne ljudske crte, odiše nečim neprirodnim i zastrašujućim. Lice je duguljasto, s tankim, gotovo prozirnim usnama. Umjesto privlačne ljepote, Gujino lice ima nešto ljigavo i odbojno, nalikujući zmiji – koža djeluje glatko i hladno, gotovo vlažno na dodir,



a oči su hladne, prodorne, s pogledom koji kao da prodire duboko u dušu, otkrivajući njezinu zlu prirodu. Kosa je crna i duga, ali djeluje mokro i teško, kao da je natopljena vlagom.

Odjeća također odražava zmijsku prirodu. Guja nosi haljinu koja prati liniju tijela, naglašavajući njezinu vitkost i visinu. Materijal haljine je rastezljiv, gladak i svjetlucav, nalik na zmijsku kožu, što dodatno povezuje njezin izgled s bićem zmijske. Haljina se prilagođava pokretima, djelujući kao drugi sloj kože i naglašavajući njezinu zlobu i opasnost.

Sve ove karakteristike zajedno stvaraju lik koji je jednako zavodljiv koliko i zastrašujuć, spajajući suptilnu ženstvenost s hladnokrvnom prijetnjom zmijske. Guja je utjelovljenje mračnih sila, čija vanjska ljepota skriva zlu i opasnu prirodu, a njezin dizajn pažljivo je osmišljen kako bi prenio složenost i dvosmislenost njezine uloge u priči.



Slika 17: Skica Guje



Slika 18: Skica Guje

## Tehnologija lutke Guje

Dizajn i tehnologija lutke Guje značajno se razlikuje od ostalih lutaka, a prilagođen je posebnostima njezinog lika i uloge u predstavi. Prvi korak u izradi bio je oblikovanje male drvene pločice koja je postavljena unutar Gujinog torza, u koji je ubušen štap, tj. vodilica. Sličan pristup korišten je i kod drugih lutaka, ali s jednom ključnom razlikom: na ovu pločicu također je pričvršćeno uže koje se proteže okomito iz trupa kroz vrat Guje i spaja se na drvenu kuglicu koja čini osnovu za njezinu glavu. Osim užeta, koji omogućava fluidan pokret glave i povezuje je s tijelom, iz glave se pruža i dodatna vodilica, omogućujući animatorici da upravlja Gujom s dvije vodilice, čime se postiže mekši i fluidniji pokret, karakterističan za zmijoliko kretanje i zavodljivu prirodu ovog lika.

Cijelo tijelo Guje, uključujući glavu, ruke i noge, izrađeno je od spužve. Tijekom proba smo primijetili da je prvobitna verzija glave bila premalena, stoga je naknadno dodan sloj spužve od jednog centimetra oko cijele glave, ponovno je presvučena i obojena, što je omogućilo skladniji izgled s ostatkom tijela.

Ruke lutke imale su jedinstvenu funkciju prema zahtjevu animatora. Naime, animatorica je željela da lutka može značajno produžiti ruke u određenoj sceni, kako bi u ljutnji razbijala predmete i iznenadila publiku. Kako bi se to postiglo, kroz trup Guje provučena je elastična gumica od deset milimetara, pri čemu su isprobane različite vrste dok nije pronađena ona koja se najbolje rasteže. Zatim sam na svaku ruku, odnosno gumicu, nanizala male tuljce od spužve, a zadnji tuljac postao je šaka. Na taj način, ruke su bile lako pokretljive, ali su se mogle i znatno produžiti na zahtjev animatora, stvarajući poseban efekt na sceni.

Noge lutke, u početku izrađene na sličan način kao kod lika Sina, s komadima spužve punjenim vatinom, pokazale su se nepraktičnima tijekom proba. Uočili smo da noge ometaju željeni zmijoliki pokret Guje i ometaju dojam lepršanja koji su animatori htjeli postići. Stoga je zajedničkom odlukom tima uklonjen donji dio Gujinih nogu, ostavljajući samo bedra kako bi se zadržala forma njezine uske, duge zmijolike haljine. Guja je morala biti najviša lutka u predstavi, visine trideset i pet centimetara. Skraćivanjem njezinih nogu bila je mnogo manja od ostalih lutaka. Kako bi i dalje djelovala najvišom pomogla je duga haljina koja je prekrivala noge skroz do poda te način na koji je animirana. Lutka je „lebdjela“ stvarajući iluziju da klizi po površini stola.

Spužvasto tijelo lutke Guje presvučeno je elastičnom sintetičkom tkaninom, likrom. Čime se postigao poseban vizualni efekt koji ističe njezinu različitost u odnosu na ostale likove u

predstavi. Za razliku od drugih lutaka koje su filcane, što im daje mekši i topliji izgled, Guja je prekrivena likrom, materijalom koji je zategnut i glatke teksture. Ovaj izbor materijala naglašava hladnoću i suzdržanost njezinog lika, čineći je vizualno distinktivnom i na prvi pogled drugačijom od ostalih.

Koristeći iglu i konac udubljeni su dijelovi koji definiraju oči i usta, pažljivo stvarajući konture koje daju licu specifičan izraz. Nakon toga, oči, usta i sjene na njezinom licu ručno su nacrtane flomasterom i rapidografom, što je dodatno naglasilo njezin hladan i prijeteći izgled. Ova kombinacija zategnute likre i precizno oblikovanog lica ističe Gujinu dvoličnost i suprotstavlja se toplijem i mekšem izgledu drugih lutaka, što simbolizira njezinu izdvojenost i jedinstvenu ulogu u priči.

Specifičan i ključan dio lutke je njezina odjeća, koja ne samo da definira vizualni identitet lika Guje, već igra i središnju ulogu u njezinoj transformaciji iz zmije u ženu, čime se postiže dramatičan efekt na sceni. Guja nosi usku, dugačku haljinu koja blago svjetluca, reflektirajući suptilne promjene svjetlosti i stvarajući mističan dojam na pozornici. Rukavi haljine krojeni su tako da imaju mogućnost produživanja odnosno rastezanja s rukama, što naglašava njezinu sposobnost protezanja i manipulacije prostorom oko sebe.

Nadsuknja, koja u početku izgleda kao dekorativni dio odjeće, zapravo ima važnu funkcionalnu ulogu. Krojena u obliku tuljca, nadsuknja sadrži patent s prednje strane i magnet na stražnjem dijelu, što omogućuje brzu i neprimjetnu transformaciju. Na početku predstave, kada se Guja pojavljuje u svom zmijolikom obliku, patent je zatvoren, čime nadsuknja u potpunosti prekriva njezine noge i stvara iluziju dugačkog, zmijolikog repa koji se proteže iz njezinog tijela. Ova iluzija nije samo vizualno impresivna, već je i funkcionalno prilagođena kako bi pratila fluidne pokrete lutke, omogućujući animatoru da oživi Guju kao biće koje se kreće s gracioznošću i zavodljivošću zmije.

Mekana i savitljiva konstrukcija lutke dodatno doprinosi ovom zmijolikom gibanju, čime se postiže potpuna harmonija između dizajna i animacije. U trenutku kada se Guja transformira u ženu, ovaj kostim omogućuje trenutnu promjenu koja je ključna za razvoj priče. Animator jednostavnim potezom otvara patent, otkrivajući suknju ispod repa, a vrh repa se jednim malim pokretom spaja na magnet na donjem dijelu leđa Guje. Ovaj jednostavni, ali efektni pokret omogućuje da se rep preobrazi u suknju, simbolizirajući Gujinu transformaciju iz zmijolikog stvorenja u ljudski oblik.

Ova promjena ne samo da naglašava dramski preokret u priči, već i vizualno dočarava metamorfozu koja odražava temeljnu dualnost Guje kao lika. U konačnici, ovaj kostim je sredstvo za izražavanje složenosti Gujinog karaktera, te je ključan element u postizanju željenog estetskog i narativnog učinka u predstavi.



*Slika 19: Prikaz procesa izrade Guje*



*Slika 20: Fotografija Guje iz lutkarske predstave "Šuma Striborova"*



*Slika 21: Fotografija Guje*

## 8.4 Malik

### Dizajn

Pri dizajniranju Malika cilj je bio stvoriti lik koji će svojom pojavom i pokretima odražavati veselje, razigranost i dobroćudnost. Njegova malena figura nije samo vizualna karakteristika, već i način da se izrazi njegova dinamičnost i energija, koja prkosi njegovoj veličini.

U pokretima Malika trebalo je ostvariti sličnost s plamenom ili iskricom – stalno je u pokretu, kreće se lagano, brzo i nepredvidivo, baš poput vatrenih iskrica koje plešu u zraku. Ta fluidnost u njegovom kretanju simbolizira njegovu razigranu prirodu, ali i njegovu unutarnju snagu, koja, iako skrivena u malenom tijelu, ima veliki utjecaj na priču. Kreće se kao da ga vodi neki unutarnji ritam s laganim skokovima i vrtnjama, ostavljajući dojam neprestane igre i radosti.

Što se tiče odjeće, Malik nosi crveno ruho, što je snažan vizualni element koji odmah privlači pažnju. Crvena boja simbolizira energiju, strast i životnu silu, a u kontekstu Malika, dodatno naglašava njegovu povezanost s vatrom i svjetlošću. „...za crvenu boju se verovalo da čuva od zla pa su predmeti, drveće i čak životinje bojeni u crveno, a ratnici su bojili sekire i koplja u crveno da bi oružje dobilo čarobnu snagu...“<sup>10</sup> Ova boja također kontrastira s tamnijim, zemljanim tonovima ostalih likova, čime se ističe njegova posebnost i naglašava njegova uloga u priči.

Poseban detalj u njegovom dizajnu je crvena šiljasta kapica koja savršeno upotpunjuje njegov izgled. Kapica nije samo ukrasni element, već i simbolički odražava Malikovu povezanost s vatrom. Njezin oblik, koji podsjeća na plamen, dodatno ističe njegovu vatrenu prirodu – uvijek pokretan, živahan i pun energije. Crvena boja kapice skladno se uklapa s njegovim crvenim ruhom, stvarajući lik koji je u potpunosti u harmoniji sa svojim elementom.

Svi ovi elementi zajedno čine Malika likom koji odiše životom, vedrinom i čistom, dječjom radošću. Njegov dizajn pažljivo je osmišljen kako bi gledateljima prenio osjećaj radosti i topline, ali i kako bi naglasio njegovu važnost u priči kao nositelja svjetlosti i nade. Malik nije samo sporedni lik, već ključni element u stvaranju atmosfere bajke, a njegov dizajn odražava sve te aspekte.

---

<sup>10</sup> Oconnell, Mark: *Ilustrovana Enciklopedija Znakova I Simbola*, IP\* JRJ\*, Zemun – Beograd, 2007., str. 114.



Slika 22: Skica Malika

### Tehnologija lutke Malika

Proces izrade započeo je oblikovanjem male drvene pločice koja će služiti kao baza unutar tijela lutke. U tu drvenu pločicu ubušila sam jedan štap, koji je služio kao glavna vodilica za animaciju tijela, slično kao kod Majke. Dodatno, iz pločice je vertikalno izlazio drugi štap, koji je služio kao vodilica za glavu lutke. Pločica u Maliku značajno je manja od onih u ostalim lutkama zato što je on mnogo manja lutka. Visina lutke Malika je šesnaest centimetara, što odgovara njegovom karakteru te liku malenog vatrenog vilenjaka.

Koristeći smjesu ljepila za drvo i piljevine, na vrhu štapa koji izlazi iz tijela, pričvršćena je kuglica od drveta. Ova kuglica bila je konstrukcija za Malikov spužvasti dio glave, koji je kasnije oblikovan i pričvršćen na štap. Glava je u potpunosti izrađena od spužve, koja je zatim oblikovana u prepoznatljivi lik Malika s njegovim dobroćudnim, blago vragolastim izrazom lica.

Tijelo Malika izrađeno je od spužve, slično kao kod Majke, ali u manjoj dimenziji. Za razliku od Majke, Malikov lik nije zahtijevao grbu, ali je tijelo moralo biti oblikovano tako da omogućava dinamične pokrete.

Ruke lutke izrađene su od užeta koje je provučeno kroz tijelo lutke. Na oba kraja užeta, s obje strane tijela, nadodana su dva dijela spužve s prostorom u području lakta, što omogućava lakše pokretanje i prirodnije savijanje ruku tijekom animacije. Ovo je osiguralo da Malik može izvoditi živahne i dinamične pokrete koji odražavaju njegovu razigranu osobnost.

Noge lutke Malika izrađene su na sličan način kao i kod Stare Majke. Noge nemaju koljena i pokreću se direktno iz kukova, čime je postignut specifičan način kretanja u kojem Malik pravi

male, brze korake ili pak skakuće po cijeloj sceni. Stopala lutke otežana su utegom za ribolov, što je omogućilo stabilnost i prirodni pokret tijekom animacije. Ovaj dodatni uteg u stopalima osigurao je da se lutka kreće s odgovarajućom težinom i balansom, dajući joj dojam čvrstog oslonca na tlu. Pri svakom pokretu animatora, utezi su pomogli da se noge pravilno postavljaju.

Kada su tijelo i glava lutke bili potpuno sastavljeni, Maliku su dodani karakteristični rumeni obrazi i crvena šiljasta kapica, što je dodatno naglasilo njegov vatreni karakter. Kapica je šivana ručno, a lice lutke oblikovano je s naglaskom na vragolasti, ali dobroćudni izraz, koji je postignut tehnikom filcanja i preciznim oblikovanjem spužve.

Unutar same kapice postavljena je žaruljica koja se mogla uključiti prema želji animatora, omogućujući dodatni sloj interakcije i vizualnog efekta. Ova lampica nije svijetlila jednolično, već je imala blage varijacije u jačini svjetla, što je stvaralo efekt treperenja, nalik plamenu. Unutar crvene šiljaste kapice, ovaj svjetlosni efekt pridonio je stvaranju dojma da je Malikova glava obavijena živahnim plamenom.

Na kraju, lutka je bila obučena u crveno ruho izrađeno od baršuna koje je odražavalo njegovu živahnu osobnost i ulogu u predstavi kao Malika, razigranog i dobroćudnog vatreneog čovječuljka.



*Slika 23: Fotografija Malika sa svjetlećom kapicom*



*Slika 24: Fotografija Malika na samom završetku izrade*



*Slika 25: Fotografija Malika iz lutkarske predstave "Šuma Striborova"*



*Slika 26: Fotografija Malika iz lutkarske predstave "Šuma Striborova"*



## 8.5 Djevojka

### Dizajn

Djevojka je lik koji, iako se najkraće pojavljuje u predstavi, nosi snažnu ulogu u samoj priči. Njezina transformacija iz zmije u djevojku simbolizira trijumf dobra nad zlom, čineći njezin utjecaj ključnim za završni ishod.

Djevojka je blagog i nježnog izgleda, potpuno suprotstavljena zmijolikoj Guji. Dok je Guja dizajnirana kao visoka, tamna i prijeteća, djevojka odiše toplinom i jednostavnošću. Njezina figura je malo niža od Sinovljeve, visine trideset centimetara, čime se postiže sklad i dodatno naglašava njihova povezanost. Nosi slavonsku seosku odjeću – bijelu košulju i tamnu dugačku suknju, što ju smješta u isti svijet kao i ostale ljudske likove u priči, ali s dozom čistoće i nevinosti.

Poseban naglasak stavljen je na njezinu plavu kosu, koja je uredno povezana u dvije pletenice koje nježno padaju na ramena. Ovaj detalj ne samo da doprinosi njezinoj nevinoj pojavi, već i stvara kontrast u odnosu na Gujinu crnu, mokru kosu, dodatno naglašavajući promjenu koju predstavlja. Njezini zdravi rumeni obrazi i blagi osmijeh prenose osjećaj mira i radosti, simbolizirajući obnovu i nadu koja dolazi s pobjedom dobra.

Dizajn djevojke odražava njezinu ključnu ulogu u priči – iako se pojavljuje kratko, ona donosi promjenu koja omogućava sretan završetak. Kroz njezin izgled i način na koji je prikazana, publika treba osjetiti njezinu važnost i simboliku, čineći je neizostavnim dijelom scenske priče.



Slika 27: Skica Djevojke

## Tehnologija lutke Djevojke

Izrada lutke Djevojke započela je oblikovanjem osnovne strukture tijela. Kao temelj za konstrukciju postavljena je drvena pločica, slična onoj koja je korištena za lutke ostalih likova. Ova pločica služila je kao jezgra za tijelo lutke. U pločicu sam ubušila dva štapa koji su imali različite funkcije. Prvi štap, postavljen vodoravno kroz tijelo lutke, djelovao je kao vodilica i omogućavao upravljanje tijelom. Drugi štap bio je uspravno postavljen i prolazio je kroz tijelo i vrat te je završavao u glavi lutke.

Kao i kod ostalih lutaka za izradu glave, na vrh uspravnog štapa pričvršćena je drvena kuglica, koja je služila kao osnovna konstrukcija za glavu. Kuglica je bila čvrsto pričvršćena pomoću ljepila za drvo i piljevine, čime je osigurana stabilna baza za daljnje oblikovanje glave. Na ovu bazu, oblikovana je glava od spužve, koristeći kuglicu kao središte pažljivo oblikujući detalje koji će odražavati Djevojčin blag i nježan izraz lica.

Tijelo lutke izrađeno od spužve oblikovano je tako da odgovara vitkoj i mladoj figuri Djevojke. Spužva je rezana i oblikovana, kako bi tijelo bilo proporcionalno i prirodno se uklapalo u ukupnu estetiku lutke. Glava pričvršćena na uspravni štap je statična, dok je jedina mogućnost pokreta bila osigurana vodilicom koja se nalazila na leđima lutke, između lopatica.

Za izradu ruku korišteno je užo, provučeno kroz tijelo s dodatkom dva dijela spužve s obje strane, pri čemu je dio kod lakta ostao nepokriven kako bi se omogućilo lakše savijanje i pokretanje ruku. Ova konstrukcija ruku omogućila je fleksibilnost i prirodnost u pokretima, dajući lutki dojam blage, nježne figure.

Noge lutke bile su izrađene na isti način kao i kod lutke Sina s naglaskom na kretanje iz kukova u koje je naknadno nadodana tanka drvena pločica koja razdvaja noge da se ne bi sudarale pri svakom koraku. Noge su bile izrađene od spužve, punjene vatelinom kako bi zadržale čvrstoću i oblik. Stopala lutke otežana su utegom za ribolov za stabilno i prirodno pokretanje tijekom animacije, dajući lutki dojam sigurnosti i čvrstog oslonca na tlu.

Kada je konstrukcija lutke bila dovršena, uslijedile su završne prilagodbe od izrade odjeće, prekrivanja vidljivih dijelova lutke filcom, do izrade detalja na licu. Lice lutke oblikovano je

tehnikom filcanja, čime su udubljeni dijelovi za oči i usta dodatno naglasila Djevojčin blagi osmijeh i izražajne oči.

Djevojka nosi jednostavnu seosku odjeću – bijelu košulju i tamnu dugačku suknju, koja se skladno uklapala u njezin lik. Cipelice su izrađene od tamne kože kako bi spriječile klizanje pri svakom koraku lutke. Njezina plava kosa ispletena u dvije pletenice, a lice, ruke i dio nogu također su izrađeni tehnikom filcanja.



*Slika 28: Prikaz procesa izrade Djevojke*



*Slika 29: Fotografija Djevojke iz lutkarske predstave "Šuma Striborova"*

## 8.6 Tintilinići

### Dizajn

Tintilinići su maleni razigrani sljedbenici Malika, glavnog vatrenog čovječuljka u priči. Njihova uloga u predstavi je da s Malikom pomažu staroj majci u ključnim trenucima.

Tintilinići su zamišljeni kao mali, vragolasti, ali dobroćudni likovi, čija lica podsjećaju na Malikovo. Njihove crvene šiljaste kapice, koje neodoljivo podsjećaju na plamen, simboliziraju njihovu vatrenu prirodu i povezanost s Malikom. Svaki od njih ima malen, okrugao nosić, što im daje simpatičan i prijateljski izgled, naglašavajući njihovu dobronamjernost.

Svi Tintilinići izgledaju identično, što je namjerno učinjeno kako bi se stvorio dojam da svi potječu iz vatre. Njihov dizajn kao personifikacija iskrica dodatno naglašava njihovu ulogu kao malih, ali moćnih pomagača, koji svojim prisustvom donose toplinu, svjetlost i igru u priču. Njihova uniformnost i sličnost s Malikom služe da bi se vizualno prenijela ideja da su oni produžetak njegove energije i volje, čineći ih ne samo pratećim likovima, već ključnim elementom koji doprinosi čaroliji predstave.



Slika 30: Skica Tintilinića



Slika 31: Skica Tintilinića na rukavici

### Tehnologija lutke Tintilinića

Tintilinići su posebna vrsta lutaka u ovoj predstavi, značajno različita od drugih likova. Za razliku od stolnih lutaka, Tintilinići su izrađeni kao prsne lutke zbog njihove jednostavne konstrukcije i estetske prikladnosti za njihovu ulogu na sceni. Ova odluka omogućila je jednostavno upravljanje s većim brojem likova, što je ključno za stvaranje dojmljivog efekta iskrica i vrcavosti. Tehnička prednost prsnih lutaka u ovom slučaju bila je omogućavanje

jednog animatora da upravlja s više Tintilinića istovremeno. Ovaj dizajn bio je posebno koristan zbog ograničenog broja animatora u timu, čime smo osigurali da svi Tintilinići mogu biti prisutni na sceni i stvarati željeni efekt iskrice.

Kako bi se postigao željeni broj Tintilinića i istovremeno zadržala jednostavnost animacije, korištene su dvije narančaste gumene rukavice koje se obično koriste za vrtlarjenje. Svaka rukavica bila je podijeljena na četiri prsta, a svaki prst je pretvoren u jednog Tintilinića.

Prvotna ideja bila je da Tintilinići budu postavljeni na dvije rukavice, s namjerom da samo jedan ili dva animatora upravljaju svim Tintilinićima istovremeno. Ova metoda činila je animaciju jednostavnom i omogućila veću kontrolu nad kolektivnim pokretima Tintilinića. Međutim, tijekom probnog razdoblja pokazalo se da su prilikom animacije na rukavicama Tintilinići imali ograničene pokrete i da nije bilo dovoljno fleksibilnosti za stvaranje željenog efekta. Tintilinići su odvojeni od rukavica i napravljeni kao zasebne prsne lutke. Ova promjena omogućila je svakom Tintiliniću da se njime neovisno upravlja, što je povećalo mogućnost dinamične animacije i omogućilo animatorima da lakše usklade njihove pokrete sa scenom.

Lica Tintilinića izrađena su tehnikom filcanja te izrazito nalikuju na Malika. Kapica i prsluk koji nose izrađen je od istog materijala kao i Malikova odjeća, odnosno od crvenog baršuna.



*Slika 32: Fotografija lutke Tintilinića*

## 8.7 Selo

### Dizajn i tehnologija

Selo kao scenografski element u početku nije bilo planirano kao dio predstave. Međutim, tijekom proba, uočen je zanimljiv detalj koji je promijenio tijek adaptacije. Stol na kojem se odvijala animacija bio je prekriven dugačkom bijelom plahtom, koja je bila dio scenografije. Ova bijela tkanina bila je blago prozirna, a kroz nju se nazirala silueta stola.

U originalnoj priči selo igra važnu ulogu jer osuđuje Guju, a postoje dijelovi u kojima se selo pojavljuje kao kolektivni lik. U adaptaciji je, međutim, odlučeno izbaciti te scene zbog ograničenog broja animatora – njih je bilo samo četvero, dok je bilo pet lutaka. Izvođenje cijelog sela kao stolnih lutaka činilo se previše komplicirano u tim uvjetima.

Nakon uočavanja prozirne tkanine na stolu pojavila se nova ideja. Selo je zamišljeno kao kartonski element smješten ispod stola, koji bi oživio u pravom trenutku korištenjem tehnike kazališta sjena. Pozadinsko svjetlo, usmjereno prema publici, projiciralo bi sjenu sela na prozirnu tkaninu.

Za ovu scenu izrađeni su likovi ljudi, kućica i borova od kartona, koji su služili kao lutke za kazalište sjena. Posebna pažnja posvećena je povezivanju svih tih elemenata na jedan štap, što je omogućilo da se svi kreću istovremeno. Na taj način, animator je jednim potezom mogao upravljati cijelim selom, stvarajući efekt mase ljudi koja se okuplja kako bi osudila Guju. Zvuk osvetničkog mrmljanja sela stvorio je dojam da selo oživljava i govori ujedinjenim glasom.

Dužina stiropora kroz koji je prolazio štap na koji su bili pričvršćeni svi kartonski elementi iznosila je jedan metar. Cijela konstrukcija bila je izrađena od stiropora, dvije tiple, štapića za raznjiće i kartona. Kartonski likovi seljana bili su zalijepljeni na štapiće za raznjiće, koji su potom provučeni kroz rupe u stiroporu na različitim udaljenostima te zalijepljeni za pomičnu tiplu. Unutar stiropora nalazila se pomična tipla, koja se mogla podizati i spuštati uz pomoć druge tiple koja je virila izvan stiropora. Na taj način likovi seljana mogli su se kretati gore-dolje stvarajući dojam nezadovoljne mase ljudi.

Ovaj scenografski element dodan je na samom kraju proba, zbog čega skice nisu priložene jer nisu ni postojale. Element je izrađen improvizacijom nakon dogovora s timom, istoga dana, kako bi animatori mogli uvježbati scenu u kojoj se prikazuje selo.

Ovaj detalj pokazao se kao vrlo upečatljiv dodatak predstavi. Publika je na njega reagirala iznimno pozitivno, a selo izvedeno tehnikom kazališta sjena pridonijelo je stvaranju specifične atmosfere i dodatno obogatilo vizualni dojam predstave.



*Slika 33: Fotografija Sela iz predstave "Šuma Striborova", kazalište sjena*

## 9. ZAKLJUČAK

Od samog početka cilj je bio stvoriti lutke koje ne samo da estetski odgovaraju tradicionalnoj narodnoj priči, već i omogućuju animaciju koja prirodno prenosi emocije i dinamiku likova. Kroz suradnju s timom, prilagodili smo materijale i tehnike kako bi se postigla optimalna funkcionalnost lutaka, pri čemu smo zadržali visoku razinu vizualne autentičnosti i simbolike.

Korištenjem inspirativnih ploča slika i stalna komunikacija unutar tima osigurali su koherentnost vizualnog identiteta predstave, dok su izbor materijala poput spužve te detalji poput odjeće izrađene od prirodnih materijala i fizionomije lutaka pridonijeli stvaranju likova koji su autentični i slojeviti. Tijekom proba neizbježno je dolazilo do određenih promjena i prilagodbi lutaka kako bi bolje odgovarale specifičnim zahtjevima izvedbe te kako bi njihova funkcionalnost bila optimalna. Ove prilagodbe obuhvaćale su izmjene u konstrukciji, balansiranju pokreta te usklađivanju estetskih i praktičnih elemenata. Ovaj proces pokazao je koliko je važno imati dobru komunikaciju unutar tima jer je upravo kroz stalnu razmjenu ideja, prijedloga i povratnih informacija bilo moguće pravovremeno i učinkovito reagirati na izazove i osigurati da konačni proizvod zadovolji sve umjetničke i tehničke zahtjeve. Takva suradnja omogućila je stvaranje lutaka koje ne samo da ispunjavaju svoju funkciju na sceni, već i doprinose ukupnoj atmosferi predstave stvarajući bogato i emotivno iskustvo za publiku.

Izrada stolnih lutaka za „Šumu Striborovu“ bio je kompleksan proces koji je zahtijevao sintezu estetskih, tehničkih i narativnih elemenata. Rezultat ovog rada su lutke koje ne samo da ispunjavaju funkcionalne zahtjeve izvedbe, već i doprinose stvaranju čarobne atmosfere koja povezuje tradiciju s inovativnim pristupom lutkarskoj umjetnosti.



## 10. SAŽETAK

Ovaj rad bavi se detaljnom analizom i adaptacijom priče „Šuma Striborova" jedne od najpoznatijih bajki autorice Ivane Brlić-Mažuranić, koja je dio zbirke "Priče iz davnine". Priča „Šuma Striborova" u ovoj adaptaciji zadržava svoju osnovnu narativnu strukturu i tematsku srž, unatoč određenim izmjenama u pojedinim elementima, koje su prilagođene zahtjevima lutkarske predstave. Sama adaptacija izvedena je kao lutkarska predstava s premijerom održanom 11. lipnja na Akademiji za umjetnost i kulturu u Osijeku.

Ovaj rad usredotočen je na proces dizajna i izrade lutaka koje su korištene u predstavi kao i na njihovu tehnologiju. Lutke korištene u ovoj predstavi su stolne lutke, a osnovni materijal od kojeg su izrađene je spužva. Dizajn lutaka pažljivo je osmišljen kako bi likovi vjerno prenijeli atmosferu priče, a njihova izrada uključuje različite tehnike i materijale. Glavni likovi, kao što su Majka, Sin i Djevojka, prikazani su kao ljudski likovi te su njihov izgled i stil usklađeni s realističnim prikazom. Njihova lica oblikovana su tehnikom filcanja, dok je odjeća izrađena od prirodnih materijala i pletiva, što doprinosi skladnom izgledu i naglašava njihovu povezanost s ljudskim svijetom. Njihovi kostimi i fizički izgled osmišljeni su kako bi stvorili vizualni kontrast u odnosu na likove iz čarobnog svijeta.

U kontrastu s njima nadnaravna bića kao što su Malik, Guja i Tintilinić izrađeni su na način koji odražava njihovu magičnu prirodu. Ti likovi razlikuju se ne samo u visini i estetici, već i u materijalima korištenima za njihovu izradu. Primjerice, Guja, koja u predstavi utjelovljuje opasnu i zlokobnu silu, jedina je lutka koja nije izrađena tehnikom filcanja. Umjesto toga, njezino tijelo je presvučeno likrom, čime je postignut efekt glatke i sjajne površine nalik na zmijsku kožu, što dodatno naglašava njezinu prijeteću prisutnost i simboliku zmije u priči.

Važan aspekt ove predstave je međusobna usklađenost svih elemenata – od animacije lutaka i tehnoloških rješenja do same adaptacije priče i scenografije. Kroz odabir materijala, tehnika izrade i dizajna lutaka predstava pokušava prenijeti tematske slojeve priče „Šuma Striborova" i stvoriti bogat vizualni i emotivni dojam. Na taj način svi elementi predstave, lutke, scenografija, svjetlosni efekti, glazba i animacija, djeluju skladno, stvarajući koherentnu i dojmljivu cjelinu koja ističe univerzalne teme borbe između dobra i zla, ljudske slabosti i snage, kao i važnost zajedništva i moralnih vrijednosti.

Predstava je osmišljena da publici pruži novo iskustvo priče koja je već duboko ukorijenjena u hrvatskoj kulturi. Svaka lutka u ovoj predstavi dizajnirana je kako bi doprinijela karakterizaciji likova, a njihov vizualni identitet naglašava slojevitost bajke i kontrast između stvarnog i

nadnaravnog svijeta. Adaptacija „Šume Striborove" u lutkarskoj formi ne samo da oživljava klasičnu priču, već i donosi svježju perspektivu na njene ključne motive i likove stvarajući predstavu koja je jednako privlačna i djeci i odraslima.

## 11. LITERATURA

Kroflin, Livija: *Duša u stvari, Osnovne lutkarske tehnike i njihova primjena*, Akademija za umjetnost i kulturu Sveučilišta Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Osijek, 2020.

Lazić, Radoslav: *Estetika lutkarstva*, autorsko izdanje, Beograd, 2002.

Oconnell, Mark: *Ilustrovana Enciklopedija Znakova I Simbola*, IP\* JRJ\*, Zemun – Beograd, 2007.

Paljetak, Luko: *Lutke za kazalište i dušu*, Zagreb, Međunarodni centar za usluge u kulturi, 2007.

### Internetski izvori

Brlić-Mažuranić, Ivana. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2013. – 2024. Pristupljeno 11.9.2024. <<https://www.enciklopedija.hr/clanak/brlic-mazuranic-ivana>>.

<https://baza.ivaninakucabajke.hr/hr/indeks/bajka/suma-striborova/> Pristupljeno 11.9.2024.

### Prilozi

Slika 1. <https://i.pinimg.com/564x/56/5f/b1/565fb1f2ab619a738d300d45070f980c.jpg>

Slika 2. <https://i.pinimg.com/564x/59/b4/c3/59b4c39662d65f8a187ab95a15fa51bb.jpg>

Slika 3. <https://www.deviantart.com/ebineyland/art/The-beginning-is-from-a-sound-of-the-Banjo-473823817>

Slika 4. <https://es.pinterest.com/pin/619878336245038057/>

Slika 5. <https://i.pinimg.com/564x/17/f2/6e/17f26edd0d2ffaab07ba4991d9748261.jpg>

Slika 6. <https://www.pinterest.jp/pin/109001253472418166/>

Slika 7. <https://i.pinimg.com/564x/f0/fc/f6/f0fcf6f418cd947700210c73598dbf29.jpg>

Slika 8. <https://i.pinimg.com/736x/7e/d5/e8/7ed5e821c23b815c7652f333349e003c.jpg>

Slika 9. <https://tvk3.info/wp-content/uploads/2022/09/7-gavranova-1-1024x683.jpg>

Slika 10. <https://tvk3.info/wp-content/uploads/2022/03/7-gavranova-6-1024x683.jpg>