

# Medo Đuro kod zubara

---

Vuković, Neda

Master's thesis / Diplomski rad

2019

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://um.nsk.hr/um:nbn:hr:251:302867>

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  
DIPLOMSKI SVEUČILIŠNI STUDIJ OBLIKOVANJE  
I TEHNOLOGIJA LUTKE

Neda Vuković

## **MEDO ĐURO KOD ZUBARA**

DIPLOMSKI RAD

MENTORICA: izv. prof. art. dr. sc. Saša Došen

Osijek, 2019.

**“To be raised with puppets,**

**Not to raise puppets!”**

Motto of the Sokol Puppeteers

(Natpis u Muzeju lutkarstva u Ljubljani, *LUTKOVNI MUZEJ*)

<b>UVOD</b> .....	5
<b>1. O TEKSTU, SADRŽAJU, ZAHTJEVIMA AUTORA</b> .....	6
1.1. SADRŽAJ PREDSTAVE UKRATKO.....	7
1.2. O IDEJI PREDSTAVE.....	7
<b>2. LUTKE I LUTKARSTVO</b> .....	10
2.1. MEDO ĐURO – LUTKA.....	10
2.2. KARIJESI – LUTKE.....	24
2.3. BUMBAR I PČELICA – LUTKE.....	27
2.4. TIHI JEŽ – LUTKA.....	30
<b>3. REKVIZITI</b> .....	32
3.1. PASTA I ČETKICA.....	32
3.2. MALJ.....	34
3.3. ELEKTRIČNA MOTORNA PILA.....	35
3.4. ČAROBNI ŠTAPIĆ.....	35
3.5. VILINA KRILA.....	36
<b>4. KOSTIMI</b> .....	37
<b>5. GLUMAC I LUTKA</b> .....	42
5.1. O NEVIDLJIVOM GLUMCU.....	42
5.2. KAKAV JE DANAS ODNOS IZMEĐU GLUMCA I NJEGOVOG „INSTRUMENTA“?44	
<b>6. ZAKLJUČAK</b> .....	48
<b>7. SAŽETAK</b> .....	49
<b>8. PRILOG – FOTOGRAFIJE PREDSTAVE</b> .....	50
<b>9. DODATAK – SLIKOVNICA</b> .....	53
<b>10. LITERATURA</b> .....	57

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU  
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU

**IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI**

kojom ja, Neda Vuković, potvrđujem da je moj diplomski rad pod naslovom „Medo Đuro kod zubara“ te mentorstvom izv. prof. art. dr. sc. Saše Došen rezultat isključivo mojega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima i oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio diplomskog rada nije napisan na nedopušten način, odnosno da nije prepisan iz necitiranog rada, pa tako ne krši ničija autorska prava. Također izjavljujem da nijedan dio ovoga završnog/diplomskog rada nije iskorišten za bilo koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

U Osijeku, 23. rujna 2019.

Potpis

---

## UVOD

Predstava „Medo Đuro kod zubara“ diplomski je rad iz predmeta „Oblikovanje i tehnologija lutke“ izrađen uz mentorstvo izv. prof. art. dr. sc. Saše Došen, a namijenjen je za izvođenje u obliku male forme Zagrebačkog kazališta lutaka, planirane premijere 20. rujna 2019.

Zamišljena je kao (autorski) proizvod zaposlenika Zagrebačkog kazališta lutaka, po zamisli ravnateljice Ljiljane Štokalo.

Autorica teksta je Ana Tonković Dolenčić, redateljica je Petra Mrduljaš, scenografiju je osmislila Ana Sekulić, pjesmu „Šubi dubi dubi“ Nikice Kalogjere obrađuje Nenad Brkić, a lutke, kostime i rekvizitu Neda Vuković.

## 1. O TEKSTU, SADRŽAJU, ZAHTJEVIMA AUTORA

ANA TONKOVIĆ DOLENČIĆ: „Medo Đuro kod zubara“ – predstava o zubnoj higijeni za najmlađe. Trajanje 30 minuta.

REŽIJA: Petra Mrduljaš

LUTKE, KOSTIMI I REKVIZITI: Neda Vuković

SCENOGRAFIJA: Ana Sekulić

GLAZBA: Nenad Brkić – i obrade pjesme „Šubi dubi dubi“ Nikice Kalogjere

SVJETLO: Dražen Dundović

LIKОВI:

- MEDO ĐURO – stolna lutka zijevalica – MARTA BOLFAN UGLJEN
- LISICA (kostimska naznaka) – ANAMARIJA PERCAIĆ
- ZEKO (kostimska naznaka) – BORNA GALINOVIĆ
- BOŽICA – zubna, šumska vila (kostimska naznaka) – ANAMARIJA PERCAIĆ
- ŠAŠAVI I DOBRI ZUBAR (kostimske naznake) – BORNA GALINOVIĆ
- KARIJESI – lutke zijevalice – BORNA GALINOVIĆ
- TIHI JEŽ – lutka pričvršćena na scenografiju
- BUMBAR I PČELICA – lutke koje postaju rekviziti – ANAMARIJA PERCAIĆ I BORNA GALINOVIĆ
- VELIKA ČETKICA – rekvizit
- VELIKA PASTA – rekvizit
- VELIKI MALJ – rekvizit
- ELEKTRIČNA MOTORNA PILA – rekvizit
- BOMBONI, LIZALICA – manji rekviziti

## **1.1. SADRŽAJ PREDSTAVE UKRATKO**

Radnja se odvija na šumskom proplanku gdje su se okupili Medo Đuro, Lisica, Zeko i Ježić. Pjevaju pjesmicu o šumi, dok medvjediću nikako ne ide, boli ga zub i smrdi mu iz usta. Nakon kraćeg savjetovanja, međusobno i s djecom, Lisica odlazi po Vilu Božicu koja Đuri savjetuje hitno pranje zuba. Slijedi pjesmica s ogromnom četkicom i pastom dok Đuro pere zube. Djecu se poučava o kružnim pokretima četkice i sl.

Na zubu je, međutim, ostalo nešto crno – to je karijes! U tom času pojavljuju se karijesi zijevalice. Vila ustvrdi kako će sada trebati pomoć šumskog čarobnjaka, zubara. Đuro zamišlja groznog, opasnog zubara (što se odigrava pred publikom) i tvrdi kako su mu karijesi prijatelji te da mu je med draži od paste za zube.

Vila četkicom tjera Đurinu predodžbu zubara i pojašnjava kako zubari nisu opasni, dok se glumac preobražava iz strašnog u simpatičnog zubara s bumbarom i pčelicom. On se, uz pomoć bumbara i pčelice, hvata u koštac s karijesima uz pjesmu (očekuje se navijačko sudjelovanje djece).

Nakon pobjede slijedi slavlje, svi pjevaju, uključujući Đuru koji se više ne srami i ne boli ga zub.

## **1.2. O IDEJI PREDSTAVE**

Predstava je zamišljena kao mala forma odgojnog karaktera, namijenjena za gostovanja ili za malu dvoranu Zagrebačkog kazališta lutaka gdje se inače održavaju probe čitanja ili razne radionice za djecu.

Ideja autora je da predstava „Medo Đuro kod zubara“ bude prva u nizu predstava u kojima je glavni lik simpatični medvjedić Đuro s kojim se djeca lako mogu poistovjetiti, a obrađivale bi se teme prisutne u životima najmlađih. U ovom, prvom dijelu, u kojem se medvjedić prvi puta susreće sa zubarom, uz njega se pojavljuju i njegovi prijatelji iz šume, Lisica i Zec, te odrasli pomagači, Vila Božica i Zubar Dobrić, a od negativnih likova, tu su karijesi i opasan zubar iz Đurine mašte.



Glazbu čine obrade pjesme Nikice Kalogjere prilagođene tekstem ovisno o dramskoj situaciji u predstavi.

Scenografiju predstavlja stol koji izgleda kao šumski proplanak u kojem prebiva Đuro, a živi glumci igraju sa strana stola i oko njega. Sa strana stola su dva paravana iza kojih se presvlače glumci i spremaju se rekviziti, a likovnošću se nastavljaju na šumski proplanak.

Izborom teme predstave te fizičkim približavanjem scenografije i radnje ove lutkarske igre publici, potpomognuti šarenim ambijentom i veselom glazbom, želi se barem nakratko utjeloviti maštu i zainteresirati najmlađe za čaroban svijet lutaka.

Lutkarstvo kao spoj likovne, glazbene, plesne, književne i dramske umjetnosti, uz dodatak pedagogije i psihologije, nudi uistinu velike mogućnosti kreativnog izražavanja i za djecu i za odrasle.

*Slika 1: Zajednička fotografija*



## 2. LUTKE I LUTKARSTVO

### 2.1. MEDO ĐURO – LUTKA

Osnovni zahtjevi autorskog tima i kazališne kuće za lutku medvjedića Đure bili su da bude jako sladak i simpatičan djeci, da bude zijevalica budući da mu se moraju vidjeti zubi jer ide zubaru i mora moći jako otvoriti usta, a pritom imati i vidljive karijese. U svakom slučaju, vizualno poprilično suprotstavljeni zahtjevi!

Ako se želi zijevalica napraviti tako da može sasvim razjapiti usta, kao u ovom slučaju, glava se treba izraditi od dva dijela spojena tzv. zijevom – ustima – te taj vodoravni rez preko cijelog lica dominira izgledom lutke. Dakle, zijevalice su smiješne, duhovite, izražajne, ali stvoriti slatku zijevalicu, težak je zadatak.

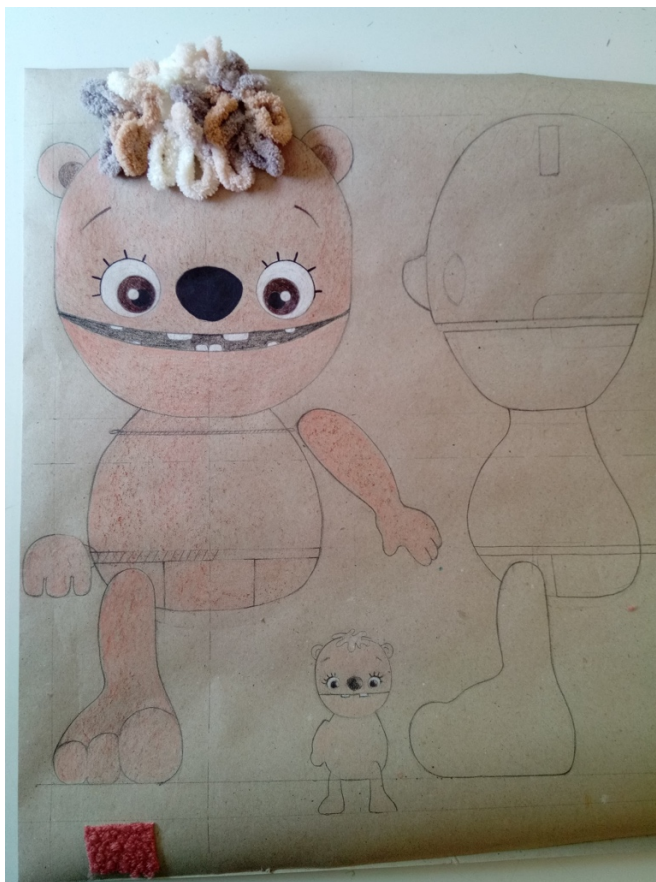
*Slika 2: Zijev glave lutke*



Osim toga, medvjedić treba biti malen, pokretljiv, kako bi mogao plesati i kretati se kao malo dijete. Za boju lutke medvjedića određena je jarko narančasta, kako ne bi bio realističan, već kako bi podsjećao na dječje igračke „plišance“.

Razrađivanjem idejne skice te razgovorima s autorskim timom, dogovoren je željen izgled lutke koji su odobrile ravnateljica kazališta (koje je glavni naručitelj) te redateljica predstave, a koji je i autoricu lutke zadovoljio.

*Slika 3: Jedno od predloženih idejnih rješenja*



Medo Đuro ubraja se u tip tzv. stolne lutke koja se animira sa stražnje strane. Taj tip lutke podrazumijeva stol, odnosno podlogu po kojoj se animira. Osnovni položaj lutke dobiva se samim stavljanjem ruke u zijev – to je početna pozicija, noge su otežane pa se animiraju zamahom, a đonovi su od drveta, što animatoru olakšava osjet podloge i stava lutke.

Umjesto uobičajenog štapa u leđima, odlučila sam se u predjelu kukova lutke ugraditi vodoravnu ručku pomoću koje lutka jednostavno može čučnuti (vrlo čest položaj sasvim male djece), a zbog mekanih nogu (lutka nema koljena!), medo sasvim lijepo i s lakoćom pleše i njiše se u kukovima.

*Slika 4: Ručka/kukovi prije spajanja*



Da bi se dobio izgled malog djeteta, glava medvjedića znatno je veća od ostatka tijela. Osim predimenzionirane glave, također sam željela naglasiti veličinu „stopala“ medvjedića jer se pomoću njih dobiva potrebiti dojam simpatičnosti („slatkoće“) kad medo sjedi na podu.

*Slika 5: Medvjedić sjedi*



Što se tiče samoga lica, izradila sam velike plave oči, izražajnih zjenica s odsjajem, što oživljava oči pri pokretanju glave, koje, uz naglašenu bijelo-crnu njuškicu i neobičnu, „lepršavu“ bijelu frizuru zadovoljavaju traženu simpatičnost.

U knjizi Marijane Županić Benić „O lutkama i lutkarstvu“ u poglavlju o lutkama zijevalicama autorica objašnjava:

„Zijevalica je ručna lutka koja se poput ginjola animira navlačenjem na ruku, ali je njezina posebnost, za razliku od ginjola, u tome što prsti lutkarove ruke otvaraju i zatvaraju lutkina usta. Upotrebljava se kad je kod karaktera najizraženiji govor ili kad govor (riječ, pjesma) nosi najveću poruku. ... Njome prikazujemo i ljudske i životinjske likove, kao i različita

izmišljena bića. Pri pokušaju imitacije čovjeka zijevalice u velikoj mjeri mogu izraziti facijalnu ekspresiju. Naravno, to pritom stvara od lutke grotesknu karikaturu.“<sup>1</sup>

U istom poglavlju knjige Marijana Županić Benić dalje navodi:

„Zijevalica se sastoji od glave koju osobito karakteriziraju izražena usta s mogućnošću otvaranja i zatvaranja i tijela na kojem se mogu pomicati ruke i noge.

Glava zijevalice konstruirana je tako da je sve podređeno najistaknutijem dijelu lica – ustima. Usta zijevalice konstruirana su tako da se mogu otvarati i zatvarati, čime se postiže dojam da lutka doista govori. Ujedno tim ustima ona, ovisno o tome kako su konstruirana, može nešto „progutati“, ugristi, usta se mogu pomicati lijevo – desno, pa tako lutka može npr. žvakati, može i progutati ili ispljunuti neki rekvizit ili pak isplaziti jezik.

Oči na zijevalici također mogu biti pomične. Lutka pritom može gledati lijevo – desno ili gore – dolje, zatvarati i otvarati kapke ili joj oči mogu izletjeti van uz pomoć opruga kada se npr. prestraši. Kakve će biti izražajne mogućnosti očiju i usta, ovisi o kreaciji i kreatorovoj mašti i pronalasku različitih efekata.

Izražajna na čovjekolikoj zijevalici može biti i kosa, koju lutka zabacuje u stranu ili pak ima neku posebnu frizuru koja je u skladu s njezinim karakterom.

Kod zijevalica je najveći fokus gledatelja upravo na pokretima glave, pa je stoga logično da je glava najvažniji dio lutke.

Tijelo zijevalice, ako ga lutka ima, obično je trodimenzionalno, s rukama i nogama. Ono je kod te vrste lutaka manje bitno i kad djeca animiraju zijevalice, jednostavnu zijevalicu čini glava, a tkanina koja predstavlja vrat produžena je i prekriva ruku do lakta poput ginjola.

Tijelo zijevalice može biti izrađeno tako da bude samostojeće te pritom jedan animator može animirati jednom rukom glavu, a drugom rukom po potrebi jednu lutkinu ruku. Ruke na takvoj zijevalici mogu se pomicati u ramenom zglobu, laktu i članku (po potrebi) i animiraju se izravno animatorovom slobodnom rukom, koja je presvučena rukavicom ili vodilicama (kao kod lutaka na štapu).

Tijelo zijevalice može imati i ruke i noge koje se pomiču. Takve zijevalice pokreću dva animatora: jedan glavu i ruke, a drugi noge. Oba animatora trebaju biti usklađena u

---

<sup>1</sup> Županić Benić, Marijana, *O lutkama i lutkarstvu*, Zagreb, Leykam international, 2009., str. 39.

zajedničkom pokretanju jednog lika. Ruke su pomične u svim zglobovima, a nogama se može oponašati hod.

Ruka glumca lutkara otvara i zatvara usta lutke te na taj način čini pokret koji publika doživljava kao govor. Zijevalica treba pristajati na ruku tako da pregib između gornje i donje čeljusti pristaje izravno na utor između palca i kažiprsta animatorove ruke.

### **Pokretanje (animacija) zijevalica**

Lutkar pokreće zijevalicu tako da mu je jedna ruka u glavi lutke; njome otvara i zatvara usta lutki, a ponekad pokreće i oči. Drugom rukom pokreće tijelo, koje je također pokretljivo i izražajno. Ako je lutka napravljena tako da omogućuje složenije pokrete tijela (hodanje i hvatanje rukama), animiraju je dva lutkara – jedan zadužen za sve pokrete glave, a drugi za pokretanje tijela. Kod složenijih lutaka nekoliko lutkara animira jedan karakter (lik), a izvođač koji pokreće usta lutke obično daje i glas tom liku. Obično su takve složenije lutke za lutkarske filmove. Pritom lutkar nije vidljiv, skriven je ispod stola ili animira izvan kadra kamere („camera frame“), koristeći ga kao pozornicu.

Lutkar obično drži lutku iznad glave ili ispred tijela, jednom rukom pokrećući glavu i usta, a drugom animirajući ruke i noge. Ruke se mogu pokretati i dvjema posebnim kontrolnim žicama ili tako da se lutkine ruke nataknu na ruku animatora poput rukavica. Posljedica takvog dizajna jest da je većina takvih lutaka ljevoruka, jer lutkar koristi desnu ruku za animaciju glave, a ruku lutke na žici animira lijevom rukom.

Mnogo je načina dizajniranja i mnogo prijedloga pokretanja takvih lutaka. posebice otkako se tehnologija razvila. Timovi animatora koji rade lutke za film i televiziju osmislili su mnogo načina animiranja lutaka koristeći suvremenu tehnologiju. Tako su lutke danas „kreativna mješavina“ tehnologije, a raspon im se kreće od tradicionalnog manipulativnog pokretanja do računalno programiranih i navođenih pokreta lutaka koji su dovedeni do savršenstva.



## Pozornica za zijevalice

Kod najjednostavnijih zijevalica koje se animiraju odozdo poput ginjola, dovoljan je paravan u visini animatora. Kada se koriste složenije zijevalice koje animiraju dva animatora, lutke pokreću animatori na povišenoj pozornici poput stola. Odjeveni su u tamnu odjeću kako bi istaknuli lutku koju animiraju ispred sebe.<sup>2</sup>

U ovom slučaju, lutku Mede Đure animirat će samo jedna glumica, stoga sam osmišljavanje i izradu lutke unaprijed dogovorila s glumicom lutkaricom.

Smatram da se, ako je ikako moguće i ako se zna tko će animirati lutku, svaka lutka treba izrađivati i osmišljavati baš za tu određenu osobu (animatora ili animatoricu) jer ta neživa stvar (lutka) mora u jednom trenutku postati sastavni dio žive osobe (animatora) – kroz lik koji utjelovljuje. Glumci lutkari imaju daleko teži zadatak pri stvaranju karaktera i predstave od ostalih (dramskih) glumaca, jer se upravo *iza lutke* najbolje vidi veličina (ili osrednjost) glumca.

Medvjedić Đuro u tehnološkom je smislu spoj zijevalice i javajke (lutke na štapu, animirane odozdo, a ruke joj se pokreću pomoću vodilica). Pokreće ga se iz glave (ispred glumice), desna ruka animatorice nosi lutku odostraga (izvan tijela lutke) i tako govori i kreće se, a vodilicama pokreće „ruke“ (prednje šape) medvjedića.

Na molbu animatorice, u prednjim šapama (rukama) predviđen je prostor za ugradnju vilica – vodilica koje znatno doprinose kontroli pokreta, a po potrebi se mogu animirati i obje ruke istovremeno. Dužina vodilica, tj. mjesta gdje će se ugraditi ručke za vodilice, odredit će se na probama, prema visini scenografije i želji animatorice.

---

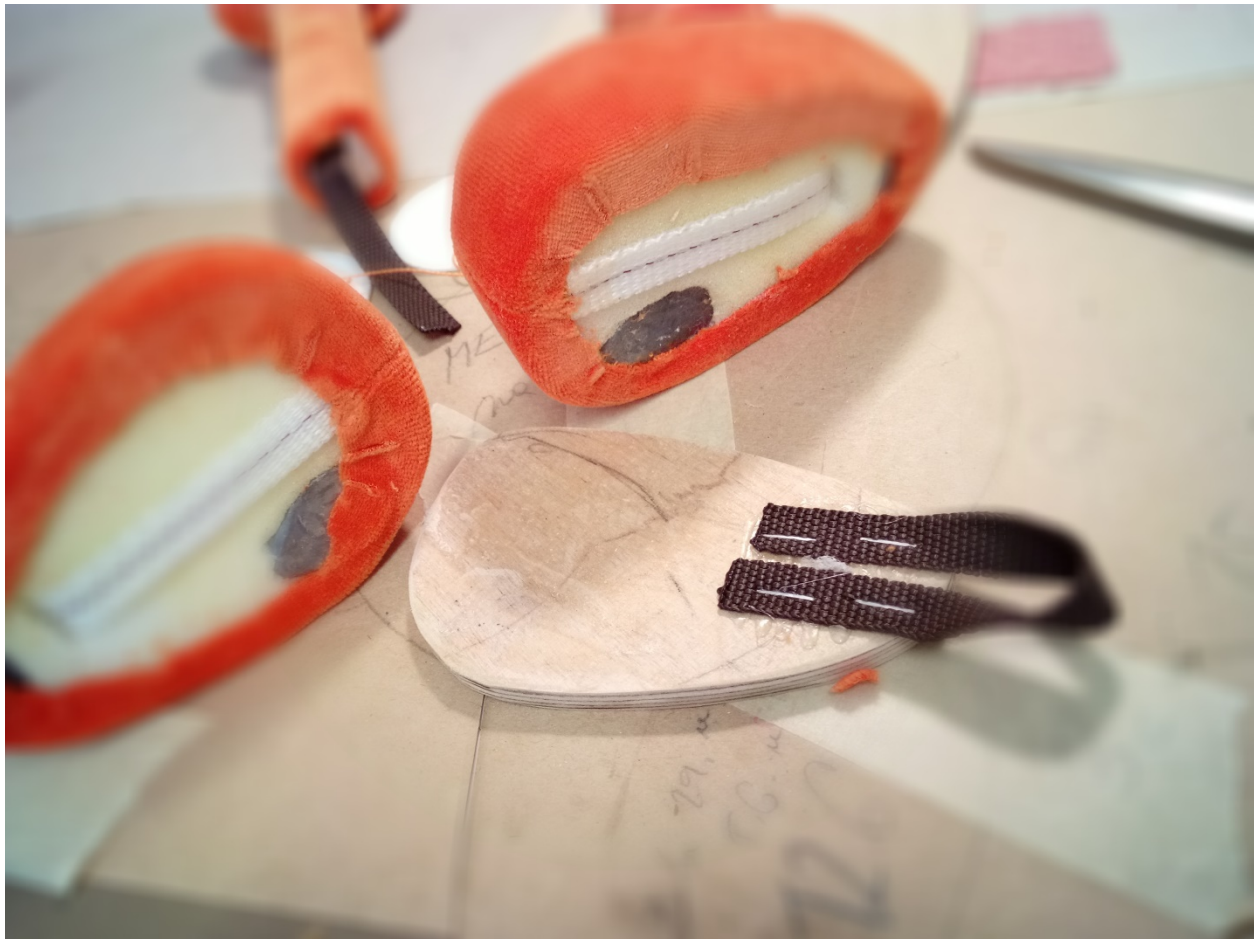
<sup>2</sup> Županić Benić, Marijana, *O lutkama i lutkarstvu*, Zagreb, Leykam international, 2009., str. 45 – 50.

*Slika 6: Mjesto za vodilicu ruke/prednje šape*



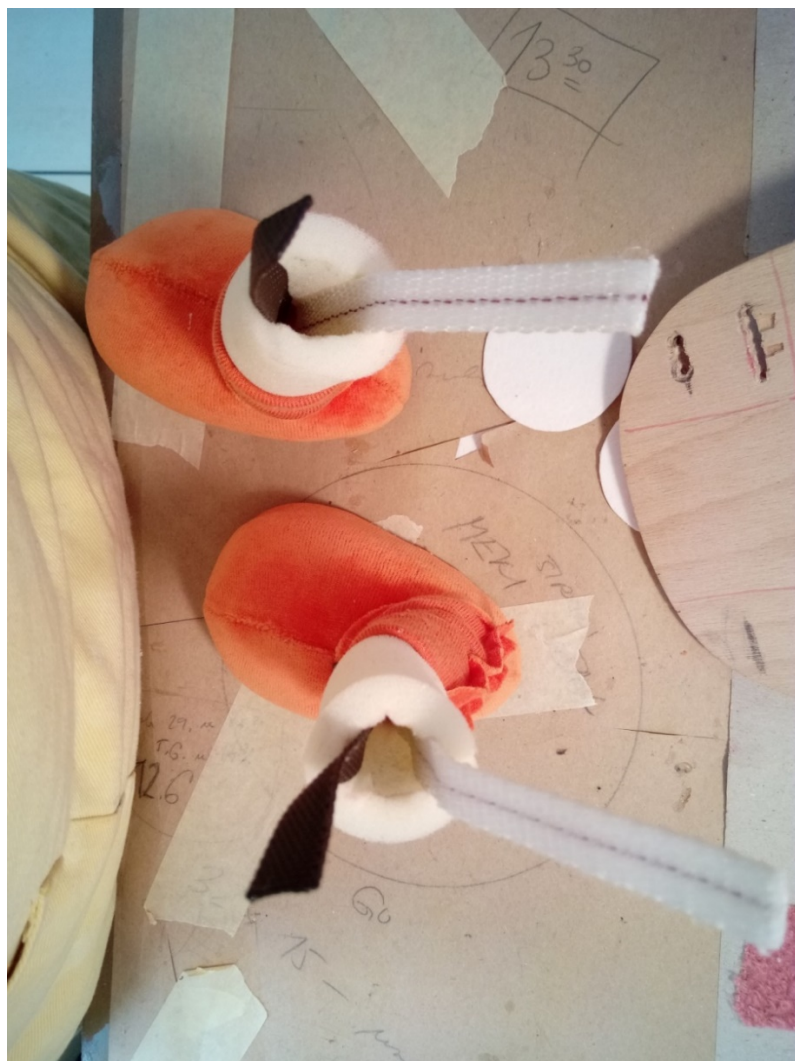
Na zahtjev animatorice dodana je još jedna neuobičajena pomoćna hvataljka. Ona se nalazi na petama lutke na koje su zalijepljene male omče od krute gurtne pomoću kojih lutka može npr. skakati i doskakivati objema nogama istovremeno. Budući da su stopala otežana olovom, a drvena podloga dodatno otežava stopala, lutka vrlo lako može (ako bude potrebno) započeti hodanje zamahom.

*Slika 7: Izrada donjeg dijela nogu*



Odlučila sam se za poseban tip nogu (bez koljena i potkonstrukcije od tvrdog materijala) upravo zato što lutka predstavlja malo dijete: potrebno je da bude sva mekana, gipka i pokretna. Noge su kratke, izrađene od spužve debljine jednog centimetra, zalijepljene u crijevo, a u njih su zalijepljene gurtne – kao učvršćenje i spojni materijal. Gurtne su provučene kroz uske rupe na ručki/kukovima te zalijepljene i pričvršćene klamericom s gornje strane prije uljepljivanja u tijelo. Tako su dobivene mekane, ali otporne noge koje su jednostavno spojene s kukovima na jednoj strani i stopalima na drugoj.

Slika 8: Izrada nogu



Za razliku od nogu, ruke su izrađene na način uobičajen u Zagrebačkom kazalištu lutaka: ruke imaju laktove i zglobove između podlaktice i šake te pokretna ramena. Drvene letvice predstavljaju kosti, gurtne ligamente, a spužva predstavlja „meso“ – sve to presvučeno je tekstilom odabranim za „krzno“ medvjedića Đure.

Ruke su međusobno spojene i ojačane konitom (odličnim materijalom koji se koristi u izradi obuće) te su ulijepljene u tijelo izrađeno od komada spužve. Nakon što se gornji dio tijela (i sve ostalo) presvuklo rastezljivim pamučnim plišem, dobivena je željena kompaktnost i izdržljivost.

Glava je, svojim donjim dijelom (bradom), spojena s trupom širokom gurnom koja je, radi sigurnosti, provučena kroz tijelo lutke i zalijepljena na spužvu iznad drvene ručke u struku. Gornji i donji dio glave, kao i cijeli zije, spojeni su kombinacijom lijepljenja i šivanja.

Osnovica vrata je par centimetara duga gurna, presvučena u spužvu debljine 1 centimetar i narančasti pliše, dužine dovoljne da omogući pokretanje glave u svim smjerovima.

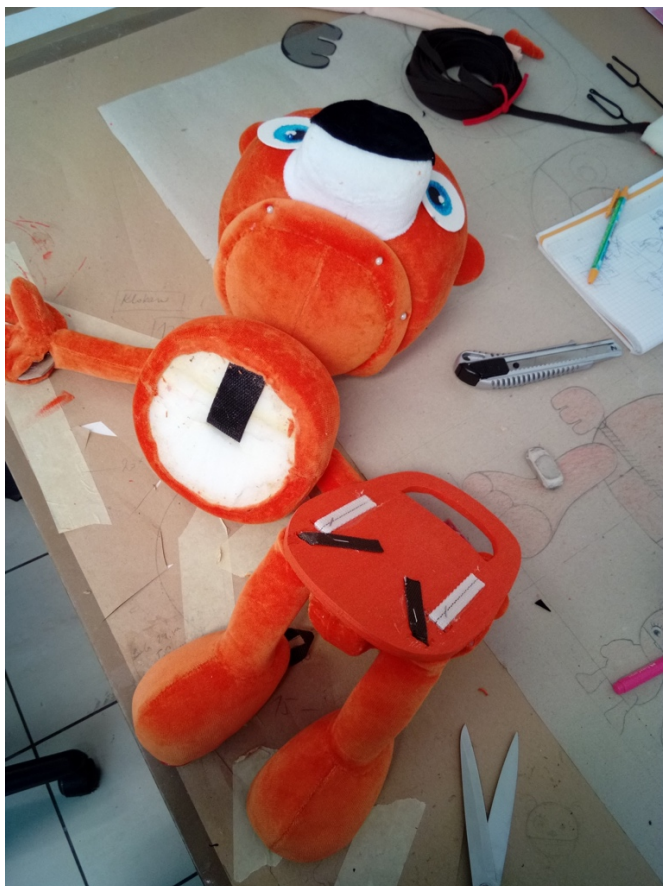
*Slika 9: Ramena*



*Slika 10: Uljepljivanje ramena*



*Slika 11: Prije spajanja lutke*



*Slika 12: Medo Đuro*



*Slike 13 i 14: Medo Đuro, sprijeda i straga*





*Slika 15: Različite mogućnosti kontrole lutke*



## **2.2. KARIJESI – LUTKE**

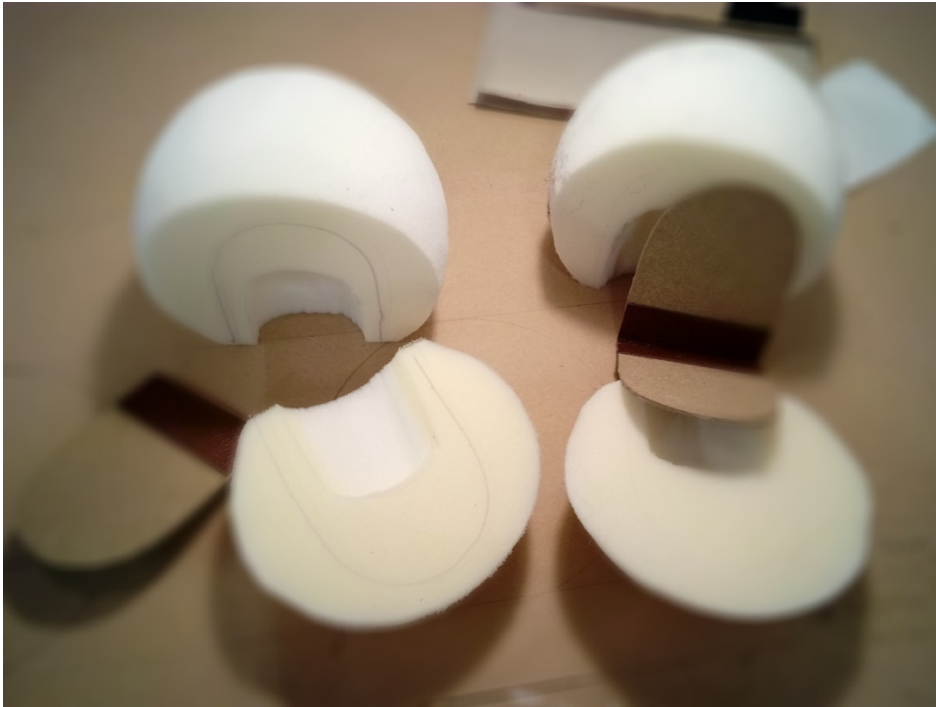
Karijesi, kao naši glavni zlikovci u predstavi, zamišljeni su kao loptaste zijevalice bez tijela, tj. glava im je ujedno i tijelo budući da predstavljaju bakterije. Zahtjev redateljice je bio da budu crni, „paperjasti“, sa zubima te da mogu gristi i grabiti stvari.

Zamisao scenografkinje bio je da izlaze iz same scenografije, iz rupa na prednjoj strani šumskog proplanka koje, pomoću svjetla i pomičnih dijelova, u pojedinim trenucima postaju – umjesto proplanka – krupni kadar usta i zubi Mede Đure. Tako bi se zorno moglo prikazati, osim pravilnih pokreta četkice pri pranju zubi, i scena borbe između karijesa i zubara.

*Slika 16: Idejne skice Karijesa*



*Slika 17: Proces izrade Karijesa*



*Slika 18: Karijesi sprijeda i straga*



*Slika 19: Gotovi karijesi na probi*

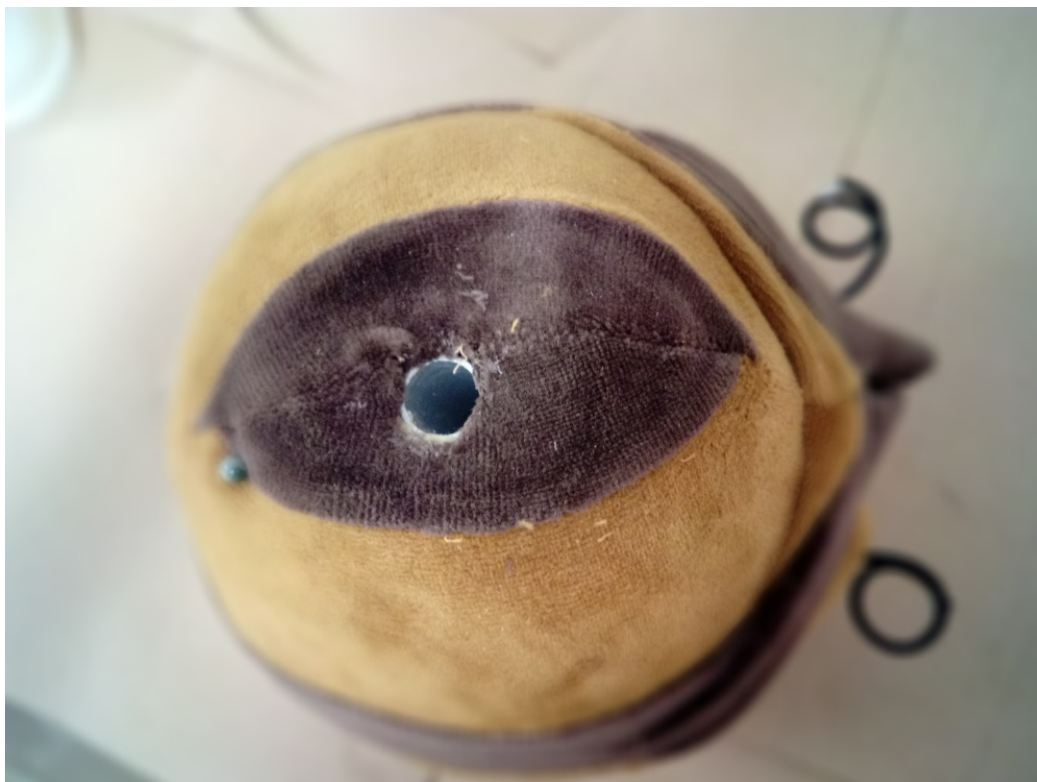


### **2.3. BUMBAR I PČELICA – LUTKE**

Bumbar i pčelica zamišljeni su kao lutke na štapu ili crijevu bez pokretljivih dijelova tijela, koje se pojavljuju kao kukci, ali se u potrebnom trenutku pretvaraju u zubarske instrumente. Kao autorica lutaka, kostima i rekvizita predložila sam da ove lutke budu pričvršćene na scenografiju, ali prikriveno, kako bi predstavljale dio svijeta Mede Đure, a ne nekoga tko „dolazi izvana“.

Kroz sredinu tijela ulijepljena im je aluminijska cijev koja služi kao prolaz mekanom, prozirnom bužiru (PVC cijev) na čijem prednjem kraju je „nos“ lutke, tj. izvlačenjem postaje zubarski instrument kada je potrebno.

*Slike 20, 21 i 22: Bumbar i pčelica u izradi*





## 2.4. TIHI JEŽ – LUTKA

Tihi jež lutkica je pričvršćena na prednju stranu scenografije, ne govori ništa – kako mu i samo ime kaže, već služi kao neobična tipka „PLAY“ koju glumci stišću kad u predstavi započinje pjesma. Izrađen je od spužve presvučene u čupavi materijal, učvršćene na veliku oprugu koja doprinosi vedrom ugođaju predstave.

*Slike 23, 24, 25 i 26: Izrada scenografije i faze izrade ježića*







### 3. REKVIZITI

U ovoj predstavi dva su vrlo važna rekvizita: predimenzionirane četkica i pasta za zube. Ideja je da se pomoću njih, uz glazbu i pjesmu, odigraju duhovite i poučne scene pranja zubi, a njihova pretjerana veličina (dužine oko jednog metra kako bi bili veći od male djece) trebala bi tome doprinijeti.

#### 3.1. PASTA I ČETKICA

Da bismo dobili na faktoru iznenađenja i pojačali duhovitost, u ogromnu pastu ugrađen je jastučić koji proizvodi zvuk glasnog puštanja vjetrova tzv. „fart pillow“. Osim toga, poklopac paste se može maknuti i tako iz nje „curi“ dječja šarena plastična opruga koja predstavlja pastu.

Pasta je izrađena od spužve debljine 2 centimetra slijepljene u oblik paste za zube, poklopac od spužve debljine je 15 centimetara, dok su ostali dijelovi od plastike i konita. Sve je presvučeno rastezljivim materijalom.

*Slike 27 i 28: Tuba paste za zube iz koje izlazi „pasta“*





Četkica je izrađena od drvene letve na koju je pričvršćena velika četka te je obojana u crvenu boju.

*Slika 29: Četkica*



### 3.2. MALJ

Malj je izrađen od spužve, plastične pjene u cijevi te drvene motke za čvrstoću i nesavitljivost te je presvučen rastezljivim materijalom. Služi u karikaturalnom prikazu opasnog zubara iz Đurine mašte.

*Slika 30: Malj*



### 3.3. ELEKTRIČNA MOTORNA PILA

Pila se također koristi u koreografiji iz Đurine mašte. Izrađena je od šperploče, spužve i rastezljive tkanine. Umjesto same oštrice pile, po rubu je učvršćen lanac čime se htjela potvrditi replika Vile Božice kako Đuro sve krivo zamišlja, a ujedno je dobivena i ozbiljnost prikaza pile. Osim pile, u sceni glumac nosi crnu kutu na koju su dodani lanci i crveni detalji čime je likovno (bojama) povezan kostim i rekvizit.

*Slika 31: Faza u procesu izrade pile*

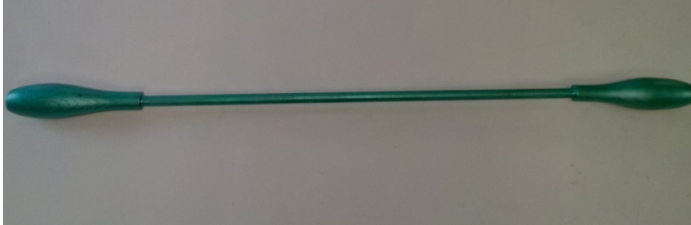


### 3.4. ČAROBNI ŠTAPIĆ

Čarobni štapić koji koristi Vila Božica u početku je bio izrađen kao gimnastičarski štap sa svilenim trakama, međutim nije zadovoljavao potrebe scenskog pokreta pa je, zahvaljujući činjenici da je glumica koja igra Vilu Božicu dugogodišnja mažoretkinja, čarobni štapić izrađen od drveta u obliku palice za mažoretkinje. Kako je glumica uistinu vješta, puno doprinosi i scenskom pokretu i samom izgledu predstave.

Boja čarobnog štapića ujedno je boja vilinih krila te tila na vilinoj suknji čime se likovno bolje zaokružuje kostimska naznaka lika vile.

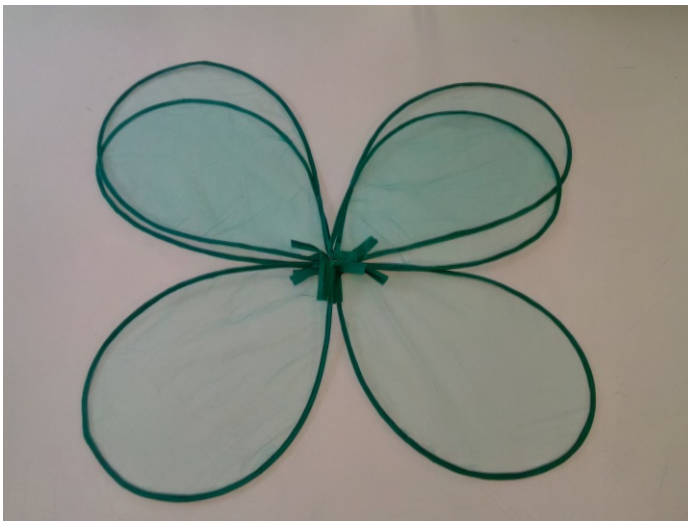
*Slika 32: Čarobni štapić*



### **3.5. VILINA KRILA**

Krila su izrađena od tila napetog na žilavu žicu, spoj je presvučen u kosu traku „paspulicu“, a način stavljanja na leđa glumice bit će tipa „ruksak“ kako bi se lako i brzo mogao obući i svući. Sve je dodatno ukrašeno šljokicama u boji rekvizita.

*Slika 33: Vilina krila*



## 4. KOSTIMI

Osmišljavanje i izrada temeljnih kostima za glumce temeljilo se na uputama da kostimi budu veseli, romantični, plesni, *vintage*, retro te da budu u skladu s građom tijela glumaca. Drugim riječima, da se naglasi fizička ljepota, a prikriju eventualni nedostaci, tj. da se glumce prikaže u najboljem svjetlu.

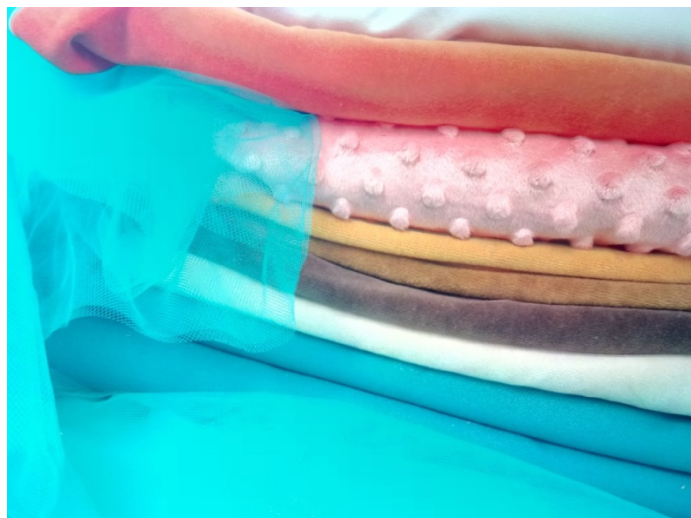
Slika 34: Idejna skica temeljnog kostima za glumicu



Budući da se glumci jako puno kreću i dosta su fizički aktivni tijekom predstave, predloženo je da oboje kao temeljni kostim imaju jednostavne, uske bijele pamučne majice koje se mogu često prati, a oboje glumaca bi trebali imati više komada majica u slučaju da trebaju odigrati više predstava za redom. Osim toga, bijela majica se dobro uklapa zbog dojma čistoće, a i „doktorska“ je boja. Druga boja koja je odabrana za kostime je svijetla petrolej-plava boja, pomalo tirkizna. I ona na neki

način predstavlja „doktorsku“, „kiruršku“ boju, a spada i u spektar boja predviđenih za scenografiju.

*Slika 35: Tkanine korištene za izradu lutaka i kostima*



S obzirom na to da su oboje glumaca mladi i vrlo skladno građeni, računalo se da će im dobro stajati obična bijela majica, koju bi nosili utaknutu u suknju odnosno hlače čime se dobiva romantična silueta plesnoga para.

Suknja je zamišljena sa širom pasicom u struku, od puno finog tankog štofa složenog u šire nabore („falde“), a podstavljena s dosta tila malo svijetlije nijanse iste boje. Mora biti bogata.

Hlače također imaju pasicu u struku te par manjih nabora kako bi se dobila željena širina nogavica koje će lijepo pratiti pokrete nogu dok se glumac bude kretao.

Za obuću je dogovoreno da bude izbor iz ponude Borova kako bi cijela predstava bila domaći proizvod. U obzir su došle „borosane“ – radi lijepog izgleda na nozi te ugodnosti – i neke od „startasica“ za glumca u boji koja bude odgovarala. Time se ujedno dobiva i dojam radne obuće zdravstvenih djelatnika.

- VILA BOŽICA – na temeljni kostim, koji se sastoji od bijele majice, suknje i obuće, Vila dobiva krila i čarobni štapić te ukras za glavu.
- ZUBAR – na temeljni kostim, glumac dobiva kute – bijelu za zubara Dobrića, a crnu s dodacima u sceni opasnog zubara iz mašte.
- LISICA – uz temeljni kostim, glumica ima narančastu tokicu s lisičjim ušima, na glavi, a u struku lisičji rep. Kosu treba imati vezanu u visoki rep za vrijeme cijele predstave – tako će i lisičja obilježja i dijadema najbolje doći do izražaja, a naglasit će se i ljepota lica glumice.
- ZEC – uz temeljni kostim, glumac na glavi nosi golf kapu na koju su pričvršćene zečje uši, a na leđima ima zečji rep.

*Slika 36: Idejna skica i izrada tokice za Lisicu*





*Slika 37: Idejna skica i izrada kostimskih oznaka Zeca*



Kostimskih oznaka za sporedne uloge glumaca nema previše budući da se transformacija mora odigrati brzo, u neposrednoj blizini publike.

Glumica koja animira Medu Đuru trebala bi biti u klasičnoj crnoj lutkarskoj odjeći.

*Slika 38: Glumci kao Vila Božica i Zubar Dobrić*



*Slika 39: Lisica i Zec na probi*



## 5. GLUMAC I LUTKA

### 5.1. O NEVIDLJIVOM GLUMCU

Prilikom proslave 10. godišnjice rada (1948. – 1958.), Zagrebačko kazalište lutaka tiskalo je katalog u kojem se, umjesto uvoda, tadašnji ravnatelj Radovan Wolf obratio svojim kolegama glumcima lutkarima u tekstu naziva „Marginalija o nevidljivom glumcu anonimnom kreatoru“:

„Nevidljiv glumac? – Ne graniči li to s potpunim apsurdom? Nije li to nešto kao spektakl u tmini, ili – predstavljanje ni za koga? Pa ipak – postoji glumac, kreator, umjetnik koji trajno ostaje nevidljiv. Štoviše – i anonimn! Nevidljiv i anonimn upravo u časovima svog najvišeg kreativnog napona. I to – nužno, neizbježno i beziznimno!

Tome nevidljivom kreatoru – glumcu-lutkaru – umjetniku koji nužno stvara skriven, da bi što jasnije istakao svoj razigrani instrument – lutku, njemu je upućena ova marginalija.

Opremljen malim grotesknim likom od krpa i kaširanog papira – Ti svakodnevno, već niz godina, ulaziš svjesno i predano u bitke za što potpunije afirmiranje jednog osebujnog, veoma napornog stvaralačkog djelovanja, koje – zbog svoje specifične namjene malom, nedoraslom gledaocu – ostaje skriveno i nepoznato svijetu odraslih.

Tvoji kreativni naponi, padovi i usponi, strepnje, sumnje, dvoumljenja i spoznaje, zanos i razočaranja, ostaju trajno skriveni iza neprozirnih i nepokretnih paravana jedne skromne lutkarske scene.

Tvoj lik ostaje publici nepoznat i anonimn, jer je to pravilo uzidano u temelje ove osebujne scene.

Tvoj glas „unajmio je“ mali groteskn sukmeno-papirni lik pripijen uz Tvoju ruku; od Tvojih emocija, Tvoga smijeha, pouzdanja, bojazni, gorčine ili suza – ovaj majušni instrument izatkao je svoj vlastiti život i afirmirao svoj lik u fantazijskom svijetu mališana-gledalaca. Časovi Tvoga stvaranja – to su časovi usamljenosti i pune podređenosti ustreptalom životu instrumenta, koji je podjarmio Tvoju volju, misli i emocije, koji izrasta iz Tvoga tkiva, hrani se i opija na vrelima Tvog fantazijskog svijeta, koji nadržasta Tvoj lik i vlada uzbuđenim i razigranim gledalištem. Taj mali razigrani instrument postaje osebujni filter i osnovni korektiv svih Tvojih stvaralačkih uzbuđenja, svih fizičkih i psihičkih napora.

A kada se zavjesa zatvori, a Ti – uznojen i iscrpljen – spuštaš svoju RUKU i odlažeš lutku na njezin stalak – Ti ostaješ svjestan, da se pljesak mališana – taj rijedak gost kuće lutaka – prosuo kao izraz zadovoljstva i odobravanja, ali ne namijenjen Tebi i Tvome umijeću, nego pobjedi Dobrote, Ljepote i Pravednosti za koju je u tijeku čitave scenske igre tako uporno, svesrdno i dosljedno pledirao onaj mali groteskni lik, čiji si Ti bio konačni stvaratelj, jedini i jedinstveni animator i svjesno podložni žrtvovatelj vlastite ličnosti. Ali pri svem tome, na kraju svakog takvog puta od prvog zvonca sa scene, pa do sklapanja zavjese, Ti znadeš da si ponovo ugradio jednu čvrstu kariku u dugome lancu, koji nesalomljivo povezuje najpresudniju dob budućeg građanina našeg svijeta s fenomenom scene i njezine magične moći.

Naša Lutka postaje svojevrsna lozinka i tajni signal po kome će već sutra mnogi od naših dojučerašnjih gledalaca prepoznati u Tebi – lutkaru umjetniku – skrivenog i neznanog bliskog prijatelja i animatora najradosnijih trenutaka protekla djetinjstva.<sup>3</sup>

Ovaj tekst nastao je u razdoblju Zagrebačkog kazališta lutaka kada – čini se – svi ljudi koji dolaze i rade na predstavama, vanjski suradnici i stalni zaposlenici, uistinu vole rad s lutkom, istražuju lutku i usavršavaju se u lutkarstvu što im je isključivi pokretač i interes.

Vrijeme je to slavni i velikih djelatnika poput Kosovke Kužat, Vlade Habuneka, Berislava Brajkovića, Kamila Tompe, Marijana Trepše... i mnoštva drugih koji su izgrađivali mladu lutkarsku umjetnost u Hrvatskoj.

Tijekom svih godina postojanja Zagrebačkog kazališta lutaka, i različitih umjetničkih pogleda i estetika, ostaje ugrađeno ono najbolje i najuspješnije za generacije koje dolaze, određeno i obilježeno svim umjetnicima koji su svoj rad i znanje utkali u predstave, a ono što nije bilo dobro gubi se u minulom vremenu. Drugim riječima, svaki novi period i svako novo razdoblje bavi se sebi bliskim stvarima i svojevrsan je odgovor i dopuna onom prije sebe.

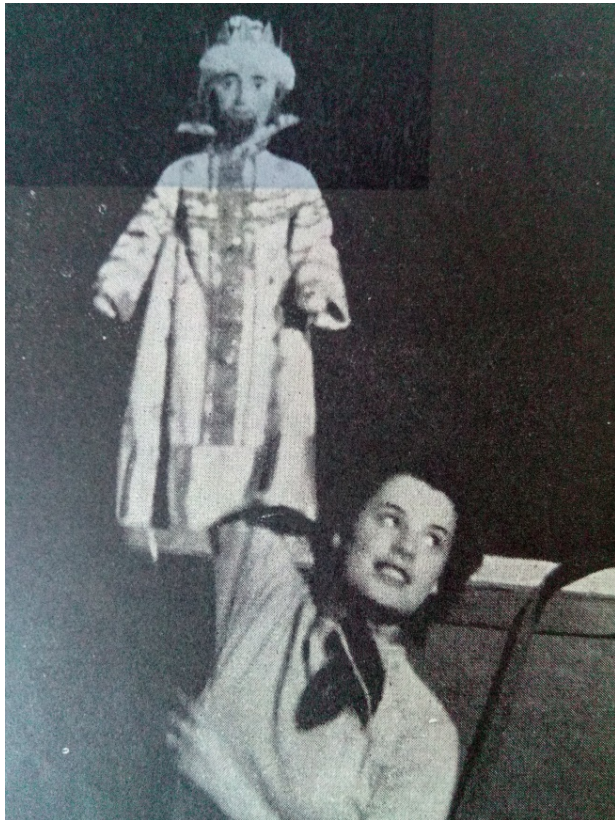
---

<sup>3</sup> Katalog Proslave 10. godišnjice rada, Zagreb, Zagrebačko kazalište lutaka, 1958/59.

## 5.2. KAKAV JE DANAS ODNOS IZMEĐU GLUMCA I NJEGOVOG „INSTRUMENTA“?

U doba glumice i redateljice Kosovke Kužat, položaj tijela glumaca bio je iznimno neudoban. Lutku se, kako i tekst Radovana Wolfa govori, moralo držati visoko iznad glave pritom se skrivajući iza paravana. U njihovo vrijeme predstave su bile uglavnom paravanske, s lutkama javajkama – dakle, lutke na štapu koje nisu zahtjevne animacijski, već je prisutan fizički napor zbog položaja tijela.

*Slike 40 i 41: Kosovka Kužat s lutkom i Marta Bolfan Ugljen s lutkom Mede Đure*



U slučaju predstave o medvjediću Đuri, imamo jednu stolnu lutku zijevalicu koja je u interakciji s dvoje živih glumaca. Animatorica Mede Đure vodi lutku sa stražnje strane scenografije – na stolu – i poluskrivena je, ili bar nije izložena izravnom pogledu publike. Dva planirana paravana, sa svake strane po jedan, namijenjena su spremanju rekvizita i kao početna pozicija glumaca otkuda

stupaju na scenu. Dvoje živih glumaca aktivno povezuju komunikaciju između medvjedića i publike tumačeći svatko po dvije uloge; zeca i lisice te šumske vile i zubara.

Scenski prostor lutke i glumaca je zajednički, ali potpuno podređen mogućnostima lutke; glumci se ne udaljavaju previše od scenografije i prilaze lutki kad je fizički kontakt potreban. Osim toga, i likovno su usklađeni svijetu Mede Đure.

Dakle, nema ni želje ni potrebe za potpunim skrivanjem živih glumaca radi stvaranja predodžbe da je lutka živa i da se sama kreće prostorom. Tijekom predstave, vještinom animacije, likovnim izričajem, svjetlom i glazbom naglašava se ono što se želi istaknuti, a „zvijezda“ je, naravno, lutka. Animator, ako je dobar u svom poslu, biva za vrijeme predstave „zaboravljen“ i u ovom slučaju, to mu je najveća nagrada. O skrivanju animatora češki lutkar Alois Tomanek kaže:

„Skriveno vođenje lutaka, postojanje prostora gdje su se predstave izvodile i zakulisje gdje su se stvarale, nametalo je između animatora i gledatelja, a u interesu „iluzije“, složenu tehnologiju lutaka i pozornice, što je bila dodatna zapreka konkretnom lutkarovu kontaktu s gledateljem. U krajnjem slučaju zahtijevalo je to i podvojenju interpretaciju i plejbek. Bilo je komplikacija i u slobodnom kretanju lutke. Zahtijevalo je složenu geometriju gledališta i pozornice. U kazališni prostor donosilo je niz dekoracijskih i arhitektonskih elemenata „iz nužde“. Prije svega, bila je isključena mogućnost da animator zaposjeda prostor i samim time fokus gledatelja na sceni. Neskriveni, vidljivi animator automatski se doživljava kao glumac koji je sam nositelj prostora; tijekom predstave on prolazi kroz vlastiti razvoj lika, koji se odražava na stvaranje prostora za igru lutke.“<sup>4</sup>

U razdoblju europskog kazališta koje je težilo „ilustrativnom naturalizmu“ (prije 20. stoljeća), koje je oponašalo dramsko („pravo“ ili „veliko“) kazalište, glumac lutkar morao je biti potpuno sakriven i poništen. U knjizi „Vrste lutaka“ Aloisa Tomaneka, autor na ovu temu navodi:

„Dolazak živog čovjeka na lutkarsku pozornicu činitelj je koji podržava „lutkarsko obilježje“ predmeta. U suvremenom lutkarskom kazalištu nije nikakva novost. Zajednička izvedba lutke i čovjeka pojavljuje se još od davnih vremena... Lutkarsko kazalište 20.

---

<sup>4</sup> Tománek, Alois, *Vrste lutaka*, Zagreb / Osijek: Hrvatski centar UNIMA / Matica hrvatska, Ogranak Osijek / Umjetnička akademija u Osijeku, 2018., str. 114.

stoljeća odbacuje oponašanje, ne prikriva svoju „lutkarskost“ i stoga se ne boji na scenu zajedno s lutkom izvesti živoga glumca, čija prisutnost upravo naglašava samobitna obilježja lutke i pojačava njezinu specifičnost.“<sup>5</sup>

Autor u daljnjem tekstu objašnjava:

„Može se reći da i lutka i glumac imaju svoj poseban prostor; njihova je uloga unaprijed dana i oba sporazuma (sporazum glumac-gledatelj, lutka-gledatelj) nastaju neovisno jedan o drugom; sve je u tom kazalištu podređeno veličini lutke. Problem se previše ne komplicira ni kad glumac postaje suigrač lutke i oslikava već unaprijed dogovorenu i izabranu razliku. ... Igru s lutkom određen je poseban, uglavnom likovnom opremom određen prostor, kamo animatori „ne smiju“ pristupiti u trenutku akcije lutke. Tome može biti od pomoći i činjenica da je sve u tom prostoru podređeno veličini lutke.“<sup>6</sup>

U slučaju predstave „Medo Đuro kod zubara“, jasnim odvajanjem prostora i medvjedićevog svijeta od ostatka prostora – živih glumaca i gledatelja te aktivnim sudjelovanjem publike u komunikaciji s lutkom, dobiva se svojevrsno sudioništvo glumaca i publike u „odgoju“ i podršci Medi Đuri pri prevladavanju straha od zubara.

Alois Tomanek u poglavlju o vrstama lutaka objašnjava:

„Čovjek je valjda u svim kulturama nastojao plastično prikazati samog sebe ili druge žive stvorove. Pritom se trudio zahvatiti ono bitno i opće za određeni tip i karakter. U početku je čovjekovo neznanje i nepoznavanje alata za obradu materijala uvjetovalo prikazivanje samo najosnovnijih osobina. Kasnije čovjek svjesno traga kako bi osnažio poruku likovnog prikaza. Umjetnik postaje vladar likovnih sredstava. Ima mogućnost izbora materijala, njegove površinske obrade, oblika i veličine. ... Čovjek nastoji pokrenuti materiju i mitski je oživiti.“<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Tománek, Alois, *Vrste lutaka*, Zagreb / Osijek: Hrvatski centar UNIMA / Matica hrvatska, Ogranak Osijek / Umjetnička akademija u Osijeku, 2018., str. 114.

<sup>6</sup> Isto.

<sup>7</sup> Tománek, Alois, *Vrste lutaka*, Zagreb / Osijek: Hrvatski centar UNIMA / Matica hrvatska, Ogranak Osijek / Umjetnička akademija u Osijeku, 2018., str. 124.

Napretkom industrije i tehnologije zadnjih desetljeća poimanje lutkarskog kazališta znatno se promijenilo. Čovjekova potreba za oživljavanjem, besmrtnošću, vladanjem nad neživom stvari zadovoljava se danas drugim vidovima ljudskog stvaralaštva i čovjeku, bar na „zapadu“, ne treba više ritualna dimenzija lutkarstva . Sve manje treba i umanjena inačica „pravog“ kazališta.

O procesu preobrazbe u lutkarstvu, Tomanek kaže:

„Nas zanima postupak kojim čovjek nastoji proniknuti u figuru tako da je može u izravnom kontaktu (pokretom, zvukom) upotrijebiti da se izrazi (ulazi u objekt kako bi ostvario njegovu preobrazbu u lik koji djeluje s nekim ciljem). Taj proces nema smisla bez gledatelja, čak i kad bi gledatelj trebao biti samo on sam. Tako nastala pokretna figuralna plastika ima nekoliko karakterističnih pojedinačnih obilježja koja od nje čine jedan jedini znak – lutku. Ima oblik, veličinu i materijal, način kretanja koji joj omogućuju oblikovatelj lutaka odabirom i upotrebom tehnologije, te eventualno glas i zvuk.“<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Tománek, Alois, *Vrste lutaka*, Zagreb / Osijek: Hrvatski centar UNIMA / Matica hrvatska, Ogranak Osijek / Umjetnička akademija u Osijeku, 2018., str. 124.



## 6. ZAKLJUČAK

Napretkom filmske industrije te nepreglednim mogućnostima računalne animacije, čovjek današnjice s lakoćom zadovoljava potrebe stvaranja i sudjelovanja u iluzijama, začudnim i izmišljenim svjetovima i neobičnim bićima. Čovjek današnjice vladar je globalnih informacija i sredstava komunikacije, nije više samo „vladar likovnih sredstava“, kako kaže Tomanek.

Lutkarstvo je napokon oslobođeno težnji da bude ili oponaša nešto drugo! Lutkarstvo nije umiruća umjetnost – kako se ponegdje čuje, već jedini poetski, ŽIVI izričaj u kojem dijete može i vidjeti i čuti i osjetiti i omirisati i opipati maštu, svoju – i umjetnika koji su je odjelotvorili.

Razvijat će se i usavršavati uz pomoć modernih tehnologija ili bez njih, do te mjere do koje su „usavršeni“ umjetnici koji svjesno izabiru lutkarstvo za svoj umjetnički izričaj te, otvorena srca i s ljubavlju, razvijaju ukorak s vremenom, znanje i vještine u lutkarskoj umjetnosti, animaciji i tehnologiji.

Zadovoljstvo mi je što smo postigli predstavom „Medo Đuro kod zubara“ jednostavnom estetikom podržanom isto tako jednostavnom dramaturgijom uspješno uvući najmlađe gledatelje (i one starije) u čaroban svijet lutkarstva.

„Bit je lutkina da ona ostaje lutka i da je se oslobodi ozračja muzeja voštanih figura i mistične želje da je se pretvori u ljudsko biće. Tajna je lutke u njezinom preoblikovanju, pred očima publike, iz njezine pojave kao lutkolike lutke u glumca neograničenih mogućnosti.“<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> Obrazcov, Sergej, *Akter s kukloj*, Moskva – Lenjingrad, Iskustvo, 1938., str. 78.

## 7. SAŽETAK

„Medo Đuro kod zubara“ predstava je namijenjena najmlađim gledateljima zamišljena kao odgojno-edukativna priča u svrhu potpore u borbi protiv straha od zubara.

Lutka Medo Đuro je stolna lutka zijevalica, a scenografija je prilagođeni stol izgleda šumskog proplanka. U predstavi se, osim lutaka, pojavljuju i živi glumci s kostimskim naznakama lisice i zeca te vile i zubara. Medu Đuru ohrabruju prijatelji iz šume: lisica, zec i jež, a pomažu mu vila i zubar. Negativci u priči su lutke zijevalice karijesi i šašavi zubar iz Đurine mašte.

KLJUČNE RIJEČI: lutkarstvo, lutka, scenografija, kazalište

KEY WORDS: puppetry, puppet, scenography, theatre

## 8. PRILOG – FOTOGRAFIJE PREDSTAVE

Autorica fotografija predstave je kazališna fotografkinja Ines Novković.







## 9. DODATAK – SLIKOVNICA

Kako bi proizvod Medo Đuro bio potpuniji te kako bi se publiku uputilo u priču i potaknulo na dolazak na predstavu, odlučeno je da se izradi jednostavna slikovnica za najmlađe posjetitelje.

Na zajedničkom produkcijskom sastanku na kojem je uz ravnateljicu Lili Štokalo i „umjetnički autoritet“ ZKL-a, redatelja Zorana Mužića, bio autorski tim predstave, dogovoreni su izgled, format i rok izrade slikovnice. Moj zadatak bio je izraditi 24 vesele i jednostavne ilustracije koje će upotpuniti tekst slikovnice za koji je zadužena bila Ana Tonković Dolenčić, autorica teksta „Medo Đuro kod zubara“. Zamišljeno je da se slikovnice šalju uzvanicima zajedno s pozivnicama za premijeru.

Razmišljajući o ilustracijama, uvidjela sam da je iznimno važno napraviti „istinitu“ slikovnicu, prema predstavi, naglašujući pojedine detalje kako bi publika to tijekom predstave prepoznavala i lakše je zavoljela. Trebala sam i pronaći „ključ“ kako prevesti priču – koja postaje predstava – natrag u plošni svijet slikovnice.

Odlučila sam koristiti isključivo čiste, jarke boje – bez sjenčanja. Naravno, one boje koje su korištene u izradi lutaka, rekvizite, kostima i scenografije.

Umjesto vjernog precrtavanja scenografije, zadržala sam na gotovo svim ilustracijama luk šumskog proplanka (i nebeskog svoda) koji je glavna pozicija medvjedića tijekom predstave.

*Slika 42: Nebeski svod*



*Slika 43: Luk na stolu za igru i proplanak*



Od prepoznatljivih elemenata scenografije, u ilustracijama ponavljam motive luka – proplanka, oblaka, sunca, drveća kojima dodajem likove iz predstave opisujući situacije iz teksta, dok negdje crtam situacije koje nisu u predstavi već su edukativnog karaktera. Drugim riječima, negdje ilustracija prati tekst, a negdje ga likovno nadopunjava.

Likovi u crtežu maksimalno su pojednostavljeni, ali prepoznatljivi po bojama (kostim, lutke) i nekim upečatljivim detaljima (vilinska krila i čarobni štapić, kape lisice i zeca itd.).

Pokušala sam jednostavno i dječjim jezikom slike prikazati osnovne emocije koje medvjedić proživljava kroz priču: tugu, radost, strah...

*Slika 44: Prvi set ilustracija za slikovnicu*



Ilustracije sam radila ručno, akrilnim bojama na posebno prilagođenim papirima za crtanje akrilnim bojama i tako dobila dobru pokrivenost bojom po cijeloj površini papira.

Veličina ilustracija je 20 x 20 centimetara.



Slika 45: Print u boji prijedloga za izgled slikovnice



## 10. LITERATURA

1. Berković, Zvonko, *O umjetnosti kazališta lutaka*, Zagreb, Novo pokoljenje, 1951.
2. *Hrvatsko lutkarstvo*, Zagreb, Hrvatski centar UNIMA, 1997.
3. Ivanac, Ivica, *Najljepši posao na svijetu*, Biblioteka „Modra lasta“.
4. Katalog Proslave 10. godišnjice rada, Zagreb, Zagrebačko kazalište lutaka, 1958./59.
5. Lovrak, Mato, *O uvježbavanju dječjih priredaba*, Zagreb, Novo pokoljenje, 1950.
6. Tománek, Alois, *Vrste lutaka*, Zagreb / Osijek: Hrvatski centar UNIMA / Matica hrvatska, Ogranak Osijek / Umjetnička akademija u Osijeku, 2018.
7. Županić Benić, Marijana, *O lutkama i lutkarstvu*, Zagreb, Leykam international d.o.o., 2009.