

# Lutkarska kostimografija na primjeru predstave "Antuntun"

---

**Tomašević, Mario**

**Master's thesis / Diplomski rad**

**2020**

*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:251:080362>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2025-01-31**



*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**

**KOSTIMOGRAFIJA ZA KAZALIŠTE, FILM I MULTIMEDIJU**

**MARIO TOMAŠEVIĆ**

**LUTKARSKA KOSTIMOGRAFIJA**

**NA PRIMJERU PREDSTAVE „ANTUNTUN“**

**MENTORICA:**

izv. prof. dr. art. Jasmina Pacek, univ. spec. art. therap.

**SUMENTOR**

izv. prof. ArtD. Maja Lučić

Osijek, 2020.

## Sadržaj

1. UVOD.....	4
2. LUTKARSKA KOSTIMOGRAFIJA .....	5
2.1.KOSTIM TA RUČNE LUTKE: GINJOL.....	6
2.2. KOSTIM ZA RUČNE LUTKE: ZIJEVALICE.....	9
2.3. KOSTIM ZA MARIONETTE.....	11
2.4. KOSTIM ZA ŠTAPNE LUTKE.....	17
2.5. KOSTIM ZA STOLNE LUTKE .....	19
2.6. KOSTIM ZA KAZALIŠTE SJENA .....	21
3. PREDSTAVA ANTUNTUN.....	24
3.1. O AUTORU .....	24
3.2. O DJELU .....	26
3.3. MOJA INSPIRACIJA .....	27
3.4. KREIRANJE KARAKTERA GLAVNOG LIKA I IZRADA LUTKE „ANTUNTUNA“ .....	30
3.4.1. IZRADA LUTKE „ANTUNTUNA“.....	30
3.4.2. OPĆA KOMUNIKACIJSKA SVOJSTVA LIKA .....	32
3.4.3. OSOBNA KOMUNIKACIJSKA SVOJSTVA LIKA.....	33
3.5. KREIRANJE LUTKARSKOG KOSTIMA I KOSTIMA ANIMATORA / USPOREDNA ANALIZA LUTKARSKE KOSTIMOGRAFIJE U ODNOSU NA DRAMSKU/OPERNU/PLESNU/FILMSKU KOSTIMOGRAFIJU.....	35
3.5.1.OSNOVNI ELEMENTI DIZAJNA KOSTIMA .....	36
3.5.2. PRODUKCIJSKI ELEMENTI DIZAJNA .....	61
3.6. KREIRANJE FIZIČKOG OKRUŽENJA U KOJEM ŽIVI ANTUNTUN/ ODNOS SCENOGRAFIJE I KOSTIMOGRAFIJE .....	65
4. ZAKLJUČAK .....	68
5. LITERATURA I IZVORI.....	70
6. SAŽETAK .....	71
7. SUMMARY .....	71
8. FOTOGRAFSKI PRILOG.....	73
9. BIOGRAFIJA.....	77

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU

### IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

kojom ja \_\_\_\_\_ potvrđujem da je moj \_\_\_\_\_rad

diplomski/završni

pod naslovom \_\_\_\_\_

te mentorstvom \_\_\_\_\_

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, \_\_\_\_\_

Potpis

\_\_\_\_\_

## 1. UVOD

U ovom radu predstaviti ću proces i dizajnerske alate koje sam koristio pri izradi i dizajniranju kostima za lutke i animatore u predstavi „Antuntun“ u režiji Tamare Kučinović, nastaloj prema motivima pjesme „Kako živi Antuntun“ Grigora Viteza. Ova predstava proizašla je iz projekta međunarodne suradnje Akademije za umjetnost i kulturu u Osijeku sa sveučilištem Rider University iz New Jersey, SAD. „Umjetnost hrvatskog lutkarstva: javne izvedbe predstavljanja hrvatske kulturne baštine namijenjene američkoj i hrvatsko-američkoj publici”.<sup>1</sup> Cilj ovog projekta bila je izgradnja svijesti i razumijevanja hrvatske umjetnosti lutkarstva i približavanje lutkarskog kazališta američkoj publici. Kostimi koje sam dizajnirao nastali su stilizacijom, odnosno miješanjem triju različitih utjecaja: hrvatske etno odjeće univerzalnog farmerskog stila te urbane muške tinejdžerske mode 2020. godine. U teorijskom okviru ovog rada analizirat ću razlike i sličnosti u procesu dizajniranja i izrade kostima za lutku i glumca, od skice do krajnjeg produkta. U ovom radu predstaviti ću šest različitih lutkarskih tehnika i specifičnost kostimografije za svaku od njih, komentirat ću osnovne i produkcijske elemente dizajna, kao i osobne i opće komunikacijske aspekte kostima, prema „Matrici dizajniranja kostima“ Jasmine Pacek.

Ovaj rad temelji se na osobnom viđenju kostimografa tijekom rada na lutkarskoj predstavi. Moje dosadašnje iskustvo na diplomskom sveučilišnom studiju Kostimografija za kazalište, film i multimediju temeljilo se na radu za operu, dramu, balet i film, kako u akademskim tako i u profesionalnom projektima. S obzirom na to da nisam imao prilike svoje kostimografske vještine prikazati u lutkarskoj umjetnosti, u ovom ću ih radu demonstrirati i artikulirati. Osim diplomskog sveučilišnog studija Kostimografija za kazalište, film i multimediju, završio sam i preddiplomski sveučilišni studij Kazališno oblikovanje gdje sam stekao i kompetencije lutkarskog tehnologa i dizajnera, stoga mislim da sam u unikatnoj poziciji da mogu kompetentno dizajnirati lutkarsku kostimografiju, kao i teorijski diskutirati o njejoj specifičnosti.

---

<sup>1</sup> Projekt je financiran od strane: New Jersey State Council for the Arts, call # C-2017X030007, National Endowment for the Arts, call #1860659-78-20 i Central State Office for Croats Abroad, (KLASA: 011-01/19-01/01, URBROJ: 537-0211-19-01 od 7. veljače 2019. godine)

## 2. LUTKARSKA KOSTIMOGRAFIJA

„U hrvatskom jeziku riječ lutka označava različite pojmove, kao što su: lutka igračka, lutka u izlogu, ukrasna lutka (na primjer porculanska) i scenska (kazališna) lutka.“<sup>2</sup> Različite su definicije, određenja i shvaćanja, a u kazališnoj primjeni: „Lutka je trodimenzionalna figura izrađena od različitih materija poput drva, voska, papirmeša, platna ili metala. Namijenjena je kazališnoj izvedbi da prikaže čovjeka ili neko drugo biće, a oživljava je čovjek uz pomoć žica i štapova kojima manipulira izvana ili neposredno vlastitom rukom, ukoliko je, na primjer, manipulira iznutra“<sup>3</sup>

Henryk Jurkowski navodi: „Lutke su inače bile jednostavno predmet zanimanja za putnike, koji su voljeli neobične i intrigantne predmete (...) Kroničari i povjesničari dugo nisu pokazivali zanimanje za lutkarstvo, koje je općenito smatrano minornim zabavnim žanrom nižih klasa; nijedan ambiciozan ili ozbiljan pisac ne bi izabrao takvu temu za glavni predmet svojeg rada.“<sup>4</sup> Prema Jurkowskiom prvobitno zanimanje i veliko širenje lutkarstva dogodilo se „(...) tek u romantizmu, s probuđenim zanosom za folklor, za koji se u nekim zemljama, poput Njemačke, tvrdilo da je izvor, nacionalne kulture, dok su ga druge zemlje, poput Engleske i Francuske, prihvatile kao sredstvo obogaćivanja pjesničkog izraza. Lutkarstvo, koje je dugo smatrano narodnom ili popularnom umjetnošću, u ovoj je fazi neminovno moralo doći do izražaja.“<sup>5</sup>

U povijesnim dokazima najčešće se spominju podatci o načinima i vrstama animacije lutaka, a puno rjeđe o likovnosti lutke koja uključuje i lutkarske kostime. Stoga je izazov ovog teorijskog okvira još zahtjevniji i uključuje pojedinačno proučavanje i analitiku lutaka određenih razdoblja i tehnika. Kronološki gledano, vrlo je zanimljivo promatrati promjene vizualnosti lutke tijekom povijesti. Lutka u svojim začetcima nije izgledala kao danas. Kako su se umjetnost i znanost razvijale, tako se razvijalo i lutkarstvo. U drevnim vremenima umjetnost smo uvijek povezivali s nečim prirodnim, izvorskim i ritualnim. Od prvih povijesnih kostima na lutkama izdvajamo one ritualne koji su oblikovani i napravljeni od prirodnih materijala. Prirodni resursi bili su glavni i jedini koje je čovjek u to vrijeme

---

<sup>2</sup> Kroflin. Livija. Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku, kolegij: Estetika lutkarstva 1, str.3.

<sup>3</sup>Jurkowski. Henryk. 2005. Povijest europskog lutkarstva 1.dio, MČUK. str.11.

<sup>4</sup> Jurkowski. Henryk. 2005. Povijest europskog lutkarstva 1.dio, MČUK. str.5.

\*U originalu *puppet booths*. Engleska riječ *booth*, za koju ne postoji hrvatski ekvivalent koji bi pokrивao sva njezina značenja, u ovoj je knjizi prevedena kao lutkarska pozornica ili pozornica-kutija.

<sup>5</sup> Jurkowski. Henryk. 2005. Povijest europskog lutkarstva 1,dio. MČUK. str.5.

poznavao. Lutka – skulptura, koja je korištena u vjerske ili medicinske svrhe, nije bila pokretljiva, nego statična poput kipa. Samo je njezina svrha bila animacijska. Velika promjena kostima lutke događa se kada se prirodni materijali (kamen ili drvo) zamjenjuju tkaninama. Kako je izgled lutke, kao i njezin kostim, odraz vremena u kojem je nastala, prvom pojavom tkanine i odjevnog predmeta čovjekov kostim prenosi se i na lutku.

Primjer kostima za lutke, koji su potpuna replika ljudskog kostima, možemo vidjeti u talijanskim lutkarskim operama. Jurkowski navodi: „(...) nešto do sada neviđeno - ljudske figure, visoke četiri stope, bogato odjevene i u velikom broju, izvode djelo u pet činova na velikoj i sjajnoj pozornici (...) recitiraju, hodaju, ponašaju se poput živih ljudi (...)“<sup>6</sup>

Iako kostimografiju u lutkarskoj umjetnosti povezujemo s kostimografijom u dramskoj umjetnosti, postavlja se pitanje kako je lutkarski kostim u elementima dizajniranja drugačiji od onoga za dramsko kazalište. Prema Magninu: „Povijest lutkarstva ne može se odijeliti od povijesti kazališta, kao što se ni kazališna povijest ne može odijeliti od povijesti čovječanstva“<sup>7</sup>. Ipak, postoje specifičnosti lutkarske kostimografije zbog kojih se ona u određenoj mjeri razlikuje od dramske. Upravo te različitosti i specifičnosti predmet su proučavanja u ovome radu.

## **2.1. KOSTIM ZA RUČNE LUTKE: GINJOL (GUIGNOL)**

Ginjol, izvornog imena Guignol, lutkarska je tehnika direktne animacije. Podrijetlo naziva Guignol je ime lika (karaktera) kojega je u 19. stoljeću u Lyonu kreirao Laurent Mourguet. U hrvatskom jeziku uobičajen naziv za ručnu lutku je ginjol, a nekada davno koristio se i naziv lutka rukavica. Lutkarska tehnika u kojoj se koristi ginjol ne podnosi puno govora ni psihološke karakterizacije u izrazu lica, sve što zahtjeva je animatorova spretnost, brzina u razmišljanju i djelovanju, uvježbanost, ritmičnost i točnost.

---

<sup>6</sup> Jurkowski.Henryk.2005.Povijest europskog lutkarstva.MCUK.str.108.

<sup>7</sup> Jurkowski.Henryk.2005.Povijest europskog lutkarstva.MCUK.str.7.



Slika 1. Laurent Mourguet i njegova lutka Guignol

„Tijekom 19. stoljeća ljubitelji Guignola tvrdili su da je to novi tip komičnog lika i da je kao takav, tkalac po zanimanju, bio junak gradske radničke klase.“<sup>8</sup> Tradicionalni kostim ginjola tijekom 17. stoljeća u Francuskoj bila je smeđa vunena kabanica sa zlatnim gumbima, četvrtasti šešir i pletena kosa na stražnjoj strani glave.

Lutka koju animator oblači na ruku poput rukavice danas je poznata kako djeci, tako i odraslima. „Europske lutke, pa tako i ginjol, imaju dječje proporcije, ali s grotesknim naglaskom. Grotesknost kod ginjola dobivamo kada u dizajniraju napravimo glavu većih proporcija u odnosu na tijelo lutke. Što u Kini i Japanu nije slučaj, gdje ručne lutke imaju proporcije tijela odraslog čovjeka s mnogo manjom glavom“<sup>9</sup>. Karakteristika ginjola je njegov impuls koji je iznimno brz. Dojam brzine vrlo je jasan zbog vrste animacije u kojoj animator ima potpunu kontrolu u svojim rukama. Ovo je lutka „od akcije“, brza, spretna i to se odražava u karakteru i sadržaju predstava. Ginjol je u osnovi ljudska ruka, stoga može hvatati i predmete. Europski umjetnici ovoj lutki nisu davali mnogo rekvizite u predstavi, ali ako je bilo rekvizite, onda se radi o „bastonade“ ili batini koja je karakteristična za ginjolsko kazalište. U usporedbi s europskim ginjolom, kinesko kazalište ručnih lutaka lutki daje mnogo rekvizita poput: lepeza, stolića, stolica, tanjurića, vrčića i slično.

<sup>8</sup> Jurkowski.Henryk.2005.Povijest europskog lutkarstva.MCUK.str.288.

<sup>9</sup> Kroflin. Livija. Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku,kolegij: Estetika lutkarstva 1, str.31.



Poznati likovi europskih ginjola su : Pulcinella (Italija)<sup>10</sup>, Polichinelle (Francuska)<sup>11</sup>, Punch and Judy (Engleska)<sup>12</sup>, Petruška (Rusija)<sup>13</sup>, Kašparek (Češka)<sup>14</sup>, Vizez Laszlo (Mađarska), Kasparel-Kasperele (Njemačka)<sup>15</sup>, Gašparko (Slovačka)<sup>16</sup>, Gašparček (Slovenija)<sup>17</sup> i Guignol (Francuska).



Slika 2. Flageolet (lijevo) i Guignol (desno)

Ginjol se animira izravno (direktno), odozdo. Lutkarski animator palcem animira jednu lutkinu ruku, kažiprstom glavu, a srednjakom ili malim prstom drugu ruku. U manjim veličinama ili izradi za djecu moguće je animirati tu istu drugu lutkinu ruku s trima preostalim prstima. Ruka animatora nalazi se u kostimu i ujedno predstavlja tijelo lutke. Palac i mali prst animiraju ruke, a kažiprst vrat, odnosno glavu lutke. Prilikom tradicionalne izrade kostima za ginjola bitno je da se mjere kostima prilagode veličini animatorove ruke. Izrada kostima izgleda tako da položimo ruku na odabranu tkaninu u položaju prstiju za animaciju. Kada je ruka položena na tkaninu, laganim potezom olovke napravimo kroj kostima 2 cm veći od ruke. Takav isti kroj prekopiramo da bismo dobili leđa lutke i zašijemo bočne i ramene šavove. Postoje i drugačiji, noviji pristupi i dodavanja odjevnih elementa. Neki umjetnici vole, nakon ovakve izrade kostima za ruke, trup i glavu, na sam kraj halje učvrstiti hlače.

<sup>10</sup> Lik ili "maska" (maschera) iz commedia dell'arte koju je lutkarsko kazalište preuzelo od 17. stoljeća.

<sup>11</sup> Francuski lutkarski lik Polichinelle je adaptacija talijanske comedie dell'arte s istoimenim likom u originalnoj izvedbi.

<sup>12</sup> Lik Punch, prvi puta je predstavljen Engleskoj publici 1662. godine, predstavio ga je talijanski lutkarski animatora Pietro Gimonde, iz Bologne. Razvijanjem predstave lik dobiva stalnu partnericu po imenu Judy.

<sup>13</sup> Glavni protagonist ruskog kazališta lutaka, koje se pretežito povezuje s tehnikom ručnih lutaka.

<sup>14</sup> Komičan lik Čeških lutkarskih predstava. U drugoj četvrtini 19. stoljeća lik Kašpárka zamijenio je izvorni komični lik Pimprle u predstavama čeških narodnih lutkarskih predstava.

<sup>15</sup> Poznati lik njemačkog lutkarskog kazališta, postao je sinonim za kazalište, kada je razvijen u 17. stoljeću.

<sup>16</sup> Slovački poznati komični lik, pretpostavlja se da je ime dobio od poznatog Češkog lutkarskog lika Kašparek.

<sup>17</sup> Izvorno ime kao i kod Slovačkog lika Gašparka, poznat je Slovenski komični lik.

Hlače se izrađuju prema veličini kažiprsta i srednjeg prsta druge ruke kojom animator animira noge, a veličina stopala određuje se debljinom prsta.



Slika.3. Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku, Preddiplomski studij Kazališno oblikovanje, kolegij Lutkarska tehnologija: studentski uradci

## 2.2 KOSTIM ZA RUČNE LUTKE: ZIJEVALICA (MIMIČKA LUTKA)

Zijevalica je jedna od tehnika ručnih lutaka. U usporedbi s ginjolom, koristi se većinom u parodijama na ljudske osobine i komičnog je karaktera, što je idealno za djecu i tinejdžere. Danas, kada kažemo zijevalica, prva asocijacija svima je slavna američka televizijska emisija Muppet. „Ime koje je Jim Henson dao lutkama koje je stvorio za televiziju kada je počeo nastupiti kao lutkarski tehnolog 1955. Muppet, zaštitno je ime tv-emisije, i odnosi se na lutke nastale iz Jimovih originala koji su stvoreni za Sesame Workshop i pojavljuju se na ulici Sesame ili su u vlasništvu The Walt Disney Company.“<sup>18</sup>

<sup>18</sup> <https://wepa.unima.org/en/muppet/>



Slika 4. Lutke Walt Disney serijala za djecu i dorasle, *Muppet show*

„Ako je lutkino lice pokretljivo, ima mimiku, lutku zovemo mimička lutka.“<sup>19</sup> Zijevalice se danas pretežito koriste u kombinaciji različitih lutkarskih tehnika, stoga animacija nije uvijek direktna. Jedna od čestih kombinacija s ručnom lutkom zijevalice su: stolna, marioneta i javajka. Najpoznatije lutke koje u lutkarskom dizajniranju imaju kombinaciju mimičke (zijevalice) i javajke su lutke iz Muppet showa.

Zijevalica, kao i ginjol, ima kostim koji je u službi animatorove ruke. U slučaju kada lutke zijevalice predstavljaju neke životinje, kostim lutke je i tijelo lutke. Zijevalicu danas možemo vidjeti u raznim oblicima, uključujući ljudsku fizionomiju. Ako lutka i ima tijelo, u većini slučajeva ono nije pokretljivo. Kostim na takvom tijelu nije napravljen da bude u prvom planu, nego je glava središte pozornosti. Treba spomenuti kako kostimografija kod ove vrste lutaka može biti zanimljiva u odnosu animatora i lutke. Animatori mogu svoj odnos s lutkom sjediniti kroz kostim, tako da lutka i animator imaju identičan izgled ili kostim.

---

<sup>19</sup> Kroflin. Livija. Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku, kolegij: Estetika lutkarstva 1, str.38.



Slika 5. Primjer izrade ručne lutke zijevalice

### 2.3. KOSTIM ZA MARIONETE

„Riječ *marionette* koja se koristi u engleskom jeziku bila je u početku sinonim za "lutku" općenito, ali sada se odnosi isključivo na lutke koje se animiraju putem konaca (naziva se i *string marionette*), dok je francuska upotreba riječi *marionete* još uvijek generička oznaka za lutku općenito. Potječe od imena kršćanske Djevice Marije, Marion na francuskom, - Isusove majke, koja je isprva označavala predmete koji nose njezinu sliku, poput medalja, kao i glazbeni instrument sličan rebecu\*.“<sup>20</sup>



Slika 6. Jean-Pierre Norblin de La Gourdain, polonazi Les Marionettes (Nacionalni muzej, Varšava)

<sup>20</sup> <https://wepa.unima.org/en/puppet/>

\*Rebec gudački je instrument srednjovjekovne ere i rane renesanse. U svom najčešćem obliku ima usko tijelo, u obliku čamca.

Marioneta pripada skupini lutaka koje se animiraju indirektnom animacijom. Poetika i elegancija pravi su opis likovnosti ove lutke, a zbog njezine kompleksnosti izrade, lutkarski tehnolozi koji su vrsni majstori marioneta jako su cijenjeni. Marionete su obično velike, skupe lutke koje su izrađene od drveta, tkanine i drugih materijala. Ovu lutku smatramo najprepoznatljivijim oblikom lutkarske umjetnosti baš zbog njezine sličnosti s ljudskim izgledom. Figurativni elementi u likovnosti marionete pružaju nam mogućnosti da kostimografija bude minijatura čovjekove. Ipak, postoje razlike jer se ljudsko tijelo pokreće samo i ne postoje vodilice, stoga treba biti jako pažljiv u izradi odjeće za marionetu. Sama priprema ili tehnička skica cijelog tijela važna je za izradu kostima. Volumen i silueta kostima ograničeni su brojem konaca koji su pričvršćeni za lutku. Što je veći broj vodilica (konaca), to je volumen kostima manji. Kostim za marionetu nikada ne smije otežavati fluidnost animacije, što zapravo znači da konci ne smiju zapinjati za kostim. To možemo vidjeti u tradicionalnim primjerima marionetskog kostima, gdje su vidljivi dijelovi spoja lutke i vodilice (konca).

Mnogi lutkarski tehnolozi pokušavaju izbjeći da kostim marionete ima svoju težinu, zbog veličine lutke. Stoga, kostimi za marionete trebaju biti od tkanina lagane teksture, mase te treba kreirati lagane volumene.

Iako je vjerojatno najstarija lutkarska tehnika, danas je najrjeđa. Marioneta je lutka koja se animira odozgo, neizravno putem konca (ili žica). Lutkar u ruci drži marionetski križ (vodilicu), na kojem su vezani konci koji vode do različitih dijelova marionete. Zanimljivo je navesti kako u Indiji u potpunosti odbacuju marionetski križ te su konci vezani izravno za animatorove prste.

Postoje i podvrste marioneta: marioneta na koncima, sicilijanke, maramonete, Kopf-Schulter marionete i trik marionete.

**Marionete na koncima**, kako i sam naziv govori, mogu biti animirana isključivo pomoću konaca ili kombinacije konca i žice. Razlikujemo ih prema broju zavezanih konca na vodilici, "(...) vrlo jednostavna marioneta ima do tri konca, uobičajena i često korištena marioneta ima do osam konca, ali mogu ih imati i do čak pedeset."<sup>21</sup> Dužina konca je promjenjiva, oni mogu biti kraći i duži. Ako je konac dužine dva metra, predstava se izvodi tako da animator animira lutku s marionetskog mosta. Kostim za lutku na koncu gradi se oko broja konca koji su

---

<sup>21</sup> Kroflin. Livija, Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku, kolegij: Estetika lutkarstva 1, str.45.

pričvršćeni na spojeve lutke. Što je veći broj vodilica (konca), to je kostim manjeg volumena. Manji broj konca daje dizajneru prostora za igru s veličinama siluete zbog manje šanse u otežavanju animacije.



Slika 7. Primjer marionetskog križa i lutke sa šest konca

**Sicilijanke** (prema talijanskom *pupi siciliani*) predstavljaju lutkarsku tehniku kojom se lutka animira isključivo putem žice ili štapa. Animacija se događa preko jedne nosive žice ili štapa koji ide odozgo u lutkinu glavu. Lutkarski tehnolozi ponekad dodaju i više žičanih vodilica kojima animiraju ostale dijelove tijela lutke (ruke i noge). “*Pupi siciliani* lutke su veličine oko jedan metar, a mogu težiti čak do šesnaest kila.”<sup>22</sup> Kada govorimo o lutkarskom kostimu općenito, često se za primjere uzimaju baš sicilijanke, zbog njihovih često vrlo raskošnih, detaljnih i preciznih kostima. Zbog velikih dimenzija, ostavljaju dosta prostora da bi detalji poput oklopa, nakita i svih elemenata kostima mogli biti dizajnirani i oblikovani do najsitnijih detalja. Njihova specifična animacija putem žice omogućava da kostim ima jaku formu i nije konstruiran samo od laganijih materijala. Isto tako, sicilijanke imaju ruke velikih dimenzija koje su savršen primjer da kostim u lutkarskoj umjetnosti može biti narukvica ili nakit. Detalji poput prstena ili čak obojenih noktiju u nekim vrstama lutkarske tehnike ne bi dolazile do izražaja. Takvi dodatci lutkinom kostimu mogu se najbolje vidjeti na primjeru sicilijanke. Sicilijanke su i dramski vrlo efektne lutke jer su izrađene tako da mogu “krvariti” i da im se može odsjeći glava. Vodilice na sicilijankama su izrađene dosta kratko, zbog njihove velike

---

<sup>22</sup> Kroflin. Livija. Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku, kolegij: Estetika lutkarstva 1, str.48.

visine i težine, kako bi se omogućila efikasna animacija, posebice ako se radi o predstavama borbene tematike.



Slika 8. Primjer kostima i vizualnosti lutke *Pupi siciliani*, Italia

**Maramonete**/rupocente svoje ime su izvorno dobile prema njemačkom nazivu Tucher-Marionette. Maramoneta je naziv koji doslovno opisuje ovu lutkarsku tehniku. Kako i sam naziv kaže, lutka je izrađena od marame. Tijelo lutke sastoji se od tkanine te pet kuglica koje su pričvršćene na svaki kraj marame i ujedno predstavljaju lutkine ruke, noge i glavu. Vodicica je pojednostavljeni marionetski križ, na koji su zavezana četiri konca (tri za glavu). Zanimljiva je činjenica da je kod maramonete tkanina izvorni materijal koji je i tijelo i kostim u jednome. Kada govorimo o lutkarskom kostimu, maramoneta je idealni primjer kostima koji zapravo predstavlja nešto više, u ovom slučaju je to tijelo lutke. Teksture koje se pretežito biraju za izradu marame (tijela) laganije su forme. Tkanine poput satena, šifona ili lana dobar su odabir zbog svoje težine. Uzorci ili ornamenta na marami ove lutkarske tehnike se izbjegavaju zbog odvlačenja pozornosti od onoga što je bitno, a to je animacija.



Slika 9. Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku, predavanje Vanje Gvozdića – Osnove animacije

“**Kopf-Schulter marioneta**, izvorno ime dobiva od njemačke riječi Kopf = glava i Schulter = ramena.”<sup>23</sup> Tkanina ne samo da je kostim lutke, nego i tijelo. Kostim prekriva nedostatak tijela te se stvara iluziju kako ispod kostima ono postoji. Materijali koji se koriste za izradu kostima ove lutkarske tehnike laganije su forme. Lagani materijal doprinosi poetici animacije i stvaraju iluziju da se tijelo nazire ispod kostima. Princip halje jedan je od primjera lutkarskog kostima koji se kod Kopf-Suchulter marionete često koristi. Lutka se animira s pomoći križa koji je u obliku slova T, na njemu su zavezana tri konca koja održavaju ravnotežu lutke, a dodatnom vodilicom animiraju se ruke i šake. Ramena lutke fiksirana su na glavu iz kojih se protežu ruke.



Slika 10. Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku, predavanje Vanje Gvozdića – Osnove animacije

<sup>23</sup> Kroflin. Livija. Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku, kolegij: Estetika lutkarstva 1, str.52.



**Trik marionete** su lutke koje se mogu preobraziti iz jednog lika u drugi, primjerice iz ženskog spola u muški ili lijepa djevojka u ružnu vješticu. Razne su mogućnosti ove marionete, a sve zbog velikog broja konca koji su pričvršćeni na vodilicu ili marionetski križ. “Trik marioneta može se raspasti ili razdvojiti u više dijelova, i u istome trenu ponovno sastaviti. Može se smanjiti, izdužiti, povećati i stanjiti.”<sup>24</sup> Kostim je vrlo kompleksna komponenta ove lutkarske tehnike. Zahtjeva majstora lutkarske nauke i detaljno proučavanje tehnologije ove marionete. Kostim nije samo odjeća, u ovom slučaju on može biti i paravan iza kojeg se svaki trik događa.



Slika 11. Primjer trik marionete kostura kada se izduži



Slika 12. Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku, Preddiplomski studij Kazališno oblikovanje, kolegij Lutkarska tehnologija: studentski uradci (izrada marioneta).

<sup>24</sup> Kroflin. Livija. Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku, kolegij: Estetika lutkarstva 1, str.54.

## 2.4. KOSTIM ZA ŠTAPNE LUTKE (LUTKE NA ŠTAPU)

Štapne lutke ili lutke na štapu lutkarska su tehnika u kojoj je animacija neizravna, putem štapa. Najčešće se koriste četiri vodilice (jedna za glavu, jedna za trup i dvije za ruke). Likovnost lutke može biti plošnog ili punog volumena, a animacije se događa iza lutke ili sa strane. Ako animator drži lutku svojom rukom ili mu je ruka unutar lutke, onda je to kombinacija direktne i indirektna animacije. Štapne lutke razlikujemo prema sljedećim vrstama: **lutka na jednom ili dva štapa, javajka i wayang golek.**

„Lutke na jednom ili dva štapa koje kada u praksi kažemo „štapna lutka“ misli se na lutku s jednom eventualno dvije vodilice“<sup>25</sup>. *Marote* je izraz kojeg koriste francuski lutkarski umjetnici za lutku na jednom štapu, koja ima samo okruglu glavu i tkaninu kao odjeću. Ruke lutke slobodno vise i svojom siluetom podsjećaju na žezlo dvorske lude. Ovu vrstu lutke popularizirao je francuski lutkar Andre Tahon. Za animaciju štapnih lutaka, koje su većinom lutke u životinjskom obliku, u potrebne su dvije vodilice.



Slika 13. Plošne lutke na jednoj vodilici

**Javajke** možemo prepoznati i razlikovati od ostalih lutkarskih tehnika po tome što imaju jedan nosivi štap i dva štapića za ruke. U Europi ih je popularizirao ruski lutkar Obrascov, a nakon drugog svjetskog rata proširile su se istočnom Europom i gotovo bacile u zaborav sve ostale lutkarske tehnike. „Naziv Javanke potječe s Indonezijskog otoka Jave“<sup>26</sup>. U Indoneziji

<sup>25</sup> Kroflin. Livija. Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku, kolegij: Estetika lutkarstva 1, str.60.

<sup>26</sup> Kroflin. Livija. Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku, kolegij: Estetika lutkarstva 1, str.63.

\*Sarong je tradicionalni lutkarski kostim u Indoneziji, koristi se u lutkarskoj tehnici javjki i možemo ga vidjeti na muškim i ženskim likovima.

se takve lutke zovu **wayang golek (lutke punog volumena)**. Lutke koje imaju nosivi štap spojen s glavom, a vodilice za ruke pomiču tijelo. Nikada nemaju noge, nego štap pokriven haljinom (sarong). Lutke na štapu, koje su punog volumena, dobivaju klasični kostim figurativnog oblika, odnosno odjeću koja podsjeća na dramsku kostimografiju. Zapravo, imamo primjer dizajnera koji koriste dramske kostime prilagođene lutki. Lutkin kostim gradi se na njenom tijelu pristupom modeliranja. Ovisno o samoj likovnosti lutkarske predstave, kostim može biti kao sastavni dio tijela koji je napravljen u drvetu. Prilikom izrade ili obrade određenog materijala, lutkarski tehnolog gradi tijelo na kojem se već nalazi kostim ili nakon izrade tijela dolazi kostim koji se šije prema njemu.



Slika 14. Obrazcovi javanke iz predstave „Neobičan koncert“.

**Wayang kulit (plošne lutke)** animiraju se na isti način kao javajke. Izrađene su od kože, transparentne su i obojene u razne boje, a koriste se za kazalište sjena. Kostimografija u lutkarskoj tehnici štapnih lutaka ovisi o obliku u kojemu je lutka napravljena (čovjek ili životinja). Ako se radi o plošnom volumenu, kostim lutke napravljen je od istog materijala kao i cijelo tijelo. Vidimo ga u silueti, gdje se razlikuje naznakama da se radi o odjevnom predmetu. Primjer toga vidljiv je u predstavama kazališta sijena gdje su kostimi predstavljeni transparentno ili sjenom. Ako je kostim transparentan, tijelo neće biti transparentno, ako kostim nije intenzivno transparentan, kostim je silueta pa imamo primjer tijela kada je transparentno. Tako lutkarski tehnolozi stvaraju kontrast na platnu i daju jasnu naznaku odjeće na plošnoj lutki.

U ruskom jeziku postoji naziv **gapit** koji predstavlja drvenu osnovu javajke, samo ona nema karakter (lice) pa ni kostim (odjeću). Koristi se za uvježbavanje animacije i probu. Mogu biti male ili vrlo velike (oko jedan metar) ovisno o području gdje su izrađene. Animacija ovisi o veličini lutke. Ako se radi o malenoj lutki, lutkar u jednoj ruci drži lutku, a drugom animira ruke. Ako se radi o velikoj lutki, animator je pričvrsti na sebe remenom tako da ima slobodne ruke za animaciju lutkine ruke. Upravo zbog njezine uporabe, u svrhu uvježbavanja lutkarske animacije, njezin kostim ovisan je o animatoru. Nekada animatori gapitu dodaju kostimografske dodatke poput šešira ili plašta, kao naznaku za određeni karakter. Postoje i slučajevi kada kostim zapravo nije na lutki, nego na animatoru.



Slika 15. Wayang-golek, Indonesia



Slika 16. Wayang-kulit, Indonesia

## 2.5. KOSTIM ZA STOLNE LUTKE

„Stolnim lutkama nazivamo sve lutke koje se animiraju na nekoj podlozi, podloga ne mora biti stol“<sup>27</sup>. U ovoj lutkarskoj tehnici paravan ne postoji, animator je vidljiv i nalazi se iza lutke. „Naziv stolna lutka je prilično neprecizan, ali se upotrebljava u praksi“<sup>28</sup>. Animacija može biti i na podu, ali u hrvatskom jeziku ne postoji izraz podna lutka stoga koristimo naziv stolna lutka. Stolne lutke mogu biti animirane izravno, neizravno ili u kombinaciji. Ovu lutku, ako je manje veličine, može animirati samo jedan animator, a ako je veća potrebna su najmanje tri animatora.

<sup>27</sup> Kroflin. Livija. Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku, kolegij: Estetika lutkarstva 1, str.73.

<sup>28</sup> Kroflin. Livija. Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku, kolegij: Estetika lutkarstva 1, str.73.



Slika 17. Primjer izravne animacije



Slika 18. Primjer neizravne animacije



Slika 19. Primjer kombinirane animacije

Likovnost stolne lutke često viđamo u figurativnom obliku, što možemo nazvati minijaturom dramskog kostima. Pristup konstrukciji svakako nije isti jer u dramskoj kostimografiji tijelo glumaca pokreće i kostim, a lutku pokreće animator. Stoga, treba pripaziti da kostim ne postane prepreka u animaciji. Stolne lutke pružaju i mogućnost igre s kostimografskim detaljima. Kod mnogih lutkarskih tehnika obuća lutaka nije vidljiva, ali kod stolne lutke noge su slobodne i vidljive što dizajneru daje priliku za mala umjetnička djela.

U izradi kostima za stolne lutke mora se obratiti posebna pozornost na vodilice koje su fiksirane na leđima i glavi. Vodilice su centar oko kojeg stvaramo i dizajniramo kostim za stolnu lutku. Stolne lutke specifične su zbog svoje animacije koja može biti direktna ili indirektna. Stoga, ovisno o broju vodilica ili načinu animacije kostim treba biti prilagođen tijelu i mjerama lutke. Kostim stolnih lutki zapravo je modeliranje materijala direktno na

osnovu veličine tijela lutke, a može biti obrađen krojačkom mašinom ili rukom. Važno je spomenuti proporcijski aspekt lutke zbog kojeg kostim ne smije biti do kraja sašiven, nego bočni ili unutrašnji šav treba biti slobodan kako bi se kostim mogao odjenuti.

## 2.6. KOSTIM ZA KAZALIŠTE SJENA

Gledatelj u ovoj lutkarskoj umjetnosti ne vidi lutku i animatora, sve se događa iza platna. Svjetlo ili izvor svjetla najvažnija je komponenta kazališta sjena. Sjena svoju siluetu mijenja pozicijom od izvora svjetla. Pomicanjem istog, silueta lutke se povećava i smanjuje. „Zapisi govore da se prvo pojavljivanje ove vrste lutkarskog kazališta dogodila u Indiji. Koristili su najjednostavniji oblik plošne lutke, izrađene od materijala kartona ili bivolje kože. Od materijala osim bivolje kože još koriste kožu od koze ili jelena“<sup>29</sup>. Ta koža, koja se na poseban način obrađuje i potom boja, stvara prepoznatljivu likovnost ove tehnike. Raskoš boja i ponekad rupica kroz koju svjetlo prolazi, pojačava dojam sjaja kako obrađene teksture tako i boje. Lutkarski umjetnici u Indiji boje još naglašavaju s lampama ricinusovog ulja. Lutka za animaciju izrađena je od odvojenih zglobova koji se zasebno izrezuju, a zatim spajaju. Štap je pričvršćen čitavom dužinom tijela, a udovi se pokreću pomoću tankih bambusovih štapića.



Slika 20. Indijske lutke za kazalište sjena

<sup>29</sup> Kroflin. Livija. Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku, kolegij: Estetika lutkarstva 1, Str.83.

„Stoljećima razvijena bogata tradicija u Aziji, u tradicionalnom kazalištu sjena koriste se plošne lutke“<sup>30</sup>. Pretpostavlja se da se kazalište sjena zapravo rodilo iz prastarog obreda. U obredu su prikazivane sjene na svijetloj pozadini što simbolizira umrle duše (u prvobitnim svjetskim kulturama bliskost značenja pojmova sjena i duša umrlog bila je vrlo rasprostranjena). Može se reći da je prastari obred zapravo izvorni oblik kazališta sjena te vremenom poprima paravan i fabulu događanja odigranu u sjenama.



Slika 21. Lutke za kazalište sjena u Aziji

Postoje nekoliko varijacija u izradi kostima za lutke u kazalištu sjena: lutke s transparentnim tkaninama i lutke koje su silueta. „Propusnost“ tkanina odnosi se na transparentnost teksture. Lutka koja je napravljena od transparentnih materijala pruža mogućnost izvoru svjetla da prodiere kroz nju i ujedno stvara sjenu s vidljivim detaljima kostima i karakteristikama same lutke. U ovakvom obliku lutke za kazalište sjena kostim se može izraditi do najsitnijih detalja jer su oni vidljivi na platnu. Imamo priliku odvojiti odjeću bojama, igrati se bojama i linijama. Isto tako, šavovi mogu biti zanimljiv detalj kojim se naglašava izgled kostima i odvaja teksturu koja predstavlja kostim od one koja predstavlja tijelo. Lutke kao silueta zapravo su popularizirane u Europi. Imamo primjer kostima koji je u potpunosti silueta i spojen je u jednu cjelinu s lutkom. Naznaka kostima može biti haljina koja je veličinom naglašena u odnosu na tijelo ili kostimografski dodatci poput šešira ili kape. Zbog velikog kontrasta koji je na platnu i samo dvije boje (bijela i crna), dizajner ima mogućnost izrezivanja malih rupica za stvaranje određene bordure na kostimu.

<sup>30</sup> Kroflin. Livija. Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku, kolegij: Estetika lutkarstva 1, str.84.



Slika 22. Primjer „lutka kao silueta“

Lutke za kazalište sjena su pretežito plošne lutke, stoga je animacija indirektna i vrši se vodilicama napravljenim od žice ili tankih štapova. Jedan od najpoznatijih primjera lutke iz kazališta sjena su Karagoz i Hacivat iz turskog kazališta sjena. Karađoz (turski: Karagöz, što znači „crno oko“) je oblik kazališta sjena u Turskoj u kojoj su likovi, poznati kao tasvirs, izrađeni od devine ili volovske kože u obliku ljudi ili stvari, a koje se drže na šipkama ispred izvora svjetla tako da bacaju svoje sjene na zaslonu od pamuka. Lutkama upravlja samo jedan vodeći umjetnik, Hayali, a može imati jednog ili više pomoćnika koji uče zanat i pomažu napraviti tasvirse i prate predstavu glazbom.



Slika 23. Primjer izrade lutke za kazalište sjena u Kini



### 3. PREDSTAVA ANTUNTUN

Glavni lik u pjesmi „Kako živi Antuntun“ doista živi na svoj način. On je originalan i poseban, zanimljiv u svojoj neobičnosti i zaigranosti. Grigor Vitez nizom snažnih slika u ovoj pjesmi opisuje neobične dogodovštine iz života ovog simpatičnog, zaigranog čudaka koji “jaja za leženje u vrtu sadi”, “snijegom soli ovce”, ”loncem hvata mrak”, a “bicikl na livadu tjera da pase”. Lik Antuntuna vješto nam pokazuje kako je moguće živjeti drugačije, “na svoj način” i biti sretan. Tema različitosti i danas je vrlo aktualna i autorski tim ju je odabrao za predstavu čija je poruka da baš svako dijete, ma kako različito bilo, u modernom društvu 2020. godine u kojem vlada tehnologija i društvene mreže, treba biti prihvaćeno. „Instagram“, „Facebook“ i ostale društvene mreže postali su svakodnevnica, uslijedilo je novo doba i zaboravilo se na jednostavan život bez interneta i na mogućnost pronalaska sreće u malim stvarima. Predstava se dotiče i teme učestalog vršnjačkog nasilja, u kojem su većinom žrtve djeca koja su različita.

Protagonist ove lutkarske predstave predstavljen je i kao primjer iskonske kreativnosti koje se u današnjem sustavu obrazovanja ne potiče, nego se dječja mašta ograničava i sputava.

#### 3.1. O AUTORU

**Grigor Vitez** bio je pjesnik i prevodilac s hrvatskom adresom te jedan od najpoznatijih pisaca za djecu na ovim prostorima. Rođen je 15. veljače 1911. godine u Kosovcu kod Nove Gradiške, a preminuo 23. studenog 1966. godine u Zagrebu. Pisao je poeziju za djecu i odrasle, stvarao slikovnice i igrokaze te prevodio poznata književna djela s ruskog, francuskog i slovenskog jezika. Osim toga, surađivao je s brojnim književnim časopisima, a njegove pjesme prevedene su na skoro sve europske jezike.

Završio je osnovnu školu u mjestu Okučani te upisao Državnu gimnaziju u Novoj Gradiški gdje upoznaje Vjekoslava Radmilovića, profesora književnosti zbog kojeg se rađa njegova ljubav prema čitanju i pisanju. „Radmilović je bio bibliotekar, te je svakodnevno djeci iz busa donosio knjige. Prva djela koje je gimnazijalac Vitez pročitao bile su knjige Jules Verne, Ivane Brlić Mažuranić i pripovijetke Petra Kočića i Janka Veselinovića“<sup>31</sup>. U četvrtom razredu gimnazije napisao je svoje prve dvije pjesme. Nakon mature, slijedi upis u Učiteljsku školu u Pakracu. Inspiriran djelima Vladislava Kralja, profesora crtanja, i sam je

---

<sup>31</sup> <https://www.biografija.org/knjizevnost/grigor-vitez/>

počeo crtati, a njegova izložba slika bila je prva koju je vidio u životu. Odlazak u vojsku spriječio ga je da upiše toliko željenu likovnu akademiju, te je tada kist i platno zamijenio olovkom i papirom. Od 1933. godine Grigor Vitez počeo je pisati prozu.

Vitez svoju ljubav pronalazi u malom sjevernom mjestu Slavonije. Čehinju Elizabetu Perlik. Par se ubrzo vjenčao, a 1940. godine dobili su kćer Olgu. Često se selio zbog novih poslovnih ponuda kako bi prehranio obitelj, a vraća se kao učitelj u Hrvatsku, u malo selo Golnice. „Radeći kao učitelj dobio je inspiraciju da napiše nekoliko pjesama za djecu koje su objavili časopisi „Smilje“, „Jugoslovenče“ i „Dobro dijete“. Godine 1957. osnovao je i biblioteku „Vjeverica“ koja je objavila više od 500 naslova za djecu. U brojnim dječjim časopisima objavljivao je pjesme, priče, bajke i igrokaze. Objavio je ukupno 35 slikovnica, 33 ilustrirane knjige, pet zbirki pripovijedaka te nekoliko zbirki poezije. Vitez je za vrijeme svog života, a i nakon njega, primio veliki broj nagrada i priznanja za svoj rad. Smatra se ocem moderne hrvatske dječje književnosti.



Slika 24. Portret hrvatskog dječjeg pjesnika Grigora Viteza

### 3.2. O DJELU

„Antun Tun bio je stvarna osoba, i da nije bilo sukoba između njega i Grigora Viteza, ime tog vrijednog poljoprivrednika vjerojatno se ne bi dugo zadržalo u kolektivnom sjećanju hrvatskog stanovništva.“<sup>32</sup> Tako barem tvrde Tunovi rođaci iz Donje Kovačice kod Bjelovara. Naime, Josip Švub, koji je oženio Antunovu nećakinju, sa sigurnošću tvrdi kako je u ono vrijeme Vitez skupljao žito iz seljačkih zaliha te pokucao i na vrata Antunova imanja. „Ujak moje supruge toliko je izvrijeđao Grigora Viteza da mu je Vitez doslovce rekao kako će o njemu napisati knjigu po kojoj će ga pamtiti generacije i generacije.“<sup>33</sup>, tvrdi Švub. Dakle postoji izvor koji tvrdi kako je lik Antuntuna postojao, bio je stvarna osoba. „Rođen je 1908. godine u Donjoj Kovačici, gdje se uspješno bavio poljoprivrednom, odnosno stočarstvom, a zahvaljujući mukotrpnom i napornom radu postao je jedan od imućnijih seljaka.“<sup>34</sup>

S druge strane Vitezova kći nam govori potpuno drugačiju priču. Ona odbija nagađanja da je pjesma nastala prema stvarnoj osobi. „(...) pokojni Antun Tun nema ama baš nikakve veze s Antuntunom iz pjesme njezina oca. Ta je pjesma napisana u duhu narodnih šala. Moj otac kazao je kako se sjeća da se po njegovu selu pričalo da ljudi koji nemaju prozora navečer iznose mrak u loncima i tome slično. Sâmo ime Antuntun temeljeno je na jednom njegovom školskom kolegi koji je bio neobičan, a zvao se Antun. Ime Antun njima je kao djeci bilo preozbiljno pa su ga nazvali Antuntun“<sup>35</sup>, kazala je Olga Vitez-Babić.

U suvremenom tumačenju Antuntun postaje junak „različitosti“ pa ga tako opisuje i Tomislav Trojanac, autor ilustracija objavljene knjige. „Ideja vodilja iza procesa ilustriranja bila je prikazati Antuntuna kao nekoga tko nije ograničenih umnih sposobnosti – on samo radi stvari na svoj način, ali ni na čiju štetu. Možda je u tome ponekad šepRTLjAV, no u svemu na kraju uspije: zašije jaje, kvočka mu izleže novce, odvesla kroz žito (...) Time se direktno poručuje djeci da je u redu biti drukčiji, jer ljudi poput Antuntuna čine ovaj svijet zanimljivim. Svaki napredak u znanosti, kulturi, sportu itd. dogodio se jer je negdje neki Antuntun napravio nešto na svoj način.“<sup>36</sup>

---

<sup>32</sup> <https://www.jutarnji.hr/vijesti/hrvatska/antun-tun-bio-je-stvarna-osoba-a-grigor-vitez-mu-je-pjesmu-posvetio-iz-osvete-2258417>

<sup>33</sup> <https://www.jutarnji.hr/vijesti/hrvatska/antun-tun-bio-je-stvarna-osoba-a-grigor-vitez-mu-je-pjesmu-posvetio-iz-osvete-2258417>

<sup>34</sup> <https://www.jutarnji.hr/vijesti/hrvatska/antun-tun-bio-je-stvarna-osoba-a-grigor-vitez-mu-je-pjesmu-posvetio-iz-osvete-2258417>

<sup>35</sup> <https://www.jutarnji.hr/vijesti/hrvatska/antun-tun-bio-je-stvarna-osoba-a-grigor-vitez-mu-je-pjesmu-posvetio-iz-osvete-2258417>

<sup>36</sup> <http://www.torjanac.com/Content/Antuntun/>

### 3.3. MOJA INSPIRACIJA

Inspiraciju za kostime ove predstave pronašao sam u tri glavna izvora: hrvatskoj etno odjeći, farmerskome stilu i urbanoj muškoj tinejdžerskoj modi 2020. godine.

a) Hrvatska etno odjeća: etno estetika u širem smislu, ne samo u odijevanju, odgovarala je atmosferi pjesme koja nas vodi u zapuštena polja ruralnog sela. Istovremeno, odijevanjem likova u odjeću koja je stilizacija hrvatske etno odjeće, zadržava se prepoznatljivost boja i uzoraka narodnih nošnji hrvatskih krajeva. Nisam se referirao na određenu narodnu nošnju iz nekoga kraja, već sam tražio što je specifično kod svih hrvatskih nošnji i što je to što ih spaja. Crvenu i plavu izdvojio sam kao dvije glavne boje. Osim njihove prepoznatljivosti iskoristio sam i njihov intenzitet za vizualno izdvajanje glavnog lika od scenografije i animatora, koje sam dizajnirao pretežito u neutralnijem koloritu. Također sam odabrao raskošne, prepoznatljive etno uzorke koje kasnije koristim kao inspiraciju, ali i doslovno u dizajniranju svih kostima predstave.



Slika 25. Moodboard inspiracije hrvatskom etno odjećom

b) Farmerski stil: farmerska stil ne igra samo veliku ulogu u vizualnosti kostima ove predstave, nego i u funkcionalnosti. Odjeća, koja je prikladna za rad i olakšava svakodnevne obveze, opravdava koncept u kojemu glavni lik nije mogao ići u trgovinu po potrebne alate ili odjevne predmete, nego ih je sam izrađivao. Na moodboardu u prilogu može se vidjeti glavni farmerski odjevni artikl, kombinezon, koji sam stilizirao i kombinirao s modernim stilom za potrebe i kostima lutke i animatora. Tregeri kao segment tog odjevnog predmeta posebno su istaknuti i razigrani u ovoj predstavi. Kolorit farmerske odjeće poslužio mi je u dizajniranju palete boja za animatore čime zapravo djelomično neutraliziram njihovo postojanje na sceni.



Slika 26. Moodboard inspiracije farmerskim stilom.

c) Urbana muška tinejdžerska moda 2020. godine: Predstava koja je po sadržaju u potpunosti suvremena zahtijevala je određeni odmak od tradicionalne okoline gdje je radnja originalno bila smještena. Stoga, je bilo bitno vizualizirati mješavinu suvremene osobnosti glavnoga lika s tradicionalnom okolinom. Začudnost karaktera predstavljena je kroz urbanu mušku modu 2020.godine. Na moodboardu urbane odjeće tinejdžera možemo vidjeti slojevitú odjeću zanimljivih silueta s velikim utjecajem uličnog stila i detaljima poput mnogobrojnih i predimenzioniranih džepova. Inspiraciju sam pronalazio i u obući i suvremenim urbanim modnim dodatcima.



Slika 27. Moodboard inspiracije urbanom muškom tinejdžerskom modom 2020. godine

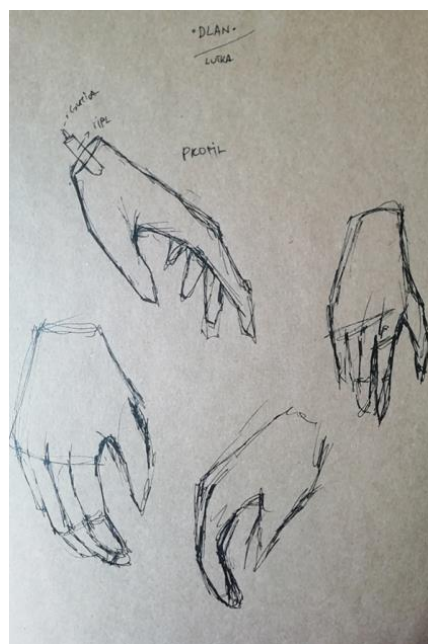
### 3.4. KREIRANJE KARAKTERA GLAVNOG LIKA I IZRADA LUTKE „ANTUNTUNA“

„Antuntuna sam prikazao kao osobu nedefiniranih godina – ostavljeno je da čitatelj/gledatelj odluči koliko je star, no definitivno nije dijete (može biti tinejdžer pa na dalje). Važno je da nije dijete jer svi smo mi u najranijim godinama svog života na neki način Antuntun, tj. stvari radimo na svoj način dok nas život i društvo ne oblikuju. Međutim, ako u nama ostane nešto od principa antuntunizma kad odrastemo, to nas čini emotivno i intelektualno bogatijim.“<sup>37</sup>

Moja prva skica, kao polazište kreiranja karaktera lutke, nesvjesno se referirala na izvornu originalnu ilustraciju Tomislava Trojanca. Potom sam se bavio poništavanjem već viđenog i učestalog pristupa figurativne likovnosti, te napravio mali odmak, s dodavanjem neproporcionalnih dijelova tijela lutke. Također sam uistinu pokušao sagledati karakter lika. U slučaju Antuntuna, pomaknut um (ćud) razlog je i ne davanja na važnosti svome izgledu.



Slika 28. Prva skica karaktera lutke „Antuntuna“



Slika 29. Skica dlanova lutke

#### 3.4.1. IZRADA LUTKE „ANTUNTUNA“

Glava, kao središte pozornosti svake lutke, polazište je prema kojem se određuje veličina cijele lutke. Odnos tijela i glave iznimno je bitan i stvara konvenciju likovnosti za cijelu predstavu. Glina, kao baza, često se upotrebljava u lutkarskoj umjetnosti. Stvaranje kalupa i glavnih karakteristika lutke događa se prilikom manipulacije gline (Slika 26.).

<sup>37</sup> <http://www.torjanac.com/Content/Antuntun/>



Slika 30. Izrada karaktera lutke (kalup), materijal: glina

Kaširanje ili papirmeš, tehnika je kojom reguliramo težinu koja olakšava animaciju u lutkarskoj izvedbi. Ova tehnika je idealna za izradu stolnih lutaka, kao i lutaka mnogih drugih lutkarskih tehnika. Zbog velikog broja izvedbi i dugotrajnosti lutke, osim papira, gipsani zavoji su idealan odabir za očuvanje lutke. Nakon dobivene podloge, debeli kaširani sloj se odvaja od gline i spaja na izrezane rubove. Za oslikavanjem glave (slika 27.), odabrane su mat boje. Trebalo je voditi računa o kazališnoj rasvjeti koja se odbija o sjajnu podlogu lutke zbog čega se ne može jasno vidjeti svaki detalj. Što je veći kontrast, to je veća dinamika u likovnosti. Kombiniranjem mat kolorita i refleksije stvaramo iluziju oživljavanja neživog bića (lutke).



Slika 31. Primjer oslikavanja lutkine glave.





Slika 32. Primjer izrade tijela lutke

Svaki element tijela lutke izrađuje se zasebno (dlanovi, uha, stopala, kosa, noge i ruke). Težina materijala, kojim izrađujemo određeni element, stvara balans i omogućuje pravilnu animaciju lutke. Stopala su uvijek najteži dio lutke (metal), a ruke i uha najlakši (stiropor). Izrada tijela lutke zahtjeva veliku preciznost zbog velikog broja spojeva koji se animiraju. Svaki element izrezuje se zasebno (stopala, noge, ruke i dlanovi). Prilikom izrade potrebno je imati tehnički crtež kako bismo znali tretirati spojeve i kolika je veličina samoga spoja. Spojevi su zapravo najbitnija na lutkinom tijelu bez kojih se lutka ne može animirati. Tijelo lutke Antuntuna izrađeno je od laganog drveta i oblikovano je prema tehničkom crtežu. Spojevi su fiksirani ljepilom i čavlima za obuću.

### 3.4.2. OPĆA KOMUNIKACIJSKA SVOJSTVA LIKA<sup>38</sup>

Opća komunikacijska svojstva lika opisana u didaskalijama ili u glavnom tekstu usmjerila su moj proces lutkarskog i kostimografskog istraživanja i način predstavljanja lika Antuntun u ovoj predstavi.

a) **Dob** u tekstu nigdje nije spomenuta i određena, ali zbog dramaturgije cijele predstave svakako se ne radi o odrasloj osobi. Dječji duh lika poslužio je kao polazište u pronalasku

<sup>38</sup> Prema „Matrici kazališnih kostima“, Pacek

inspiracije za dizajn kostima, stoga je jedan od izvora inspiracije i bila odjeća tinejdžera koje danas vidimo na ulicama, odjevenih u odjeću poznatih modnih kuća poput „Zare“ ili „H&M“ , a odlikuje se asimetrijom i slojevitošću.

**b) Spol** je jasan i definiran već u samome naslovu teksta i imenu lika. Vidljivo je da se radi o muškoj osobi. U karakteru lica lutke imamo naznake oštrijih crta lica popraćene, muškom kratkom frizurom. Spol pomaže i u selektiranju odjevnih artikla, u kojima razlikujemo tradicionalnu mušku odjeću poput hlača od tradicionalne ženske poput halja, haljina ili sukanja.

**c) Zanimanje** Antuntuna omogućava nam da sami smjestimo lik u radnju. Protagonist može biti seljak koji se bavi poljoprivredom, ali i lik bez određenog zanimanja koji samo stvari vidi malo drugačije od drugih. Čitanjem teksta jasno nam je da ne vodi život koji se temelji na materijalnom, već voli jednostavan i skroman život. Upravo zbog toga, raskoš kostima zamijenjena je funkcionalnošću, spajanjem utjecaja: etno i farmerske estetike. Funkcionalnost je vrlo bitna u kostimu Antuntuna za lakše obavljanje svakodnevnih obveza.

**d)** Antuntunov **socioekonomski status** vidljiv je u njegovom skromnom, ali snalažljivom načinu života. Bogatstvo pronalazi u sitnicama i od njih stvara potpuno drugačiji svijet. Tako je i njegov kostim zamišljen kao da nije kupljen u trgovini, već ga je napravio sam i izgledom podsjeća na „patchwork“. Dizajn kostima naglašava ručnu izradu s vidljivim šavovima i različitim odabirom tkanina za desni i lijevi rukav ili nogavice.

**e)** Promjene kostima u različitim vremenskim uvjetima, **interijer-eksterijer**, prisutne su u predstavi. Odabirom različitih vrsta tkanina imao sam mogućnost naglasiti razliku između laganije odjeće (koja je direktno pričvršćena na lutku), od one koja se oblači kao gornji odjevni predmeti (kaput i prsluk). Dodatni odjevni predmeti koji su izloženi samo u svrhu scenografije zapravo stvaraju dojam mogućnosti dodatnih promjena na sceni.

### 3.4.3. OSOBNA KOMUNIKACIJSKIH SVOJSTVA LIKA <sup>39</sup>

„Analiza likova samo je jedan od problema dizajnera (...) On mora pratiti radnju predstave i promjenjive emocije likova.“<sup>40</sup> Psihološka analiza lika pružila mi je mogućnost pretpostavke kako bi lik u određenoj sceni trebao izgledati. Proučavajući primarne faktore

<sup>39</sup> Prema „Matrici kazališnih kostima“, Pacek

<sup>40</sup> Brooks Young, Agnes. Stage Costuming. The Macmillan Company, New York, 1933, page 2.

ljudskog ponašanja bavio sam se onima za koje je Antuntun definiran krajnjim lijevim ili desnim značenjem. To je značilo da su mu te psihološke karakteristike dominantne. Faktori koju su se istaknuli i dominiraju poslužili su u oblikovanju kostima i karaktera lutke (u tablici dolje označeni crveno).

PRIMARNI FAKTORI

Faktor	Lijevo značenje	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Desno značenje
A: Toplina	suzdržan, udaljen, oprezan	*	*	*	**		*	*	*	*	*	topao, otvoren, pažljiv prema drugima
B: Rasuđivanje	Konkretan	*	*	*	**		*	*	*	*	*	Apstraktan
C: Emocionalna stabilnost	reaktivan, emocionalno nestabilan	*	*	*	**		*	*	*	*	*	emocionalno stabilan, prilagodljiv, zreo
E: Dominacija	poslušan, izbjegava sukobe	*	*	*	**		*	*	*	*	*	dominantan, žestok, prodoran
F: Živahnost	ozbiljan, suzdržan, pažljiv	*	*	*	**		*	*	*	*	*	živahan, dobar, zreo
G: Svijest o pravilima	samoživ, nekonformističan	*	*	*	**		*	*	*	*	*	svjestan pravila, poslušan
H: Socijalna odvažnost	sramežljiv, osjetljiv na prijetnje, plah	*	*	*	**		*	*	*	*	*	slobodan u društvu, debelokožac
I: Osjetljivost	materijalističan, objektivn, nesentimentalan	*	*	*	**		*	*	*	*	*	osjećajan sa smislom za lijepo, sentimentaln
L: Opreznost	pun povjerenja, lakovjeran,	*	*	*	**		*	*	*	*	*	oprezan, sumnjičav, skeptičan
M: Apstraktnost	prizemljen, praktičan, usmjeren na rješenja	*	*	*	**		*	*	*	*	*	rastresen, maštovit usmjeren na ideje
N: Zatvorenost	otvoren, iskren, prirodan	*	*	*	**		*	*	*	*	*	povjerljiv, diskretan
O: Bojažljivost	samouvjeren, bezbrižan, zadovoljan sobom	*	*	*	**		*	*	*	*	*	bojažljiv, nesiguran u sebe, zabrinut
Q1: Otvorenost za promjene	tradicionalan, vezan za poznato	*	*	*	**		*	*	*	*	*	otvoren za promjene, sklon eksperimentiranju
Q2: Samodovoljnost	usmjeren na grupu, druželjubiv	*	*	*	**		*	*	*	*	*	oslanja se na sebe, samotnjak
Q3: Perfekcionizam	podnosi nered, ne traži točnost, fleksibilan	*	*	*	**		*	*	*	*	*	perfekcionista, discipliniran, organiziran
Q4: Napetost	opušten, blag strpljiv	*	*	*	**		*	*	*	*	*	napet, energičan, nestrpljiv

Tablica 1: Prikaz analize lika Antuntuna prema primarnim faktorima ljudskog ponašanja

**I) OSJETLJIVOST: Osjećajan sa smislom za lijepo, sentimentaln** (krajnje desno značenje): U dizajniranju karaktera lika kreirao sam blagi osmjeh na ustima lutke kako bi se prikazala osjećajnost Antuntuna i njegov smisao za lijepo. Iznimno je sentimentaln. Nije materijalističan, što bi bilo krajnje lijevo značenje. To sam uzeo u obzir i prilikom dizajniranja kostima, jer su svi odjevni predmeti unikatno njegovi i pažljivo napravljeni.

**M) APSTRAKTNOST: Rastresen, maštovit usmjeren na ideje** (krajnje desno značenje): Asimetrija koja prevladava u Antuntunovim kostimima komunicira maštovitost i rastresenost.

**Q1) OTVORENOST NA PROMJENE: Otvoren za promjene, sklon eksperimentiranju** (krajnje desno značenje): Ispreplitanjem čak triju različitih izvora inspiracije za dizajniranje kostima, naglašavam njegovu sklonost eksperimentiranju i otvorenost za promjene.

**Q2) SAMODOVOLJNOST: Oslanja se na sebe, samotnjak** (krajnje desno značenje): Antuntunovu sklonost samotnjaštvu komuniciram kroz odjevne predmete koji i doslovno izgledaju kao da ih je sam napravio.

### **3.5. KREIRANJE LUTKARSKOG KOSTIMA I KOSTIMA ANIMATORA / USPOREDNA ANALIZA LUTKARSKE KOSTIMOGRAFIJE U ODNOSU NA DRAMSKU/OPERNU/PLESNU ILI FILMSKU**

Percipira li ljudsko oko lutkarski lik s istom količinom važnosti, kao dramski lik? Koliku ulogu u tome ima kostim? Po čemu se razlikuje kostim za lutku u odnosu na kostim za tijelo čovjeka, izvođača? Bila to lutka ili glumac, kostimom stvaramo vidljivi sloj na tijelu koji ima svrhu prikazivanje određenog lika. Naravno, postoje bitne i vidljive razlike između tijela lutke i glumca, jedna od njih je da lutku tretiramo kao neživo, a glumca kao živo tijelo. Tijelo kao osnova za početak stvaranja i izrade kostima zapravo je kao slikarova neutralna bijela podloga. Ako kostimografiju proučavamo kao granu umjetnosti, u njoj možemo pronaći sve segmente tradicionalnih slikarskih i kiparskih tehnika. Slika ima svoju kompoziciju, liniju, boju i smjer. Navedene elemente vidimo i u kostimografiji koja je zapravo slikarstvo u pokretu. Prilikom konstrukcije kostima zapravo kiparimo. Ako konstruiramo kostim za lutku moramo pripaziti da kostim ne sputava animaciju i samu mobilnost lutke. No, nije li tako i kod samog glumca? Ne animira li glumac svojim tijelom dramski kostim, ne oživi li plesač u baletnoj produkciji pokretom plesni kostim, ne ujedini li operni pjevač svojim glasom i stasom svoje tijelo i lik s opernim kostimom? Puno je sličnosti između lutkarske i dramske/operne/plesne kostimografije, ali i razlika. U promišljanju i analiziranju ovih sličnosti i različitosti poslužio sam se teorijskim okvirom koji postavlja „Matrica za dizajn kostima.“<sup>41</sup> Matrica se sastoji od četiri kategorije: **osnovni elementi dizajna, produkcijski elementi dizajna, opći komunikacijski aspekt lika i osobni komunikacijski aspekt lika.**

---

<sup>41</sup> Pacek. Jasmina. 2018. A Taxonomy of stage costumes. Akademija za umjetnost i kulturu. Osijek. str.32

Tako organizirani, predstavljaju sveobuhvatni teorijski okvir za dizajniranje, analiziranje i kritičko promišljanje kostima, pa sam i svoj kreativni proces rada na predstavi Antuntun prikazao kroz te kategorije paralelno analizirajući razlike između lutkarske i dramske/operne/baletne/filmske kostimografije.

### 3.5.1.OSNOVNI ELEMENTI DIZAJNA KOSTIMA

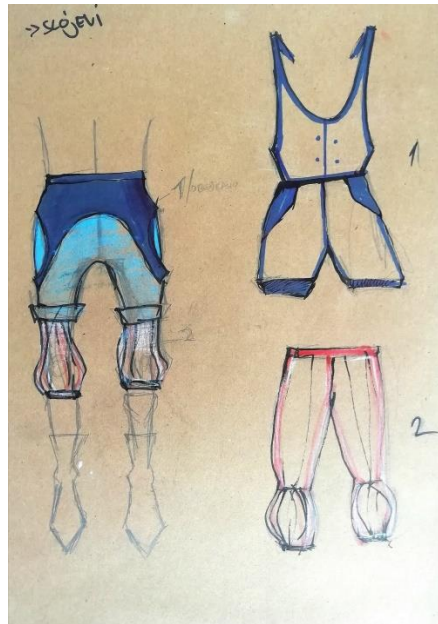
#### a) SILUETA<sup>42</sup>

Osnovne siluete za dizajn pojedinačnih komponenti svih kostima ove predstave preuzeo sam iz sva tri izvora inspiracije: hrvatskog etna u detaljima nabiranja i faldica; radnog kombinezona iz farmerskog stila i slojevitosti iz urbane teen mode. „Prilikom dizajniranja odjevnih predmeta imamo mogućnost mijenjati antropometrijske vrijednosti tijela, vješt看 korištenjem različitih silueta odjevnih predmeta.,<sup>43</sup> Kod glumca, interveniranjem u kazališni kostim, promišljenim dodavanjem određenih odjevnih predmeta možemo promijeniti siluetu lika (izdužiti ili stanjiti). Dodavanjem većeg broja slojeva na tijelo izvođača stvaramo novu siluetu. Isti princip slojevitosti kostima ili promjene siluete može biti primijenjen i na tijelo lutke. Dodavanje slojeva na tijelo čovjeka (u ovoj predstavi animatora) i tijelo lutke razlikuje se po tome što lutkino tijelo ne podnosi veliki broj tkanina na samim spojevima. Tako sprječavamo fluidnost animacije kao i samu mobilnost lutke. Proces dizajniranja oblika (siluete) kostima za ovu predstavu stoga se već u samim skicama razlikovao po tome da li je bio namijenjen živom ili neživom tijelu. Animatorov kostim oblikom ide dužinom cijelog tijela, dok je lutkin isprekidan ili sužen zbog spojeva.

---

<sup>42</sup> „Silueta je obris obučenog tijela, efekt koji nastaje ako bi figura bila obojena u crno, oblik sjene. U odijevanju to je najprepoznatljiviji znak razdoblja, daleko više od bilo kojeg detalja ili boje, od najveće važnosti u kazalištu, jer dodatna udaljenost i perspektiva pozornice čini oblik odjevnog predmeta mnogo očiglednijim, nego što bi to bio u običnoj sobi (...) Kostimograf preuzima povijesnu siluetu kako je pronalazi u izvorima i prevodi je u svoj kostim.” Brooks Young, Agnes. Stage Costuming; The Macmillan Company, New York, 1933, page 13.

<sup>43</sup> Pacek. Jasmina. Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku, kolegij: Kostimografija 3, str.17.



Slika 33. Primjer siluete u dizajnerskim skicama lutkinog kostima



Slika 34. Primjer siluete u dizajnerskim skicama animatorovog kostima

**Zoom in**<sup>44</sup> i **zoom out**<sup>45</sup> je pristup promatranju raznih izvora inspiracije u kojem kostimograf dizajnira i razvija autorske unikatne siluete zoomirajući svijet oko sebe, tražeći izvore inspiracije za svoje kostime. Takav pristup vidljiv je u ovom dizajnerskom procesu na uzorku bordure na lutkinom kostimu koja svoju inspiraciju pronalazi u zastavi Republike

<sup>44</sup> „Zoom in“: mikro svijet

<sup>45</sup> „Zoom out“: makro svijet

Hrvatske. Šahovnica, svoju „zoom in“ stilizaciju dobiva igrom apliciranja kockica na tregere kombinezona. U procesu dizajniranja, cilj je bio odmak od do sada već viđenog apliciranja poznate hrvatske šahovnice, te je oživjeti u potpuno drugačijem pristupu.



Slika 35. Primjer pristupa „zoom in“ dizajna lutkinog kostima

## b) PROPORCIJA <sup>46</sup>

Početne informacije potrebne za kvalitetan dizajn kostima su mjere tijela izvođača. Oblici i proporcije tijela uvelike diktiraju vizualne mogućnosti kostima. U predstavi „Antuntun“ sudjeluje četvero animatora: dvije muške i dvije ženske osobe različitih proporcija. Te različitosti ujednačavam dizajnirajući osnovni kostim u obliku predimenzioniranog kombinezona. Namjerno je dizajniran kao kostim većih proporcija kako bi se na sceni sjedinili svi animatori i izgubio dojam da predstavu izvode dvije muške i dvije ženske osobe.

---

<sup>46</sup> „Proporcija je dio, udio ili broj koji je komparativan u odnosu na cjelinu. U kostimima, kao i u svakodnevnoj odjeći i modi, proporcije se odnose na to kako se jedan dio tijela (s odjećom ili bez njega) odnosi na drugi.“  
[https://www.google.hr/search?ei=eUyNW9a2AY61gQaOjaClCA&q=+proportion+definition&oq=+proportion+definition&gs\\_l=psyab.3..0i19k1l10.43149.51436.0.51847.23.18.0.5.5.0.177.1898.3j13.16.0....0...1c.1.64.psyab..2.21.1932.10..0j35i39k1j0i131k1j0i67k1j0i22i30k1j0i13k1j0i13i30k1.0.azj0GIEfb3o](https://www.google.hr/search?ei=eUyNW9a2AY61gQaOjaClCA&q=+proportion+definition&oq=+proportion+definition&gs_l=psyab.3..0i19k1l10.43149.51436.0.51847.23.18.0.5.5.0.177.1898.3j13.16.0....0...1c.1.64.psyab..2.21.1932.10..0j35i39k1j0i131k1j0i67k1j0i22i30k1j0i13k1j0i13i30k1.0.azj0GIEfb3o)

1	Neck	cm
2	Shoulder	cm
2A	Under Bust	cm
3	Waist	cm
4	Abdomen	cm
5	Hips	cm
6	Bust Span	cm
7	Back Height	cm
8	Waist Height	cm
9	Back Length	cm
10	Back Width	cm
11	Shoulder Length	cm
12	Abdomen Height	cm
13	Waist Height	cm
14	Waist	cm
15A	Arm Length	cm
16	Forearm	cm
17	Wrist	cm
18	Arm Length	cm
19	Forearm	cm
20	Wrist	cm
21	Hand	cm
22	Hand	cm
23	Hand	cm
24	Hand	cm
25	Hand	cm
26	Hand	cm
27	Hand	cm
28	Hand	cm
29	Hand	cm
30	Hand	cm
31	Hand	cm
32	Hand	cm
33	Hand	cm
34	Hand	cm
35	Hand	cm
36	Hand	cm
37	Hand	cm
38	Hand	cm
39	Hand	cm
40	Hand	cm
41	Hand	cm
42	Hand	cm
43	Hand	cm
44	Hand	cm
45	Hand	cm
46	Hand	cm
47	Hand	cm
48	Hand	cm
49	Hand	cm
50	Hand	cm

STUDENT NAME: \_\_\_\_\_  
NAME OF THE ROLE IN THE OPERA: \_\_\_\_\_  
Student e-mail address: \_\_\_\_\_

Height: \_\_\_\_\_ cm  
Shoe size: \_\_\_\_\_

Slika 36. Tablica s glumčevim mjerama

Kada govorimo o proporcijama, moramo spomenuti i kako kreirati kostim prema proporcijama lutke. Osim očite razlike u veličini, potpuno je drugačiji i pristup u izradi kostima. Kostim animatora sam konstruirao prema mjerama, dok sam kostim lutke modelirao direktno na tijelu lutke. Glumac je živo tijelo, stoga svoje tijelo u nekim slučajevima može i prilagoditi kostimu. Dok kod lutke kostim gradimo oko unaprijed definiranog tijela.



Slika 37. Primjer promjena proporcija kostima lutke kreiran slojevitim stilizacijama





Slika 38. Primjer promjena proporcija kostima animatora kreiran slojevitim stilizacijama

### c) BOJA<sup>47</sup>

Za ovu predstavu dizajnirao sam svoje unikatne palete boja. Inspiraciju za razvoj unikatnih paleta boja koje ćemo koristiti za kostime prikazane na sceni, možemo pronaći u svemu što nas okružuje. Paleta boja za kostim Antuntuna inspiriran je uzorcima i bojama tradicionalne etno odjeće u Hrvatskoj. Izdvojio sam prvenstveno crvenu, bijelu i plava koje su prepoznatljivo hrvatske, a likovno imaju dovoljno dinamike i kontrasta neophodnih za izdvajanje protagonističkog lika na sceni. U svom daljnjem istraživačkom radu razvoja unikatnih boja pronalazim nove izvore u prirodnim elementima poput sijena i prirode oko nas. Prirodni kolorit stavljen je u kontrast sa žarkim bojama hrvatskog etno kostima. Korištenjem unikatnih paleta boja inspiriranim „sjenom“, neutraliziran je kostim animatora kako bi lik protagonista bio u prvom planu.

<sup>47</sup> "(...) je svojstvo koje posjeduje predmet, stvarajući različite senzacije oku kao rezultat načina na koji odražava ili emitira svjetlost." <https://www.lexico.com/definition/colour>



Slika 39. Razvoj unikatnih paleta boje prema izvoru „hrvatske etno odjeće“



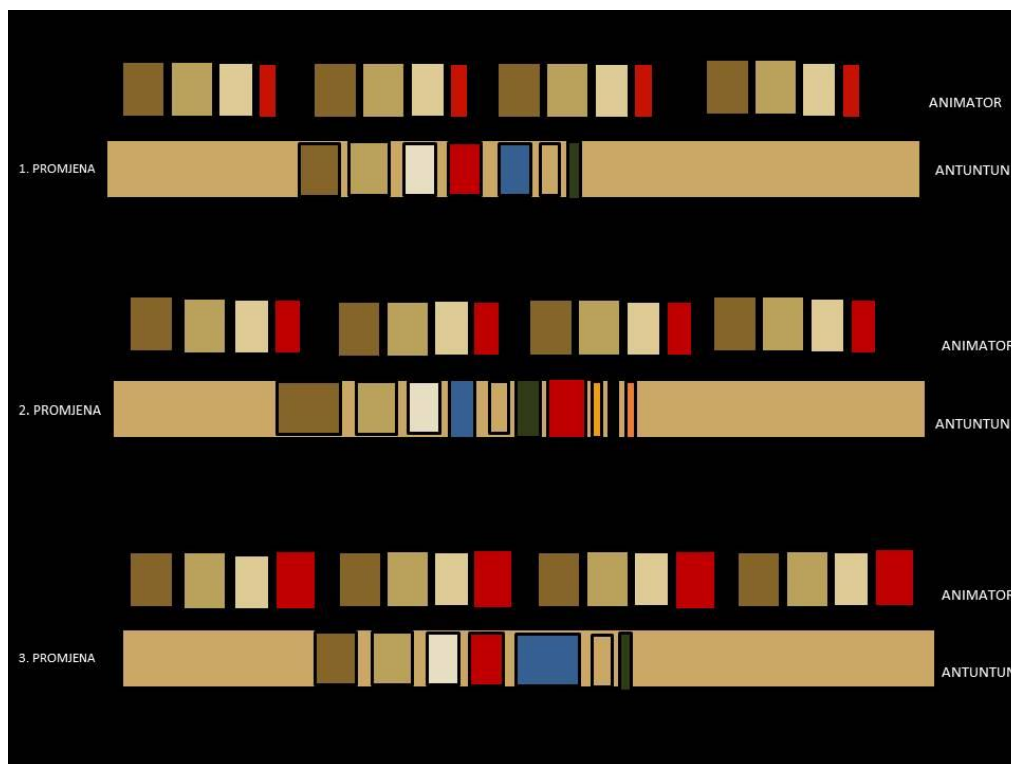
Slika 40. Razvoj unikatnih paleta boje prema izvoru „sjena“

**Kolorit produkcije po scenama** ili „ (...) protok boja cjelokupne produkcije može se staviti u tablicu koja se koristi za analizu dinamike predstave.“<sup>48</sup>

Produkcijski kolorit prema scenama u ovoj lutkarskoj predstavi događa se samom promjenom kostima. Lutkin kostim je od samog početka u prvome planu zbog intenzivnijeg kolorita na kostimu i namjerno je stavljen u prvi plan. Animatorski kostimi su u prvoj promjeni najvećim dijelom neutralni, te se postepeno intenziviraju. U drugoj promjeni animatori dobivaju djelomično naglašeni crveni kolorit otkopčavanjem kombinezona i otvaranjem crvenih panela s prednje i stražnje strane. Crvena se još više intenzivira u trećoj promjeni kostima animatora otkrivanjem kapuljače koja je u samom početku sjedinjena sa bojom osnovnog kostima (fotografije svih kostima po promjenama priložene su u cjelini 8. Fotografski prilozi).

Kostim lutke, kao protagonista, u svim promjenama ostaje koloritski najintenzivniji.

<sup>48</sup> Pacek. Jasmina. Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku, kolegij: Kostimografija 3, str.86.



Slika 41. Produkcijski kolorit prema promjenama kostima predstave

#### d) UZORCI-ORNAMENTI:<sup>49</sup>

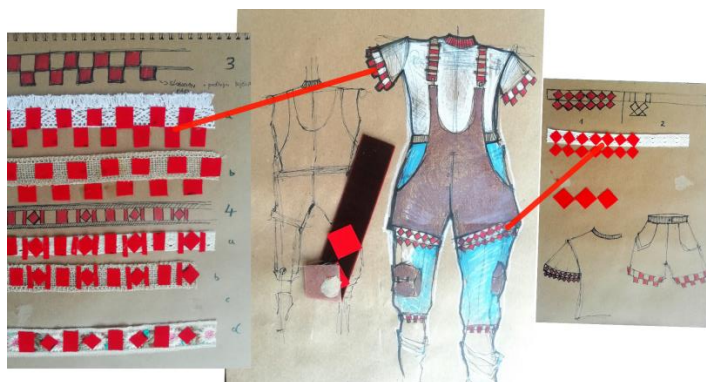
Uzorke u kazališnom kostimu dijelimo prema vrsti na: geometrijske, organske, simboličke, figurativne i apstraktne. Moguće je i da tekstura definira uzorak koji je utkan, uvezen ili oslikan već na samu tkaninu. U ovoj predstavi pristup stvaranja unikatnih uzoraka gradio sam prema motivima šahovnice sa zastave Republike Hrvatske. Šahovnica kao glavni motiv stilizirana je na različite načine kako bi se dobio autorski unikatni ornament koji u potpunosti daje novo značenje izvornom motivu. Igra s veličinom kockica i njihovim odnosom, stvorila je potpuno novu formu. Bitno je da ona i dalje asocira na izvor, što je i bio jedan od produkcijskih parametara jer je dio ciljane publike i hrvatska dijaspora koja voli nacionalna i tradicionalna hrvatska obilježja. No s druge strane motiv je razigran i za neutralnu publiku predstavlja samo zanimljivu ukrasnu trakicu. Moj proces dizajniranja ovih trakica nije bio plošan, crtaćim tehnikama, nego višedimenzionalan jer sam ispreplitao i kolažirao gotove tekstilne trakice i reljefno kreirao brojne varijacije.

<sup>49</sup> „Uzorak je ukrasni dizajn u ponavljanju (raportu)“ <https://www.lexico.com/definition/pattern>



Slika 42. Dizajniranje autorskog uzorka prema izvornoj inspiraciji šahovnice

Nakon dobivenog ornamenta uslijedilo je apliciranje uzorka na kostim. Kroz proces skiciranja kostim sam gradio odgovarajućim odabirom pozicije gdje aplicirati uzorak kao i njegovu veličinu.



Slika 43. Primjer pozicioniranja autorskog uzorka na lutkarski kostim

Uzorak na kostimu lutke rađen tehnikom kolažiranja trakica izrađen je u reljefu, dok je uzorak koji sam koristio za kostime animatora plošan, napravljen tehnikom tiska na tkanini.



Slika 44. Primjer korištenja plošnog uzorka na kostimu animatora

Taj uzorak korišten na rukavu animatora svojom veličinom predstavlja samo borduru, no da sam ga pokušao koristiti na kostimu lutke bio bi prevelik. Stoga sam za lutku posebno kolažirao i dizajnirao uzorak trakice. Pristup uzorcima u lutkarskom kostimu stvar je pozicioniranja i igre veličinama. Primjerice na kaputu i prsluku lutke koristim tkanine s uzorcima koji bi se na kostimu animatora izgubili, a na umanjenom formatu lutkarskog kostima postaju vidljivi i značajni. Namjernim pozicioniranjem uzorka u boji na rukav animatora povukao sam akcent prema dijelu tijela animatora gdje se događa animacija. Time je stvorena povezanost akcentnih boja s kostima animatora prema kostimu lutke.

e) **FORMAT** ili veličina uzorka, koji je zastupljena na kostimu, izazov je za svakog kostimografa. Ako se zadrži uzorak u izvornoj veličini (obično relativno malen), na pozornici se može potpuno izgubiti zbog udaljenosti gledanja. U lutkarskoj kostimografiji taj problem se umanjuje, jer se obično lutkarske predstave igraju na manjoj udaljenosti pa su i manji uzroci vidljiviji prostim okom. Kada se koristi isti uzorak na tijelu lutke i animatora u istoj predstavi (istoj udaljenosti gledanja) uzorak će ipak biti vidljiviji na lutki zbog akcentne rasvjete koja je uvijek na lutki, dok su animatori najvećim dijelom u mraku. Također proporcija tog uzorka u odnosu na ukupnu veličinu tijela lutke je veća i time uzorak postaje vidljiviji.



Slika 45. Format i vidljivost istog crvenog kariranog uzorka korištenog na kostimu lutke i kostimu animatora

#### f) LINIJA<sup>50</sup> - SMJER<sup>51</sup>:

Atmosfera pjesme Antuntun probudila je u meni dječji razigrani duh. U svojim prvim skicama odmah sam se odmaknuo od ravnih linija i uobičajenih ujednačenosti smjera kostima. Zakrivljenim linijama stvarao sam „pomaknut“ izgled koji u svakom pogledu odgovara tekstu i svijetu koji je opisao Vitez i karakteru protagonista Antuntuna.



Slika 46. Skice prvih dizajnerskih rješenja kostima lutke protagonista

<sup>50</sup> „Linija je duga, uska oznaka ili traka.“ <https://www.lexico.com/definition/line>

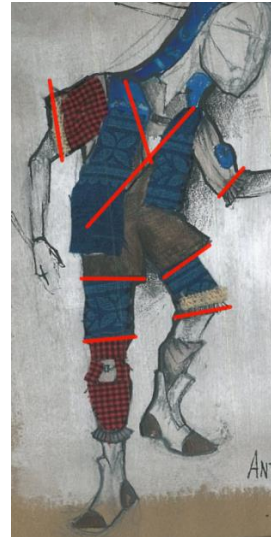
<sup>51</sup> „Smjer je položaj prema kojem se netko ili nešto kreće ili suočava.“

<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/direction>

Linija koju kreiram i na kostimima animatora i na kostimima lutke je isprekidana i ide u različitim smjerovima, što kostimima daje suvremen izgled, a istovremeno ocrta eklektični karakter.



Slika 47. Primjer isprekidanih linija i smjera na kostimu animatora



Slika 48. Primjer linije i smjera na kostimu lutke

### g) **TKANINA.**<sup>52</sup>

Teksturom ili vrstom tkanine možemo pojačati dojam ili kreirati određenu asocijaciju na specifičnu atmosferu teksta. Moja selekcija tkanina za predstavu „Antuntun“ bila je vođena prije svega ponudom boja određenih tekstura. Budući da sam prvo kreirao palete boja tražio sam tkanine u točno određenim bojama, a da ipak zadovoljavaju i neophodna funkcionalna svojstva. Tu se pokazalo da postoji velika razlika u odabiru tkanina za živo tijelo (glumac) od onog za neživo (lutke). Za velike plohe u kostimima animatora birao sam lagane materijale, a grublje teksture koje su mi stilski trebale pozicionirao sam na dijelove koji ne dotiču direktno tijelo (tregeri, džepovi). Isto tako bilo je bitno uzeti u obzir znojenje glumaca, alergije na sintetiku i sl. Dok kod odabira tkanina za kostim lutke sam se mogao voditi u potpunosti koloritom i vizualnim aspektima tekstura. Neživo tijelo lutke pruža nam mogućnost da pri odabiru ne moramo razmišljati o težini i strukturi tkanine. Ova vrsta lutke savršen je primjer gdje nije bitna težina tkanine i omogućuje odabir materijala isključivo prema autorskom koloritu.

<sup>52</sup> „...je kvaliteta nečega što se može osjetiti dodiranjem; stupanj do kojeg je nešto grubo ili glatko, mekano ili tvrdo” <https://www.lexico.com/definition/textile>



Slika 49. Odabrane tkanine prema autorskoj paleti boja

#### **h) VOLUMEN<sup>53</sup> I MASA:**

Kreiranje volumena kostima iznimno je važno u dizajniranju lutkarskog kostima. U ovoj predstavi prvi sloj kostima koji je fiksna na lutku i od početka je na lutki ne sadrži veliku masu i volumen, dok gornji odjevni predmeti koji se dodaju u drugoj i trećoj promjeni (kaput i prsluk) taj volumen značajno povećavaju. Volumen donjeg sloja određuje i veličinu ostalih odjevnih artikla koji se oblače od gore. Lutkarski kostim u ovoj predstavi dakle volumen gradi dodavanjem slojeva odjeće, dok kostim animatora promjenu volumena dobiva transformacijama osnovnog kostima. Tako recimo u drugoj promjeni dolazi do smanjenja volumena otkočavanjem tregera kostima animatora. Otkopčan kombinezon otkrije prsluk i košulju koji su manjeg volumena i mase od osnovnog zakopčanog kostima iz prve promjene.

<sup>53</sup> „Volumen je „količina prostora koja se nalazi unutar objekta ili čvrstog oblika“  
<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/volume>





Slika 50. Dvije verzije kostima lutke s manjim i većim volumenom

#### i) KONSTRUKCIJA<sup>54</sup>

Konstrukcija i izrada kostima za ovu lutkarsku predstavu nastala je prema principu njemačke konstrukcije za animatore i francuske konstrukcije za lutku. Pristup konstrukciji kostima za lutku uvelike se razlikuje od onoga za glumca. Glumac ima kostim koji je u potpunosti sašiven i može se obući, dok lutkinu tijelo, ne pruža tu mogućnost. Kostim koji će se oblačiti na lutku, treba imati dijelove koji nisu sašiveni da bi se mogao obući. Kasnije se ti navedeni dijelovi kostima ručno šivaju na tijelu lutke.

<sup>54</sup> „(...) izgradnja kostima odnosi se na vještinu i sposobnost krojenja i izrade kostima na željeni način bez obzira na povijesnu točnost ili potpunu inovativnost. Ključno je naglasiti važnost ovog aspekta navedenog u skupini osnovnih elemenata dizajna, jer se vrlo često zaboravlja ili zanemaruje.“ Pacek. Jasmina. Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku, kolegij: Kostimografija 3, str.179.

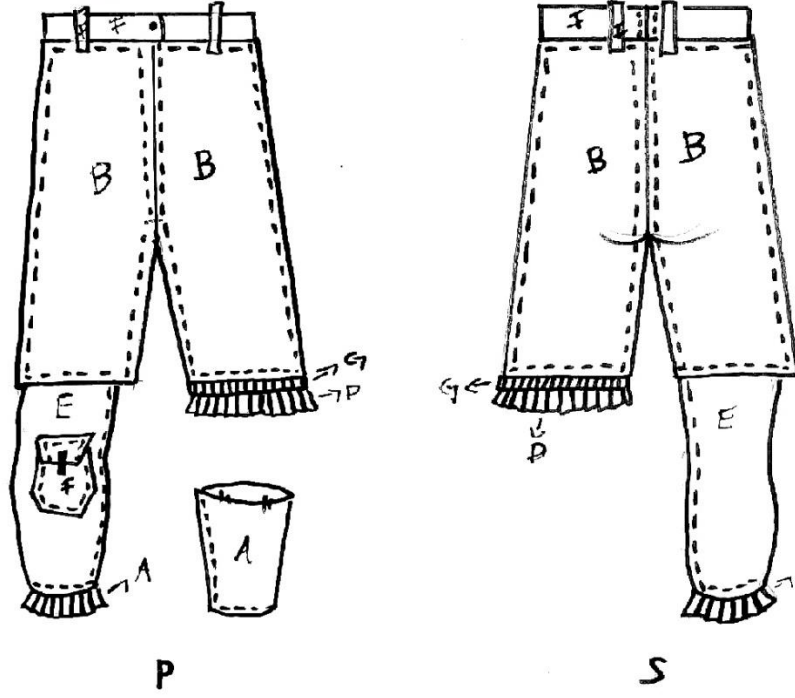

KOŠULJA	TKANINE

Tablica 2.: Tehnička skica lutkinog kostima 1: odjevni artikl košulja

Budući da košulja ima elemente „patchworka“, kako na prednjem, tako i na stražnjem djelu, kocke malih dimenzija šivaju se prije samog spajanja ramena i bočnih dijelova. Desni rukav svojom dimenzijom otvora pruža mogućnost prolaska lutkinog desnog dlana ruke, stoga ne mora biti ručno šivan. Dok lijevi rukav koji je uži u donjem dijelu se zasebno šiva rukom na gotovu košulju. Bitno je spomenuti otvor na stražnjem djelu košulje koji je otvoren cijelom dužinom leđa. Zapravo je nemoguće lutku odjenuti ako košulja nije potpuno otvorena. To je zbog različitih proporcija lutkine glava u odnosu na tijelo. Nakon oblačenja košulje rukom se zašije donji dio leđnog šava, a pri vrhu leđa ostaje otvor kako bi vodilica imala laki prolazak kroz košulju. Dužina košulje seže do bokova jer se preko nje oblače hlače.



Slika 51. Procesa izrade lutkinog kostima 1: odjevni artikl košulja.

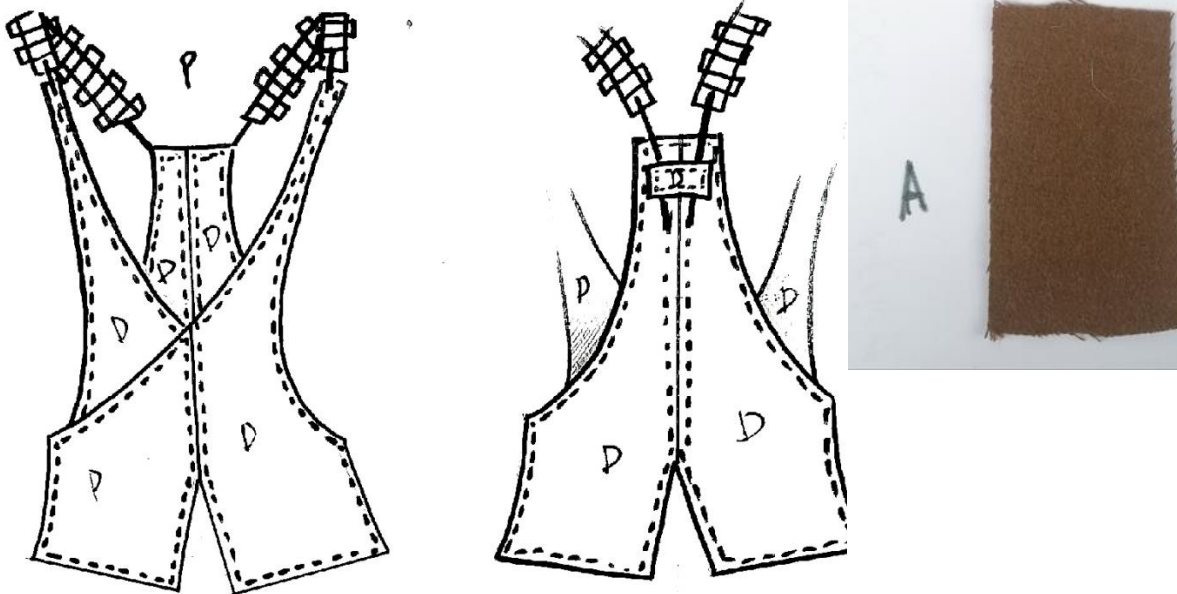
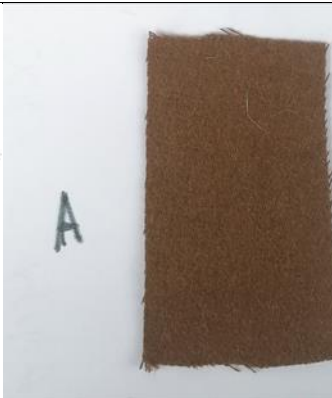
ANTUNTUN / KOSTIM 1.	
HLAČE	TKANINE
	

Tablica 3.: Tehnička skica lutkinog kostima 1: odjevni artikl hlače

Kod izrade hlača za lutku potrebno je obratiti pozornost na spojeve u nogama tijela lutke koji omogućuju animabilnost. Hlače ne bi trebale otežavati animaciju hoda lutke. Prvo se modelira kroj hlača prema tijelu lutke, mašinom se sašije i spaja prednji centralni šav. Stražnji šav hlača se ne spaja nego se ostavlja otvorenim sve dok ne odjenemo na lutku i zatim šivamo ručno. Hlače Antuntuna imaju različite dimenzije na lijevoj i desnoj strani. Desna strana hlača ima sloj koji seže do stopala, i na sebi ima određene detalje. Detalji poput volana, džepa i ukrasnih traka, šivaju se prije spajanja produžetka na hlače ili samog unutarnjeg šava hlača, koji se nalazi ispod međunožja lutke. Kada odjenemo hlače, ručnim šivanjem spaja se unutarnji šav. Hlače su napravljene da kreću od lutkinog struka, kako bi se košulja lakše mogla odjenuti ispod hlača.



Slika 52. Procesa izrade lutkinog kostima1 : odjevni artikl hlače.

ANTUNTUN / KOSTIM 1.	
KOMBINEZON	TKANINE
	

Tablica 4.: Tehnička skica primjer lutkinog kostima 1: odjevni artikl kombinezon

Prilikom izrade kombinezona, trebalo je obratiti pažnju na kostim koji je već bio obučen na lutku, te kako konstruirati odjevni artikl koji je dodatni sloj a da ne otežava hod ili sjedanje lutke. Kombinezon je konstrukcijski zamišljen u širim dimenzijama od tijela lutke. Otvorenost kombinezona napravljena je tako da bočni šavovi budu ispod bokova. Tregeri kombinezona imaju dovoljno prostora da vodilica prođe prije samog spajanja kombinezona, stoga nije trebao nikakav dodatni otvor. Tregeri zbog svojih bordura koje su malih dimenzija, šivaju se zasebno prije spajanja na kostim. Provjera funkcionalnosti kostima lutke vrlo je bitna prije šivanja unutarnjeg šava.



Slika 53. Procesa izrade lutkinog kostima 1: odjevni artikl kombinezon

ANTUNTUN / KOSTIM 2.	
KAPUT	TKANINE

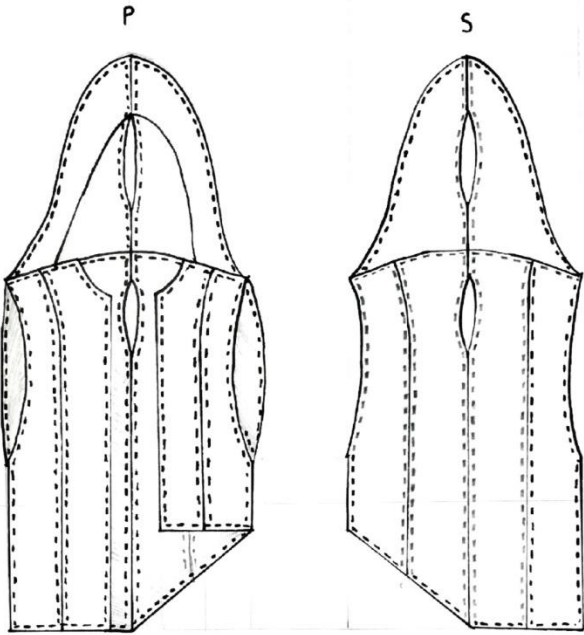

Tablica 5. Tehnička skica lutkinog kostima 2: odjevni artikl kaput

Konstrukcija kaputa dizajnirana je tako da se svaki dio zasebno šiva i porubljuje te izgleda kao da su dijelovi spojeni zavezanim užetom. Na stražnjem djelu vidimo otvor za vodilicu, te se lijeva i desna strana leđa spajaju drikerom nakon oblačenja. Kaput se oblači s prednje strane (kao ludjačka košulja) jer je prednjica fiksirana. Na prednjem djelu lijeva i desna strana spojene su ručno ušivenim džepom. Prilikom šivanja kaputa koristi se i ručno i mašinsko šivanje. Mašinom su sašiveni rukavi i gornji dio kaputa, koji stvara bazu na koju se ručnim šivanjem i vezanjem dodaju zasebni dijelovi. Velike dimenzije i volumen kaputa, idealan su primjer odjevnog artikla koji ima uvećane dimenzije radi lakšeg oblačenja na lutku, koje se događa na sceni.



Slika 54. Procesa izrade lutkinog kostima 2: odjevni artikl kombinezon.



PRSLUK	TKANINE
	

Tablica 6. Tehnička skica lutkinog kostima 3: odjevni artikl prsluk

Prsluk je, također, većih dimenzija od prvog sloja kostima jer se presvlačenje kao i kod kaputa događa na otvorenoj sceni. Konstrukcija prsluka napravljena je s dva otvora na stražnjem djelu za dvije vodilice: za glavu i za tijelo. Prilikom oblačenja potrebno je paralelno provlačiti obje vodilice.

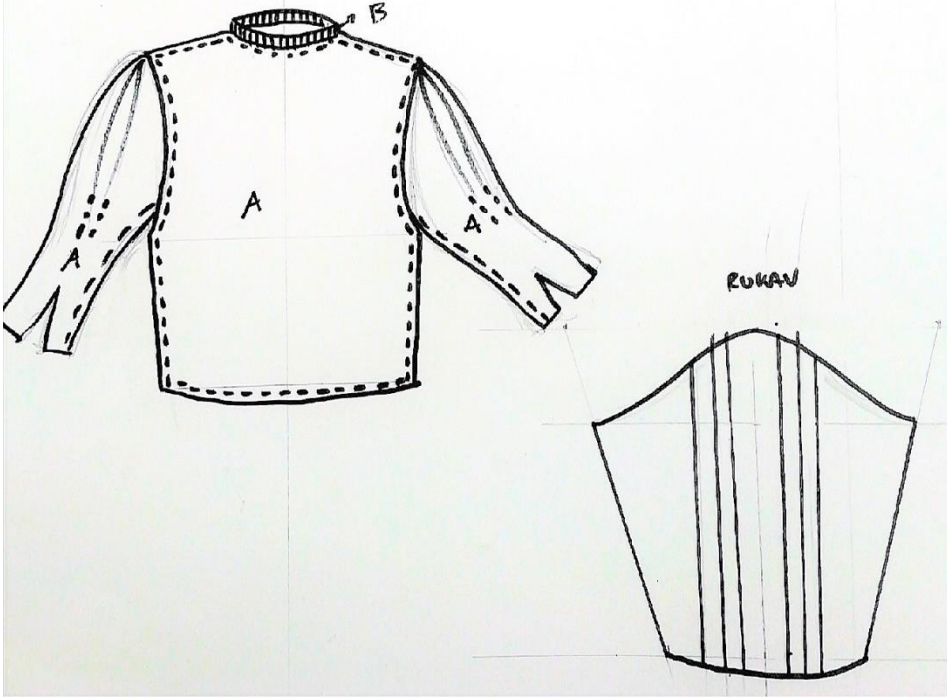
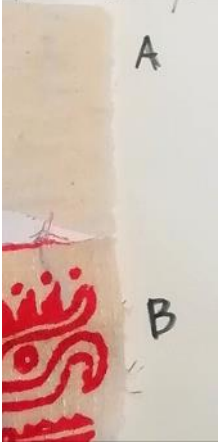


Slika 55. Proces izrade lutkinog kostima 3: odjevni artikl prsluk.

ANIMATOR / KOSTIM 1	
KOMBINEZON	TKANINE

Tablica 7. Tehnička skica animatorovog kostima 1: odjevni artikl kombinezon

Kombinezon se sastoji od više dijelova, a to su: baza (prednjica i stražnji dio), produžetak hlača desne nogavice, volani, ukrasne trakice i tregeri. Ti dijelovi krojeni su od tkanina i trakica smeđih tonova, dok dio kombinezona od struka do prsa na prednjici i lopatica na leđima ima i podstavu od crvenog kariranog materijala. Potrebno je prvo ušiti podstavu prije spajanja kombinezona u bočnim šavovima. Nakon sašivene podstave i bočnih šavova, slijede volani i jutene trake na rubovima hlača kao i tregeri kombinezona. Produžetak hlača krojimo zasebno prema animatorovim mjerama i prije samog spajanja s kombinezonom ušivamo džep i volan.

ANIMATOR / KOSTIM 1	
KOŠULJA	TKANINE
	

Tablica 8.: Tehnička skica animatorovog kostima: odjevni artikl košulja

Košulja je dizajnirana da komotno stoji na tijelima animatora, te da poput kombinezona izbjegnemo ocrtavanje muških ili ženskih antropometrijskih vrijednosti, ujednačavajući ih u „uniseks“ tijela. Košulja ima i široki vratni otvor za lakši prolazak animatorove glave da bi se izbjeglo zakopčavanje, drikeri ili zipovi te omogućilo oblačenje košulje kao majice preko glave. U krojenju tkanine koja na sebi ima oslikan uzorak, trebalo se obratiti pozornost kako pozicionirati krojne slike rukava, prednjice i leđa da uzorak bude na sašivenoj košulji u istoj ravnini. Rubovi rukava i donjeg dijela košulje nisu porubljeni radi povećavanja dojma ručne radinosti.

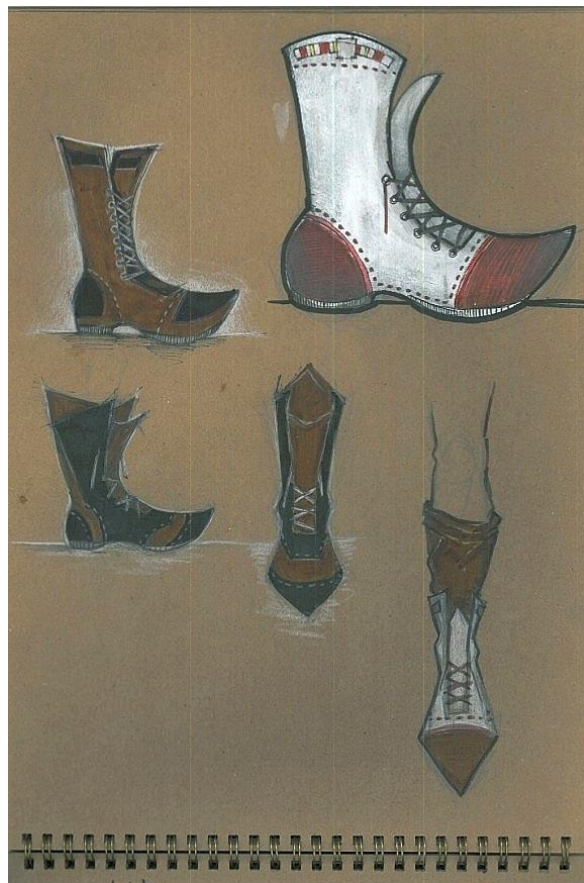
ANIMATOR / KOSTIM 1	
PRSLUK	TKANINE

Tablica 9.: Tehnička skica animatorovog kostima: odjevni artikl prsluk

Odjevni artikl prsluk najviše prati liniju tijela svakog pojedinačnog animatora za razliku od košulja i kombinezona koji su bili komotnijeg kroja. Stoga sam prilikom krojenja morao pratiti zadane mjere svakog od izvođača. Moguće su dodatne korekcije širine prsluke, zbog regulacijskih trakica na prednjici koje se pravokutnog oblika, visine 5cm i dužine 17 cm. Na stražnjem dijelu prsluka nalazi se kapuljača koja je spojena s prslukom u vratnome šavu, te ima dva lica. Jedno lice istog je kolorita i materijala kao i sam prsluk. Drugo lice napravljeno je od crvene tkanine s kariranim uzorkom, koja se otkriva otkopčavanjem drikera na donjem dijelu leđa animatora. Modelirani kroj kapuljače prati oblik animatorove glave, te se pred kraj odvaja u zasebne dijelove špicastog oblika. Ti isti dijelovi se vežu kada se kapuljača obuče na glavu.

## j) DODATCI

Kostimografski dodatci poput obuće, pokrivala za glavu, nakita i slično pridonose sveukupnom dojmu u prezentaciji karaktera. Prilikom izrade idejnih skica za ovu predstavu radio sam paralelno na idejama za odjeću i obuću. I upravo prve idejne skice obuće (čizama) postale su glavna dizajnerska okosnica za odjevne predmete kostima lutke. Bordure, koje sam kreirao tijekom istraživačkog rada, pronašle su se u ukrasnim dijelovima na čizmama i onda ih od tu kasnije prenosim na rubove odjevnih predmeta. Vidljivi štepovi s čizmama postaju elementi koji se provlači kroz sve kostime dočaravajući dojam ručnog rada, a vezice inspiriraju načine povezivanja dijelova kaputa špagom. Sveukupni izgled čizme stoga je stilski ujedinen s kostimom. Igrom dimenzija dolazim do raznih rješenja proporcije obuće na tijelu lutke jer nije isto ako se radi o obući koja je do koljena, prekriva skoro cijelu nogu ili je samo do gležnja.



Slika 56. Idejne skice čizama koje postaju okosnica i inspiracija za skice kostima

### 3.5.2. PRODUKCIJSKI ELEMENTI DIZAJNA

Timski rad je ono što kazališnu umjetnost čini posebnom. Interakcija i razmjenjivanje vizije koncepta lutkarske predstave, ne bi se dogodile bez kolega koji su bili dio autorskog i izvođačkog tima ove lutkarske predstave: redateljica doc.art. Tamara Kučinović, te koautori i animatori izv.prof.ArtD.Maja Lučić i izv.prof.ArtD.Hrvoje Seršić.

a) **REDATELJSKA VIZIJA**, glavni je smjer u kojemu se razvija i nastaje predstava.<sup>55</sup> U dogovoru s redateljicom Tamarom Kučinović napravljen je koncept lutkarske predstave „Antuntun“. Predstava je proizašla iz projekta međunarodne suradnje s fakultetom Rider University iz New Jersey, SAD. Projekt je to u kojemu predstavljamo ne samo Akademiju za umjetnost i kulturu u Osijeku, nego i umjetnost hrvatskog lutkarstva. Stoga, redateljska vizija odnosila se na autentičnost hrvatske baštine i njezine tradicije, namijenjene američkoj i hrvatsko-američkoj publici. „Lutkarska predstava Antuntun svoju izvornu inspiraciju pronalazi u etno estetici narodnih krajeva Republike Hrvatske. Predstavljanjem hrvatske baštine američkoj publici, želimo približiti segmente naše tradicije s jednom aktualnom porukom koja stavlja neshvaćenog pojedinca u ruralnu okolinu.“ kazala je redateljica istoimene lutkarske predstave Tamara Kučinović. U mom kreativnom radu svaka skica (slika 24.-25.) ili odabir elemenata u kreiranju lutke, bila je predstavljena i potom odobrena ili korigirana u dogovoru s redateljicom. U finalnim skicama vjerujem da je postignut kvalitetan kompromisu između umjetničkog rukopisa mene kao lutkarskog dizajnera i redateljske vizije predstave.

b) **UMJETNIČKI RUKOPIS** je umjetnički doprinos kazališnog dizajnera u stvaranju autentičnog svijeta i može obuhvaćati autorsku sliku cijele predstave, od kostima, scenografije i lutke. Umjetnički rukopis pojedinog dizajnera čine sve kompetencije tog autora koje njegov rad čine posebnim. Svaki umjetnik ga ima i njime se služi kao autorskim potpisom za prepoznatljivost svoga rada. No bitno je moći transformirati taj rukopis s ciljem kreiranja uvijek novih ideja, a time i različitih vizualnosti.

---

<sup>55</sup> „Redatelj kazališta određuje sve aspekte interpretacije dramskog scenarija ili glazbene partiture za pozornicu. Uloga kazališnog redatelja ključna je u stvaranju predstave: oni proučavaju scenarije u dubine i pomoću njihove kreativne licence shvatiti kako se scenarij treba prevesti na pozornicu. Ovaj uključuje sve aspekte, od portretiranja likova i do prizora izveden u inscenaciju, rasvjetu, zvuk i glazbu.“  
<https://gradireland.com/careers-advice/job-descriptions/theatre-director>

Autorski rukopis u ovoj predstavi uvjetovan je imaginarnim rukopisom Antuntuna. Što znači da sveukupni dojam predstave, koji se ne odnosi samo na kostime, nego i na svaki vizualni segment predstave kao što su rekvizita i scenski elementi, izgledaju kao da su ručno napravljeni, a ne planski prema nekim tehničkim skicama, nego „sklepano“ od samog Antuntuna. Takav autorski rukopis i autentičnost tog rukopisa, oslobodio sam u sebi pokušavajući zamisliti kako razmišlja protagonista predstave i kako bi on stvari izmislio. Trebalo se referirati na činjenicu da Antuntun nije imao trgovinu gdje je mogao otići kupiti odjeću ili građevinske materijale. Potpuno poništavanje industrijske proizvodnje stvorilo je „igru“ odabira predmeta ili materijala s kojima lik slaže stvari koje su mu potrebne za život. Primjer toga vidimo u kostimu lutke koji je zamišljen, možemo čak reći „kolažiran“ s različitim materijala koji nisu stilski usklađene.

**c) UJEDNAČENOST IZRIČAJA** je umjetnički segment koji se odnosi na kreiranje predstave kao cjeline kroz autorski proces ili rukopis koji se ujednačeno gradi od samog početka. Na primjeru predstave Antuntun možemo vidjeti kako je svaki segment predstave u određenom suodnosu, bila da je to boja ili materijal. Primjer je element sjena koje se u izradi scenografije pojavljuje kao osnovni „građevni“ materijal, a za kostime je izvor inspiracije kolorita. Kolorit sjena kreirao je neutralnu podlogu na kojoj su akcentne boje kostima (opet ujednačene među animatorima i koordinirane s kostimom lutke) bili u kontrastu ili međusobnom odnosu. Bitno je bilo postići dojam cjeline slike koja je trebala djelovati ujednačeno. Jedino tako možemo gledatelje uvesti u potpuno novi svijet, i jedino tako ga oni mogu prihvatiti kao konvenciju.

#### **d) KOMPOZICIJA** <sup>56</sup>

Osnovna obilježja kompozicije ove predstave bazira se na ravnoteži svih elemenata i svih kostima s okruženjem u kojem se nalaze. Tijekom dizajniranja kostima animatora, zadržana je ujednačena estetika i harmonija s protagonističkim kostimima lutke. Budući da u trenutku dizajniranja kostima i pisanja ovog rada predstava još nije bila postavljena na sceni svi elementi morali su funkcionirati dobro bez obzira koji mizanscen će jednog dana biti

---

<sup>56</sup> „ (...) način na koji su ljudi ili stvari postavljeni na slici ili fotografiji.“  
<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/composition>

ustupostavljen na sceni. Ravnotežu pronalazimo u malim detaljima koji odvajaju kostim protagonista od scenografske pozadine koja je iza njega, ali i kostima animatora.

#### e) AKCENT

Akcent svake slike sastavni je dio kompozicije slika. Što zapravo radimo kada stavljamo akcent na određeni element na sceni? Dajemo mu na važnosti i stavljamo ga u prvi plan u odnosu na ostale elemente u predstavi. Antuntun, kao glavni lik lutkarske predstave, dizajniran je kako bi bio u prvom planu i u svom izgledu sadržava akcentne elemente. To se postiglo primjerice dodavanjem određenih boja na kostimu Antuntuna (plava, žuta), koje nisu prisutne u kostimima animatora. Hlače lutkinog kostima jedan su od primjera akcenta u predstavi. U sebi sadržavaju plavu boju, koju ne vidimo nigdje drugdje, i u odnosu je s crvenim kariranim materijalom kako bi se postigao koloritski kontrast koji kreira akcent. Kaput i prsluk Antuntuna koji se pojavljuju u drugoj i trećoj promjeni također donose novine u obliku boja, uzoraka i tekstura koje su drugačije od svega ostalog na sceni te stoga privlače pažnju i postaju akcenti.

#### f) ANTROPOMETRIJA<sup>57</sup> IZVOĐAČA I „FIT“ KOSTIMA

Zašto su antropometrijska mjerenja važna u kostimografiji? Dizajneri kostima moraju imati informacije o svim mjerama tijela svih izvođača i svih lutaka za koje trebaju kreirati kostime jer im one definiraju veličine i proporcije u procesu dizajniranja, te veličinske brojeve i dimenzije prilikom konstrukcije i krojenja. U ovoj predstavi ciljano sam se bavio mogućnošću poništavanja različitosti antropometrijskih vrijednosti animatora s ciljem poništavanja njihovog spola i osobnosti da bi izgledali što sličnije i neutralnije i time postavili lutku Antuntuna u prvi plan.

Prilikom rada na kostimima lutke trebalo je obratiti pažnju na to kako se njene antropometrijske vrijednosti mijenjaju s obzirom da li radimo donji, srednji ili gornji odjevni sloj. Stoga se zapravo tijelo lutke koje je jedinstvenih antropometrijskih vrijednosti mijenja s oblačenjem određenog sloja kostima.

---

<sup>57</sup> "Antropometrija je znanost dobivanja sustavnih mjerenja ljudskog tijela."  
<https://biologydictionary.net/anthropometry/>



**g) FUNKCIONALNOST** u kostimografiji ponekad je neopravdano gurnuta u zadnji plan. Velike produkcije, koje danas vidimo u kazalištu, pretežito važnost daju vizualnom efektu kostima. No, kostim je odjevni predmet, odjeća je napravljena da se nosi, a ne da bude samo ukras. Stoga, svaki kostim treba u sebi nositi sklad funkcionalnosti i estetike. Isto se odnosi i na lutkarsku kostimografiju. Animacija je najvažniji element u lutkarskoj predstavi, što znači da svaki kostim mora biti dobro promišljen konstrukcijski i funkcionalno. Dodatni elementi na koje treba obratiti pažnju kod funkcionalnosti kostima lutke u odnosu na kostim čovjeka su spojevi i vodilice. Spojevi omogućuju tijelu lutke da bude mobilno, a vodilice animaciju. Na mjestima gdje se događa animacija, kostim ne smije stvarati otežavanje ili usporavanje kretanje. Kada se radi o odjevnom artiklu koji nije od početka fiksiran na tijelo lutke nego se oblači naknadno tijekom predstave, veliku pažnju moramo obratiti na vodilice. Funkcionalnost tih odjevnih artikla koji se naknadno oblače napravljeni su prema principu modeliranja oko vodilica. Primjer možemo vidjeti u lutkinom kostimu prsluka koji u svojoj konstrukciji ima dva otvora kako bi mogle proći čak dvije vodilice (za glavu i tijelo), a dodatno je limitiran u oblačenju zbog lutkinih predimenzioniranih dlanova.

**h) BUDŽET:** Budžet je jedan od ključnih produkcijskih parametara koji određuje kvalitetu materijala koji se koriste u izradi kostima, lutaka i scenskih elemenata. Kao mladi neafirmirani umjetnik naučio sam kako biti posebno kreativan i inventivan kada su budžeti mali, i svojom domišljatošću i kvalitetom izrade nadoknaditi činjenice da se radi o niskobudžetnim produkcijama. U ovom projektu imao sam sreće da je projekt imao čak tri izvora financiranja (New Jersey State Council for the Arts, National Endowment for the Arts i Central State Office for Croats Abroad) i mogao sam kvalitetno budžetirati realne potrebe materijala za izradu i lutaka i kostima. Zbirni troškovnik je u prilogu.

TROŠKOVNIK / LUTKARSKA PREDSTAVA ANTUNTUN				
MATERIJAL	količina	Jedinica mjere	Jedinična cijena u kn	UKUPNA CIJENA u KN
DRVOFIKS	X2 kom	kom		70kn
METAPREN	X2 kom	kom		79kn
AKRIL SPREJ- BEŽ	X2 kom	kom		40kn
AKRIL BIJELA MAT BOJA	X1 kom	kom		20kn
MALO PAKIRANJE DRVOFIKSA	X1 kom	kom		29kn
SRNI AKRIL SPREJ	X2 kom	kom		50kn
MAPA ZA CRTANJE	X1 kom	kom		40kn
MARKER	X1 kom	kom		19kn
PRIBOR ZA MODELIRANJE	X1 kom	kom		50kn
KLJEŠTA	X1 kom	kom		30kn
BEŽ ELASTIN ZA KOŽU LUTKE	2m	metar	30	60kn
CRNO KRZNO ZA KOSU	2m	metar	80	160kn
KALUPKO VUNE	X2 kom	kom	15	30kn

IGLE ZA RUČNO ŠIVANJE	X1 kom	kom	10	10kn
BIJELI KONAC	X1 kom	kom	15	15 kn
ŽICE DEBLJINE 0.50 CM	X3 kom	kom		25 kn
UŽE	3m	metar		20 kn
STIROPOR OBLIKOVAN U OVALNI OBLIK	X6 kom	kom	15	90 kn
UKRASNA TRAKA: BIJELA S UZORKOM PLETIVA	3m	metar	10	30 kn
UKRASNA TRAKA: BIJELA S UZORKOM PLETIVA I RESAMA	3m	metar	15	45 kn
UKRASNA TRAKA : Plišana smeđa	3.80 m	metar	17	64,6 kn
UKRASNA TRAKA S PLETENIM SMEĐIM MOTIVOM	8.50 m	metar	16	136 kn
UKRASNA TRAKICA: TAMNO SMEĐA KOŽNA	3,40 m	metar	15	51 kn
UKRASNA TRAKA S PLAVNIM CVJETNIM MOTIVOM	4.40 m	metar	10	44 kn
UKRASNA TRAKA S PLAVNIM ROZIM MOTIVOM	4.60 m	metar	10	66 kn
JUTENA TRAKA TANJIH DIMENZIJA	2.70 m	metar	8	21,6 kn
JUTENA TRAKA ŠIRIH DIMENZIJA	2.80 m	metar	10	28 kn
SMEĐI PAMUK	8 m	metar	35	280 kn
TAMNO SMEĐI PAMUČNI KEPER	4 m	metar	38	140 kn
SVIJETLO SMEĐI PAMUČNI KEPER	4 m	metar	38	152 kn
BIJELI ELASTIN	3 m	metar	30	90 kn
TAMNO ZELENI POLIESTER	4 m	metar	30	120 kn
PLAVO PAMUČNO PLATNO	5 m	metar	46	230 kn
KARIRANO CRVENO PAMUČNO PLATNO	4 m	metar	29	116 kn
BIJELI LAN	4 m	metar	29	116 kn
<b>UKUPNO</b>				5307 kn

Tablica 10. Prikaz troškovnika za lutkarsku predstavu Antuntun.

### 3.5. KREIRANJE FIZIČKOG OKRUŽENJA U KOJEM ŽIVI ANTUNTUN/ ODNOS SCENOGRAFIJE I KOSTIMOGRAFIJE

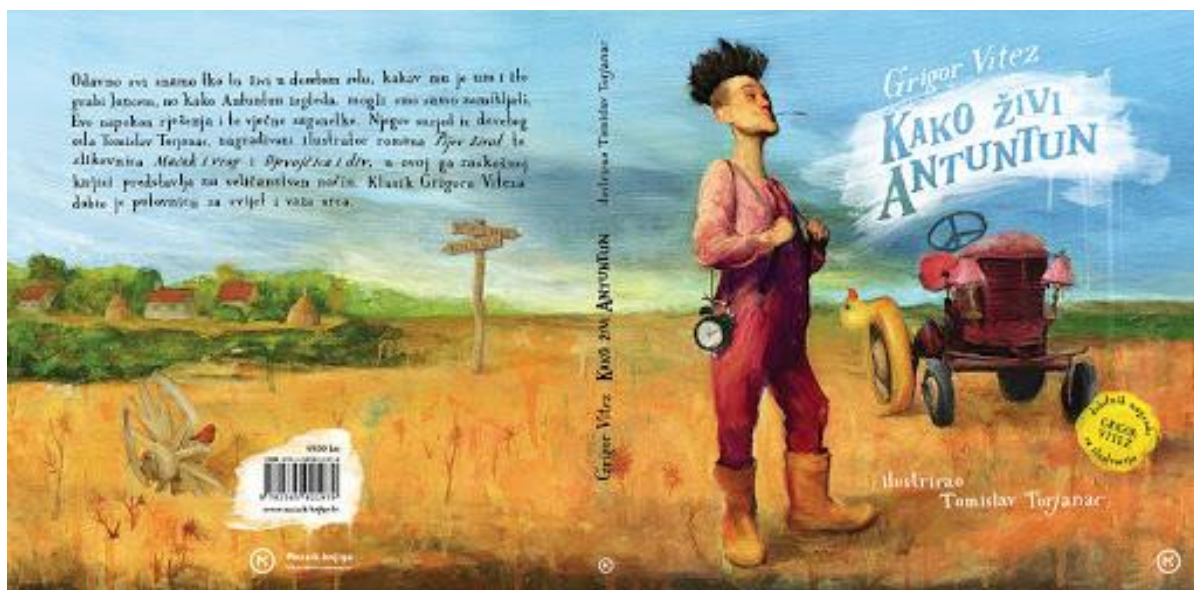
Scenografija je „(...) umjetnost ili posao dizajniranja i stvaranja scene (= slike ili fotografije koje se koriste za predstavljanje određenog mjesta) za predstavu ili događaj.“<sup>58</sup>

Tehnički aspekti dizajna produkcije (scenografije) u kojem živi Antuntun temelje se na motivima iz originalnog teksta pjesme.

„U desetom selu  
Živi Antuntun.“

U tekstu pjesme opisano je selo, tradicionalno mjesto u kojem glavni lik vodi ne toliko tradicionalan život. Njegov pristup prema životu je jako specifičan, stoga u dizajnu lutkarske scenografije opravdano koristim stilizaciju, odnosno miješanje tradicionalnog i suvremenog utjecaja.

<sup>58</sup> <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/scenography>



Slika 57. Tomislav Trojanac, ilustracija knjige „Kako živi Antuntun“, prednje i stražnje korice

„Kad kroz žito ide  
On sjeda u čun.  
Sasvim na svoj način  
Živi Antuntun.“

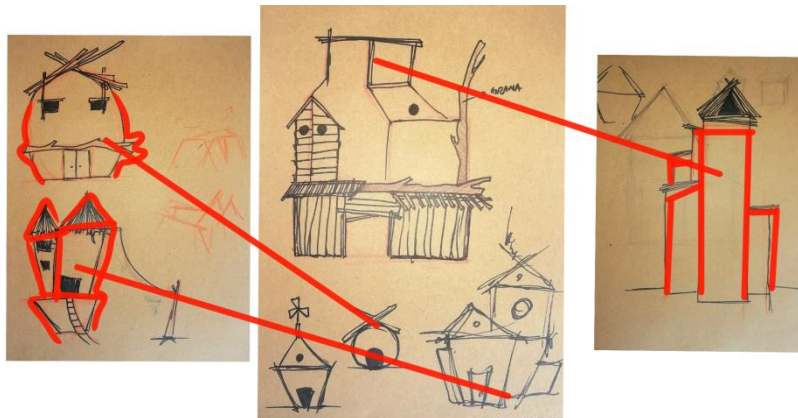


Slika 58. Tomislav Trojanac, ilustracija knjige „Kako živi Antuntun“, str 14-15.

U dogovoru s redateljicom Tamarom Kučinović odlučeno je da će sijeno biti glavni materijal od kojeg će se izrađivati svijet Antuntuna odnosno scenografija predstave. A ona će se sastojati od dvije grupe komponenti. Prvu skupinu predstavljati će fiksne scenografske

komponente koje će biti unaprijed napravljene i vidljive na sceni cijelo vrijeme tijekom predstave. Drugu skupinu čine scenografske komponente koje će Antuntun izrađivati tijekom predstave na sceni.

Antuntun je lik koji je samostalan i snalažljiv, stoga sam se u dizajnu njegove kuće bavio oblikom koji nije uobičajen na selu. Inspiraciju sam pronašao u raznim građevinskim strojevima u kombinaciji s tradicionalnim materijalima poput drveta, kamena i sijena. Svoj proces započeo sam skiciranjem siluete nekog građevinskog objekta, a zatim dodavanjem detalja koji nisu tipični za tradicionalnu kuću. Siluatom kuće želio sam zadržati utjecaj nađenih objekata iz okoline, elementima koje je mogao pronaći i napraviti nešto od njih, a koji se trebaju uklopiti u svijet Antuntuna. Bitno je bilo zadržati estetiku kreativnosti i ručnog rada koji u potpunosti poništava industrijsku proizvodnju.



Slika 59. Scenografske skice, proces dizajniranja oblika scenskog elementa „kuća“.



Slika 60. Skica scenskog elementa „kuće“ Antuntuna.

Sjeno kao materijal u drugoj grupi scenskih komponenti poslužio je za izradu i prikazivanje svijeta kojeg inicijalno ne vidimo, nego se nalazi se u mašti glavnog lika, te ju on postepeno materijalizira na otvorenoj sceni. Scenografija stoga velikim dijelom nije statična.

Prilikom rada na scenografiji svijeta Antuntuna bilo je bitno sačuvati atmosferu, emociju i motiv „različitosti“ koji su dramska okosnica teksta, a koji su uspješno prisutni u komunikacijskim aspektima kostimima, te kreirati stilistički odnos kostima i scene.

#### **4.ZAKLJUČAK**

Ovim autorskim istraživačkim radom postignuti su rezultati usporedne analize lutkarske kostimografije s tradicionalnom kazališnom kostimografijom. Navedenom analizom dizajniranja i izrade kostima za lutku u odnosu na glumca, spoznao sam kako lutkarska kostimografija posjeduje parametre po kojima je drugačija od dramske, operne ili plesne kostimografije. Parametri se naravno razlikuju ovisno o vrsti lutke/lutkarske tehnike koja se koristi u predstavi. U poglavlju 2 ovog rada prikazan je kratak pregled specifičnosti kostimografije za veliki broj različitih lutkarskih tehnika.

U ovom radu na predstavi „Antuntun“ u režiji Tamare Kućinović, detaljno sam se bavio stolnom lutkom i na primjeru kostima za animatore i lutku (protagonista) radio usporednu analizu kreativnog i tehnološkog procesa. Koristeći „Matricu za dizajniranje kostima“, koja se sastoji od komunikacijskih aspekata i elemenata dizajna, kao teorijski okvir spoznao sam da postoji velika sličnost između lutkarske i tradicionalne kostimografije posebice u komunikacijskim aspektima. Istraživanje koje je potrebno obaviti kroz opće i osobne komunikacijske aspekte slično je kao kod tradicionalne kostimografije jer se radi prvenstveno o analizi karaktera lika kroz obilježja kao što su dob, spol, zanimanje, socioekonomski status, epoha, klima, godišnje doba, doba dana, eksterijer/interijer, te protoka vremena, kao i osobnih karakteristika kroz primarne faktore ljudskog ponašanja. Razlika je u tome što u slučaju dizajna lutke i lutkarske kostimografije dizajner ima puno veću ulogu u kreiranju ukupne likovnosti. Dizajner lutaka ima mogućnost sukladno zadanim komunikacijskim aspektima / karakteristikama lika kreirati ne samo kostim nego i glavu i tijelo lutke, dok kod klasične kostimografije se radi o živim ljudima već određenih crta lica i antropometrijskih vrijednosti na koje možemo relativno malo utjecati.

Što se tiče elemenata dizajna koje prema Matrici razlikujemo na osnovne i produkcijske elemente dizajna, analiza je pokazala veći broj i sličnosti i različitosti. Od osnovnih elemenata dizajna u zaključku bih izdvojio dva elementa po kojima se rad na lutkarskoj kostimografiji najvećim dijelom razlikuje od kostimografije koja je namijenjena tijelu čovjeka: proporcija i konstrukcija. U odnosu na tijelo glumca, lutka je pretežito izrađena u neuobičajenim proporcionalnim odnosima tijela, glave, dlanova i sl. što uvjetuje poteškoće u odijevanju kostima na lutkino tijelo. Upravo taj element povlači za sobom drugi razlikovni element: konstrukciju, kojom onda rješavamo navedeni problem odijevanja kostima na lutku. Stolna lutka na svome tijelu ima vodilice preko kojih se animira i spojeve koje je čine animabilnim, a slučaju direktne animacije imamo primjere konstrukcije kostima koja se gradi oko animatorove ruke. Ono što je bitno u krojenju kostima za lutku, a čini ga različitim od kostima za glumca, zapravo su namjerno ostavljeni otvori na kostimu za mogućnost prolaska vodilice, lutkine glave, stopala ili dlanova.

Od produkcijskih elemenata dizajna u zaključku bih izdvojio specifičnosti funkcionalnosti lutkarske kostimografije u odnosu na kostimografiju namijenjenu tijelu čovjeka, Specifična konstrukciji kostima lutke ciljano se razvija upravo zato da bi se omogućila potpuna funkcionalnost prilikom animacije lutke, odnosno kostim koji ne otežava animaciju, kao na primjer hod lutke ili sjedanje. Sve te kretnje mogu biti usporene ili otežane primjerice s preuskim šavom koji zateže spoj noge i trupa i ne omogućuje laganu mobilnost lutke.

Vrijednosti lutkarske kostimografije koje sam spoznao kroz ovaj istraživački rad, ne temelje se samo na činjenici da kreiramo kostim za neživo tijelo za razlika od živog tijela glumca, već moramo uzeti u obzir i scenski život koji se objektu poput lutke udahne od strane animatora.

## 5. LITERATURA

Knjige:

1. Petranović, Martina, 2014. *Prepoznatljivo svoja — kostimografkinja Ika Škomrlj*, ULUPUH, Zagreb.
2. Međunarodni centar za usluge u kulturi. 1997. *30. godina PIF-a*, ICC, Zagreb.
3. Pacek Jasmina, *A Taxonomy of stage costumes*, Akademija za umjetnost i kulturu, 2018. Osijek, Str.71.
4. Kroflin, Livija, *Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku, kolegij: Estetika lutkarstva 1*,
5. Jurkowski, Henryk. 2005. *Povijest europskog lutkarstva 2.dio*, MČUK, Zagreb.
6. Jurkowski, Henryk. 2005. *Povijest europskog lutkarstva 1.dio*, MČUK, Zagreb.

Online izvori:

1. Pacek, Jasmina, *Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku, kolegij: Kostimografija 3*
2. <https://wepa.unima.org/en/muppet/>
3. <https://wepa.unima.org/en/puppet/>
4. <https://www.biografija.org/knjizevnost/grigor-vitez/>
5. <http://www.torjanac.com/Content/Antuntun/>
6. <https://www.jutarnji.hr/vijesti/hrvatska/antun-tun-bio-je-stvarna-osoba-a-grigor-vitez-mu-je-pjesmu-posvetio-iz-osvete/2258417/>
7. <https://www.oscars.org/sites/oscars/files/teachersguide-costumedesign-2015.pdf>
8. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/silhouette>
9. [https://www.google.hr/search?ei=eUyNW9a2AY61gQaOjaCICA&q=+proportion+definition&oq=+proportion+definition&gs\\_l=psyab.3..0i19k1110.43149.51436.0.51847.23.18.0.5.5.0.177.1898.3j13.16.0...0...1c.1.64.psyab..2.21.1932.10..0j35i39k1j0i131k1j0i67k1j0i22i30k1j0i13k1j0i13i30k1.0.azj0GIEfb3o](https://www.google.hr/search?ei=eUyNW9a2AY61gQaOjaCICA&q=+proportion+definition&oq=+proportion+definition&gs_l=psyab.3..0i19k1110.43149.51436.0.51847.23.18.0.5.5.0.177.1898.3j13.16.0...0...1c.1.64.psyab..2.21.1932.10..0j35i39k1j0i131k1j0i67k1j0i22i30k1j0i13k1j0i13i30k1.0.azj0GIEfb3o)
10. <https://www.lexico.com/definition/colour>
11. <https://www.lexico.com/definition/pattern>
12. <https://www.lexico.com/definition/line>
13. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/direction>
14. <https://www.lexico.com/definition/textile>
15. <https://gradireland.com/careers-advice/job-descriptions/theatre-director>

## 6. SAŽETAK

Predstava „Antuntun“ nastala je se prema motivima teksta „Kako živi Antuntun“, pisca Grigora Viteza, u režiji Tamare Kučinović. Projekt je proizašao iz međunarodne suradnje s fakultetom Rider University iz New Jersey, SAD, a financiran je od strane: New Jersey State Council for the Arts, National Endowment for the Arts i Central State Office for Croats Abroad, s ciljem predstavljanja umjetnosti hrvatskog lutkarstva i javne izvedbe predstavljanja hrvatske kulturne baštine namijenjene američkoj i hrvatsko-američkoj publici. Kao član autorskog tima i izvođačkog ansambla, Mario Tomašević dizajnira i izrađuje lutku, lutkarsku kostimografiju, kostimografiju animatora i scenografiju za predstavu. Ujedno je i jedan od četiri izvođača ili animatora u ovoj lutkarskoj predstavi koji izmjenično igraju glavnog lika, sporedne likove i animiraju scenu. Predstava se bavi temom „različitosti“ prateći lik neobičnog protagonista Antuntuna koji je različit u usporedbi s ostatkom društvom. Tema različitosti i danas je vrlo aktualna i autorski tim ju je odabrao za predstavu čija je poruka da baš svako dijete, ma kako različito bilo, u modernom društvu 2020. godine u kojem vlada tehnologija i društvene mreže, treba biti prihvaćeno.

Ovaj rad bavi se i proučavanjem lutkarske kostimografije općenito, odnosno njenom usporednom analizom s dramskom/opernom/plesnom/filmskom kostimografijom obuhvaćajući veliki broj lutkarskih tehnika kao što su: ručne lutke, stolne lutke, štapne lutke, marionete i teatar sjena, koristeći „Matricu dizajniranja kostima“ Jasmine Pacek kao teorijski okvir.

Ključne riječi: lutkarska kostimografija, kostimografija, Antuntun, Grigor Vitez, hrvatska kulturna baština,

## 7. SUMMARY

The play "Antuntun" was based on the motives from the text "How Antuntun Lives", written by Grigor Vitez, and directed by Tamara Kučinović. The project came to life from an international collaboration with Rider University from New Jersey, USA, and was funded by: New Jersey State Council for the Arts, National Endowment for the Arts and Central State Office for Croats Abroad, with the purpose of presenting the art of Croatian puppetry and public performances of Croatian cultural heritage that's intended for American and Croatian-American audiences. As a member of the artistic team and performing ensemble, Mario Tomašević designs and makes a puppet, puppet costumes, animator costumes and set design for the play. He is also one of the four performers (animators) in this puppet show that



alternately act and animate the main character, supporting characters and animate the set design. The play deals with the theme of "diversity" by following the unusual main character Antuntun, who is different in comparison with the rest of society. Diversity as a topic is still very relevant today and the artistic team have chosen to incorporate it into this play with a message that every child, no matter how different, in modern society of 2020 where technology and social media rule every day life, should be accepted.

This thesis also research and examines costume design for puppetry in general, and its comparative analysis with costume design for drama/opera/dance/film, including large number of puppetry techniques such as: hand puppets, table puppets, stick puppets, marionette puppets and shadow theater puppets, using the “ Costume Design Matrix” by Jasmina Pacek as a theoretical framework.

Keywords: puppet costume design, costume design, Antuntun, Grigor Vitez, Croatian Cultural Heritage,

## 8. FOTOGRAFSKI PRILOG

Promjena 1.





Promjena 2.



Promjena 3.



## 9. BIOGRAFIJA

Mario Tomašević, rođen 07.03.1995. u Sinju. Osnovnu školu završio je u Sinju, a srednju Školu likovnih umjetnosti, u Splitu. Na Akademiji za umjetnosti i kulturu u Osijeku, završava Preddiplomski sveučilišni studij kazališno oblikovanje (danas Dizajn za kazalište film i televiziju) s prosječnom ocjenom 4,5 te dobiva godišnju Dekaničinu nagrada Akademije za umjetnost i kulturu za izvanredan akademski uspjeh i sudjelovanje u osmišljavanju umjetničkih projekata.

2018.godine upisuje Diplomski sveučilišni studij kostimografija za kazalište film i televiziju tijekom kojeg radi kao demonstrator izv.prof.dr.art. Jasmine Pacek, univ.spec.art.tehrap na kolegiju: Povijest odijevanja i analitičko oblikovanje kostima 1 i intenzivno surađuje s Odsjekom za kazališnu umjetnost na ispitnim produkcijama glume kao kostimograf i scenograf. Tijekom diplomskog studija također osvaja godišnju Dekaničinu nagradu Akademije za umjetnost i kulturu.

Tijekom studija aktivno djeluje u čak tri područja primijenjene umjetnosti radeće na velikom broju samostalnih i grupnih umjetničkih projekata iz područja: kostimografije, scenografije i lutkarske tehnologije.

Sudjelovao je u 12 kostimografskih projekta od čega pet samostalnih kostimografija, dvije grupne, tri asistenture, jedna stilizacija i jedna izrada kostima od kojih su najznačajnije samostalne kostimografije „Dokaz“, režija: Robert Raponja u Kazalištu Virovitica, i "Hedda Gabler“ Henrik Ibsen, režija: Anica Tomić u Teatru &TD, Zagreb; te asistenture Danici Dedijer na predstavi „Lukava udovica“ Carla Goldeni, u Hrvatskom narodnom kazalištu u Osijeku i Jasmini Pacek na predstavi "Sanjari budućnosti " u režiji: Robert Raponja, Tvrđava Fort Forno, Bale.

Sudjelovao je u šest scenografskih projekata od čega tri samostalne scenografije, jedna asistentura i dvije predstave za koje je dizajnirao i izrađivao scenske elemente i umjetničku rekvizitu od kojih su najznačajnije: „Čarobna Frula“, režija: Robert Raponja, "Opera Pannonica", zbor Akademije za umjetnost i kulturu u Osijeku, Tvrđava San Benedetto, Bale, te suradnja sa Hrvatskim narodnim kazalištem u Osijeku na operama „Moje pjesme moji snovi“, režija: Nina Kleflin i „Krvavi svatovi“, Federico Garcíja Lorca, režija Damir Zlatar Frey

Kao lutkarski dizajner i tehnolog, radio je projektima poput: samostalni dizajn lutaka i lutkarske scenografije „Krug“, završni ispit iz lutkarske animacije: Vedrana Dakić i Matko Duvnjak Jović, Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku, Hrvatska, te kao asistent u dizajnu i izradi lutaka „Ružno pače“, režija Đorđe Đukić Projekt Akademije za umjetnost i kulturu Dječje kazalište Branka Mihaljevića u Osijeku, Hrvatska.

Od 2019. godine uključen je u međunarodni projekt u kojem je član autorskog tima kao lutkarski tehnolog i dizajner, scenograf i kostimograf i izvođačkog ansambla kao animator na lutkarskoj predstavi „Antuntun“. Projekt je proizašao iz međunarodne suradnje s fakultetom Rider University iz New Jersey, SAD, s Akademijom za umjetnost i Kulturu u Osijeku. Umjetnost hrvatskog lutkarstva: javne izvedbe predstavljanja hrvatske kulturne baštine namijenjene američkoj i hrvatsko-američkoj publici.

Sudjelovanje u 11 grupnih i jednoj samostalnoj izložbi od kojih su najznačajnije izložbe na Danima Julija Knifera Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku, Međunarodnom lutkarskom festivalu "Lutkokaz", Lutkarskom festivalu "SLUK" i Festivalu profesionalnih kazališta za djecu i mlade HC "Assitej".