

DIZAJN I TEHNOLOGIJA LUTAKA PREMA PREDLOŠKU KNJIGE „VELIČANSTVENI SATURN“

Dobrojević, Maja

Undergraduate thesis / Završni rad

2024

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

Permanent link / Trajna poveznica: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:251:119449>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-03-14**



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
Sveučilišni prijediplomski studij Dizajn za kazalište, film i televiziju

Maja Dobrojević

**DIZAJN I TEHNOLOGIJA LUTAKA PREMA
PREDLOŠKU KNJIGE „VELIČANSTVENI SATURN”**

Završni rad

Mentorica: izv. prof. ArtD. Ria Trdin

Sumentorica: Lorna Kalazić Jelić, ass.

Osijek, 2024.

Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku
Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku
Odsjek za kreativne tehnologije
Sveučilišni prijediplomski studij Dizajn za kazalište, film i televiziju

Maja Dobrojević

**DIZAJN I TEHNOLOGIJA LUTAKA PREMA
PREDLOŠKU KNJIGE „VELIČANSTVENI SATURN”**

Završni rad

JMBAG: 0009077242

e-pošta: mdobrojevic@uaos.hr

Mentorica: izv. prof. ArtD. Ria Trdin

Sumentorica: Lorna Kalazić Jelić, ass.

Osijek, 2024.

Josip Juraj Strossmayer University of Osijek
The Academy of Arts and Culture in Osijek
Department of Creative Technologies
University undergraduate study of „Design for Theatre, Film and Television“

Maja Dobrojević

**THE DESIGN AND TECHNOLOGY OF PUPPETS BASED
ON THE TEMPLATE „THE MAGNIFICENT SATURN“**

Undergraduate thesis

Mentorica: izv. prof. ArtD. Ria Trdin

Sumentorica: Lorna Kalazić Jelić, ass.

Osijek, 2024.

IZJAVA

O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI, SUGLASNOSTI ZA OBJAVU U INSTITUCIJSKIM REPOZITORIJIMA I ISTOVJETNOSTI DIGITALNE I TISKANE VERZIJE RADA

1. Kojom izjavljujem i svojim potpisom potvrđujem da je završni rad isključivo rezultat osobnoga rada koji se temelji na mojim istraživanjima i oslanja se na objavljenu literaturu. Potvrđujem poštivanje nepovredivosti autorstva te točno citiranje radova drugih autora i referiranje na njih.
2. Kojom izjavljujem da sam suglasan/suglasna da se trajno pohrani i objavi moj rad u institucijskom digitalnom repozitoriju Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku, repozitoriju Sveučilišta Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku te javno dostupnom repozitoriju Nacionalne i sveučilišne knjižnice u Zagrebu (u skladu s odredbama Zakona o znanstvenoj djelatnosti i visokom obrazovanju „Narodne novine“ broj 123/03., 198/03., 105/04., 174/04., 2/07.-Odluka USRH, 46/07., 63/11., 94/13., 139/13., 101/14.-Odluka USRH, 60/15.-Odluka USRH i 131/17.).
3. Izjavljujem da sam autor/autorica predanog rada i da je sadržaj predane elektroničke datoteke u potpunosti istovjetan s dovršenom tiskanom verzijom rada predanom u svrhu obrane istog.

Ime i prezime studenta/studentice: Maja Dobrojević

JMBAG: 0009077242

Službena adresa e-pošte: mdobrojevic@uaos.hr

Naziv studija: Sveučilišni prijediplomski studij Dizajn za kazalište, film i televiziju

Naslov rada: Dizajn i tehnologija lutke prema predlošku „Veličanstveni Saturn“

Mentorica završnog rada: izv. prof. ArtD. Ria Trdin

Sumentorica završnog rada: Lorna Kalazić Jelić, ass.

U Osijeku, 2024. godine

Potpis:



SAŽETAK

Ovaj se rad temelji na dizajnu, tehnologiji i izradi lutaka za lutkarsko kazalište sjena. Inspiracija za rad dolazi iz javanske tradicije kazališta sjena *wayang kulit*, čiji su elementi (prozirnost, boja lutaka i tehnike animacije) prilagođeni za ovaj rad. Koncept je zasnovan na jednoj od priča iz knjige *Veličanstveni Saturn* Adriana P. Kezelea koja se bavi životnim izazovima i teškim razdobljima kroz život, dok je rad usmjeren na odnos dječaka Maitreyje i učitelja Parasharae i njihovo uzajamno učenje izazovnih lekcija za život.

Proces izrade lutaka započinje skiciranjem likova, paravana i scenskih elemenata, nakon čega se biraju materijali koji spajaju estetske i tehnološke aspekte. Idejna predstava zamišljena je kao komorna, s ciljem stvaranja intimne atmosfere, koja odgovara tematici osobne transformacije glavnoga lika, ali i svakoga gledatelja. Kazalište sjena koristi se zbog svoje mistične atmosfere, koja reflektira životne interese likova i njihove poveznice s vedskom astrologijom.

Lutke su također izrađene prema javanskoj tradiciji, uz preuzimanje elemenata *wayang kulita* – lutke su na nosivu štapu, s jednim ili dva pomična uda, te su izrađene od prozirnog obojenog materijala, u ovom slučaju pleksiglasa. Ta se tehnika uklapa u interpretaciju indijske legende o kralju Vikarami, na kojoj je priča o *Veličanstvenome Saturnu* zasnovana. Rad spaja tradicionalne kazališne forme i suvremenu interpretaciju književnoga djela kroz vizualnu umjetnost lutkarstva.

Ključne riječi: *lutka, kazalište sjena, wayang kulit, Veličanstveni Saturn, osobna transformacija*

ABSTRACT

This final thesis deals with the design, technology, and creation of puppets for shadow theatre. The inspiration comes from the Javanese shadow puppet tradition of wayang kulit, with its elements—transparency, puppet coloration, and animation techniques—adapted for this project. The concept is grounded in the thematic framework of the book *The Magnificent Saturn* by Adrian P. Kezele, which explores life's challenges and difficult periods, while the focus of this work is on the relationship between the boy Maitreya and the teacher Parashara, and their shared learning of life's challenging lessons.

The puppet making process begins with sketching the characters, screens, and stage elements, followed by the selection of materials that integrate aesthetic and technological aspects. The envisioned performance is designed as a chamberpiece, aimed at creating an intimate atmosphere that reflects the theme of personal transformation, both for the main character and the audience. Shadow theatre is utilized due to its mystical atmosphere, which mirrors the characters' life experiences and their connection to Vedic astrology.

The puppets are crafted according to the Javanese tradition, incorporating elements of wayang kulit—puppets mounted on a single rod, with one or two movable limbs, made from transparent colored material, in this case, Plexiglas. This technique aligns with the interpretation of the Indian legend of King Vikrama, upon which *The Magnificent Saturn* is based. The thesis combines traditional theatrical forms with a contemporary interpretation of a literary work through the visual art of puppetry.

Keywords: puppet, shadow theatre, wayang kulit, *The Magnificent Saturn*, personal transformation.

SADRŽAJ

1. UVOD	1
2. KONCEPT	2
2.1. Sadržaj knjige	3
2.2. Uprizorenja	5
3. LUTKE ZA KAZALIŠTE SJENA	7
3.1. Azija	7
3.2. Europa	10
3.3. Suvremeno lutkarstvo	12
4. PROCES IZRADE LUTAKA	13
4.1. Skice i estetika lutaka	13
4.2. Paravan	15
4.3. Svjetlo	20
4.4. Izrada lutaka	20
6. ZAKLJUČAK	29
7. LITERATURA	30

1. UVOD

Završetkom prijediplomskoga studija Dizajna za kazalište, film i televiziju nastaje završni rad koji se temelji na dizajnu, tehnologiji i izradi lutaka prema predlošku iz knjige Adriana P. Kezelea *Veličanstveni Saturn*.

Završni rad nastaje kao samostalni rad na predstavi za lutkarsko kazalište sjena, za što je inspiracija javanska tradicionalna vrsta i tehnologija lutaka *wayang kulit*. Po uzoru na knjigu preuzeti su neki elementi lutaka kao što su njihova prozirnost, obojenost i način animacije. Osim toga, preuzeta je i ideja o paravanu koji je nužan za predstavu s lutkama za kazalište sjena, kao i neki elementi paravana koji se tradicionalno koriste u azijskim predstavama.

Završni rad nastao je idejom koja je temeljena na radnji knjige *Veličanstveni Saturn*, a bitni su i elementi *wayang kulita*. Vizualni aspekt same predstave nastao je skiciranjem lutaka, paravana i scenskih elemenata. Odabrani materijal, pleksiglas, potreban za izradu lutaka za kazalište sjena, upravo objedinjuje potrebne elemente estetike i tehnologije. Rad prikazuje pripremu i nošenje s bolnim razdobljima u životu, primjenjive na svakoga pojedinca i svojevrsni način odrastanja te transformacije kroz njega.

2. KONCEPT

Veličanstveni Saturn knjiga je o prolaženju kroz teška životna razdoblja puna tuge, patnje i boli. Kao dio knjige pojavljuje se i priča o pripremanju za teška životna razdoblja, a u fokusu je pripreme osmogodišnji dječak Maitreya. Maitreya je prikaz svakoga čovjeka prije nego što zađe u životne probleme, prva razočaranja, nepoštovanje i nepravde, ali i velike tuge, bolesti i smrt. On i njegov odnos s učiteljem Parasharom, koji mirnoćom ulijeva samopouzdanje i znanje u malena dječaka, glavna su tema idejnoga rješenja za završni rad.

Predstava je zamišljena kao komorna predstava, prilagođena za manji broj ljudi u manjoj prostoriji, kako bi se stvorila intimna atmosfera za sve prisutne. Intimna atmosfera odgovara tematici osobne transformacije lika, ali i svakoga čovjeka koji prolazi kroz nju i može se s njom poistovjetiti. Vrsta kazališta jest kazalište sjena jer se stvara mistična atmosfera karakteristična za sjene, a odnosi se na interese likova i njihove životne događaje, kao i povezanost s djotišem, odnosno vedskom astrologijom.

Vrsta lutaka inspirirana je javanskim kazalištem sjena jer se takve predstave temelje na mitovima i legendama *Ramayane* i *Mahabharate*. S obzirom na to da je priča o *Veličanstvenom Saturnu* temeljena na priči o kralju Vikarami, također indijskoj legendi, čini se primjerenim interpretirati priču s pomoću kazališta sjena. Inačice preuzete iz tradicionalne predstave elementi su lutke *wayang kulit*, a to su lutka na nosivu štapu s jednim ili dva pomična uda (ruke), prozirni obojeni materijal, egipatski plan gdje su glava i noge u poluprofilu, a tijelo *an face*.



Slika 1. *Naslovnica knjige Veličanstveni Saturn*

2.1. Sadržaj knjige

Djelo *Veličanstveni Saturn* napisao je Adrian Predrag Kezele, varaždinski pisac duhovne literature koji je do sada napisao preko 30 knjiga. Knjiga se sastoji od triju priča:

Prva „priča“ započinje autorovim objašnjavanjem svrhe knjige, njezine važnosti za njega i potencijalne pomoći drugima, kao i duhovni cilj „preobrazbe i razumijevanje božanskog u ljudskom”¹. Priča počinje tek nakon toga uvoda; radi se o autoru koji se priprema pisati knjigu, a u isto se vrijeme prisjeća prvoga susreta s Ganešom na rijeci Sarasvati u Indiji i razgovora s njime. Spominje da je slučajni dolazak Ganešovoga kipića od tamna drva u njegov život jedan od povoda pisanja knjige, kao i Saturnov dolazak. Saturn je došao u obliku knjige „Saturnova veličina” Roberta E. Svobode i autoru se činila jako poznatom, ali ne onako kako je on pamti.

¹Kezele, *Veličanstveni Saturn*, Dvostruka Duga, Čakovec, 2004, str. 10.

Autor je odlučio napisati svoju inačicu priče onako kako je se sjeća, a kako ju je ispričao autorov prijatelj Maitreya. Time započinje druga priča.

Druga priča govori o osmogodišnjem dječaku Maitreyi koji na tri dana dolazi k staromu mudracu Parasharaiji. Inače bi dolazio samo na čuvanje, ali sada je prvi put došao prespavati. Parashara živi sam u polupećini s drvenom nadrstrešnicom, uz proplanak na blagoj uzbrdici s drvećem i raslinjem, a na sjeveru se vidi rijeka Sarasvati čiji je miris dopirao do pećine. Razlog Maitreyina ostanka kod učitelja polagani je Maitreyin ulazak u svoj prvi *sade sati*², razdoblje tuge, boli i smrti, a učitelj ga kroz priču priprema i podučava. Priča kojom ga priprema za *sade sati* priča je o kralju Vikarami.

Treća priča, kako piše na stražnjoj korici knjige:

„Vođen igrom sudbine i intervencijom Ganeša, božanskog bića s glavom slona, kralj Vikarama prihvaća se nemogućeg pothvata da prosudi koja je od uzvišenih planeta najmoćnija i najvažnija. Na sudbonosnom “suđenju”, Vikarama neoprezno izgovara riječi optužbe protiv Šanija - predstavnika planete Saturn... Očajni Vikarama isprva pokušava izbjeći karmu, ali bezuspješno. Slijedi sedam i pol godina tuge (*sade sati*) tijekom kojih Vikarama gubi kraljevstvo, bogatstvo, čast i ugled, a zatim i ruke i noge, tako potpuno uništen.”³

Uz Šanija pojavljuje se još osam predstavnika planeta, svaki sa svojim detaljnim vizualnim i karakternim opisom. Osim predstavnika planeta pojavljuju se i drugi likovi kao što su narod, kraljevi savjetnici, poljoprivrednik i njegova kći. Oni nisu detaljno opisani, ali su bitni za stvaranje atmosfere i radnje priče jer svojim reakcijama i interakcijama otvaraju, zatvaraju i naglašavaju životne opcije kralja Vikarame.

Ovo je žalosna priča, ali i motivirajuća, a glavni je cilj pomiriti se sa samim sobom, životom i njegovim događajima te pronaći mirno stanje u kojemu individualac može procesuirati svoja životna događanja i izbore te isto tako dočekati sreću.

² *sade sati* – prijevod s indijskoga „sedam godina“, odnosi se na astrološko razdoblje vladanja Šanija (Saturn), koje traje sedam i pol godina

³Kezele, *Veličanstveni Saturn*, Dvostruka Duga, Čakovec, 2004, stražnja korica knjige

2.2. Uprizorenja

Veličanstveni Saturn doživio je nekoliko zabilježenih uprizorenja. Prvo uprizorenje provedeno je u obliku „ritualne predstave”⁴, a održalo se u jesen 2006. godine te je godinu dana poslije, u jesen 2007. godine, ponovljeno. U stvaranju predstave sudjelovalo je oko pedeset kreativaca, tehničara i glumaca amatera, kao i plesačice tradicionalnoga indijskog plesa. Održala se u Centru Duhovne akademije u selu kod Međimurja. Predstava je prikazana dramsko-glumački, glumci su nosili raznobojne kostime s karakterističnim detaljima poput nakita (krune, lančići) i drugih dodataka poput remenja, pokrivala za glavu i plašteva. Kroj kostima podsjeća na indijske haljine, tradicionalnoga naziva *kurta* i *sari*. Neke glumice imale su šminku povezanu s kostimom, dok su glumci koji su glumili jato vrana nosili crne polumaske s kljunom. Scenografija je jednostavna, a čine je povišeni tron sa stolicom i nekoliko podesta sa svake strane trona ukrašenih tkaninom, cvijećem i tikvama.

⁴Kezele, *Veličanstveni Saturn*, Dvostruka Duga, Čakovec, 2004, str. 6.



Slika 2. *Prizor iz predstave (Duhovna akademija, 2009.)*



Slika 3. *Jato vrana, Šani i Kezele (Duhovna akademija, 2009.)*

3. LUTKE ZA KAZALIŠTE SJENA

3.1. Azija

Na temu kazališta sjena, prva je i nezaobilazna postaja Azija, gdje su lutke sigurno poznate „barem tisuću ako ne i više tisuća godina”⁵. U tradicionalnome javanskom smislu podrazumijevaju se plošne lutke rađene od štavljene bivolje kože, najčešće obojene i s izbušenim rupicama kroz koje svjetlo slobodno prolazi. Animiraju se neizravno odozdo i imaju jedan nosivi štap rađen od bivoljega roga ili bambusa, koji je često zakrivljen i prati visinu lutke. Osim nosiva štapa, na svaku je ruku pričvršćen po jedan štapić. Veličina lutke varira od 40 do 60 centimetara. Lutke su najčešće u egipatskom planu, odnosno glava i noge su u profilu, dok je tijelo *en face*, okrenuto ravno. Neke su lutke, najčešće one koje prikazuju groteskne likove, u potpunosti u profilu.⁶ Te lutke nazivaju se *wayang kulit*.



Slika 4. *Wayang Kulit (Tropenmuseum, prije 1914.)*

⁵ Kroflin, *Duša u stvari: Osnovne lutkarske tehnike i njihova primjena*, Akademija za umjetnost i kulturu, Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Osijek, 2020, str. 129.

⁶Kroflin, *Duša u stvari: Osnovne lutkarske tehnike i njihova primjena*, Akademija za umjetnost i kulturu, Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Osijek, 2020, str.129.

Lutke se pri aktivnoj animaciji prislanjaju na paravan i bacaju crnu sjenu, a ako nisu aktivne i trebaju biti vidljive, postavljane su u drvo od banane⁷ ispod paravana da stvore iluziju mase. Animacija je tradicionalno posao *dalanga*, koji oživljava lutke i ujedno daje glas svim likovima te tako priča priču. Osim govorenja, pjeva uz pratnju glazbenoga orkestra pod nazivom *gamelan*. *Dalang* može biti muškarac ili žena, a o njima ovisi cijela predstava, što taj posao čini jednim od najbitnijih jer svojim govorom, recitiranjem, pjevanjem, animiranjem i improvizacijom stvaraju potpunu audio-vizualnu sliku. Ako se u predstavi pojavljuju glumci, onda su to plesači s vlastitim uvježbanim koreografijama koji se trebaju moći prilagoditi pripovjedačevim improvizacijama, ali i znati izreći i potencijalno improvizirati vlastite dijaloge. Takvi plesači nazivaju se *wayang orang*, a na njih se gleda kao na „ljudske lutke” koje su podložne animaciji i manipulaciji, ali ne u lošem smislu, već za službu *dalangu*, priči i predstavi.

Likovi su u predstavi tipski, odnosno imaju svoje odrednice koje važe u svakoj predstavi, a pomažu *dalangu* da dočara karakter i namjere lika te publici da lako pročita likove i radnju. Najčešći su tipovi fini muškarac, fina žena, snažan muškarac, demon i klaun. Osim karaktera, imaju i tipičan izgled pa je lice finih likova uvijek obojeno u bijelo, što predstavlja njihovu plemenitost i povezanost s božanskim. Rama, lik iz Ramayane, primjer je takvoga lika. Osim toga, dijelovi scenografije također mogu biti animirani s pomoću štapića, na sličan način kao i lutke.

U predstavi kazališta sjena, paravan je bitan scenografski element. On je jedina opna koja dijeli publiku od izvođača, a u isto vrijeme i stvarnost od mašte. Sva radna akcija događa se iza paravana, dok je na platnu prikazana samo slika i „podsjećá nas na filmsko platno ili televizijski ekran.”⁸ Koristi se pravokutni okvir na kojemu je prikvačen poluprozirni bijeli zaslon napravljen od platna ili svile. Po pitanju materijala bitno je da propušta svjetlo toliko da se vide lutke, ali da se ne vidi *dalang* koji animira, a bilo bi dobro da se ne vide ni štapići za animaciju.

⁷Tomanek, *Vrste lutaka*, Hrvatski centar UNIMA / Matica hrvatska, ogranak Osijek / Umjetnička akademija Osijek, Zagreb/Osijek, 2018, str.33.

⁸Kroflin, *Duša u stvari: Osnovne lutkarske tehnike i njihova primjena*, Akademija za umjetnost i kulturu, Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Osijek, 2020, str.133.



Slika 5. *Dalang (Karen Smith, godina nije navedena)*

U svakom kazalištu, pa tako i u kazalištu sjena, svjetlo je jako bitno. Ono je izvor svega vidljivog, pa ga se treba taktički postaviti kako bi lutke bile osvijetljene, a da se ne vidi animatorova sjena. Prije su korištene uljane svjetiljkice koje su se postavljale u gornje dijelove paravana i usmjeravale dolje, tako da se na zaslonu vide samo sjene koje bacaju lutke. Na taj način, u kombinaciji s difuznim svjetlom koje stvara ugodnu sliku za oči, sjene se vide samo kada se lutke izravno prislone na zaslon.

Glazba je također neizostavni dio tradicionalne javanske predstave sa sjenama, a proizvodi je glazbeni ansambl *gamelan* koji je najzastupljeniji na Javi i Baliu. U teoriji i praksi, postoji više vrsta *gamelana* ovisno o ansamblu instrumenata, a može biti sastavljen od gongova, ksilofona, metalofona, bubnjeva, činelica, gudačke lutnje, citre i flaute, te pjevačica u pratnji s muškom pjevačkom skupinom. Ženski pjevački glas jedna je od ključnih stvari u glazbenom dijelu izvebe, a naziva se *sindhén* ili *pesinden*. Glazbala su ugođena u pentatonskom ili heptatonskom nizu. U kazalištu sjena, dok orkestar proizvodi zvukove, plesači ili plesačice plešu koreografiju koju su unaprijed osmislili, ali su također spremni na dinamične promjene u tempu koje tradicionalno određuje *dalang*. Glazba postavlja atmosferu predstave i pojedinih scena, a određena visina tona i ritam pjevanja služi glasovima pojedinih karaktera.



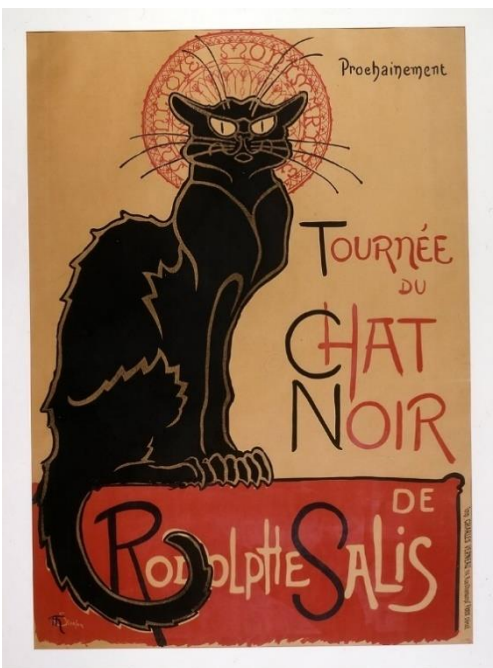
Slika 6. *Gamelan* (User: Sengkang, 2006.)

3.2. Europa

Kazalište sjena u Europi ne postoji ni približno dugo koliko u Aziji. Ta lutkarska tehnika dovedena je iz Azije u Europu tek u 17. stoljeću, preko trgovačkih puteva iz Azije kroz Bliski Istok pa sve do Europe. Kazalište lutaka postepeno se približavalo našem kontinentu jer se na Bliskom istoku pojavilo oko 11. stoljeća i odonda tražilo svoj put prema sjevernijim zemljama. Ta metoda lutkarskoga kazališta izazvala je blagu zbunjenost u europskim gledateljima, s obzirom na to da je navika bila rad s trodimenzionalnim lutkama. Poznata lutkarska uprizorenja kazališta sjena zovu se *ombres chinoise*, što u doslovnu prijevodu s francuskoga znači kineske sjene. Ne treba se zabuniti, taj naziv u europskome je shvaćanju višeznačnica za mnogobrojne tehnike lutkarskoga kazališta sjena, a najmanje se (ako uopće) odnosi na tradicionalno kinesko lutkarsko kazalište sjena. U europskome shvaćanju taj naziv najčešće se odnosi na lutke jednostavnih silueta napravljenih od izrezana kartona, kao i scenografije. Sjene su se projicirale na platno stvarajući kazalište sjena, ali u vrlo jednostavnu obliku koji nema temelje za veću i složeniju fabulu. Najpoznatiji su primjeri europskoga lutkarskog kazališta sjena François

Dominique Séraphin, francuski lutkar koji je zaslužan za *Ombres Chinoise* iz 1770. godine. Njegova inačica kazališta sjena postepeno se probijala do popularnosti. Započeo je skromno u Versaillesu, a njegove predstave postigle su velik uspjeh pa je počeo izvoditi predstave za francusku aristokraciju, a potom i za kraljevsku obitelj. 1784. godine seli se u Pariz gdje izvodi u kraljevskoj palači. Njegova popularnost rasla je, a termin *ombres chinoise* postao je sinonim za sve vrste kazališta sjena u Francuskoj.

Poznati su i drugi oblici uključujući *La Chat Noir* (*Crni mačak*), kabaret-klub koji je nastao 18. studenoga 1881. godine u Parizu, a osnovao ga je Louis Rudolphe Salis. Taj kabaretski klub bio je bitan za umrežavanje umjetnika, kao i za njihovo umjetničko prikazivanje na pozornici. Gostovali su pjesnici, glazbenici, pjevači i pisci, ali nakon nekoga vremena zamijenilo ih je kazalište sjena kao glavna zabavna točka. Izvedbe su bile uspješne i posjećene, uglavnom primjerene za odraslu publiku. Klub je opstao sve do 1897. godine kada se zatvorio, nedugo nakon smrti njegova osnivača Salisa.



Slika 7. Poster za *La Chat Noir*

3.3. Suvremeno europsko lutkarsko kazalište sjena

Suvremeno lutkarstvo u kontekstu kazališta sjena proživjelo je mnogo transformacija i modifikacija kroz sve aspekte. Estetika lutaka prilagođena je današnjem dizajnu i materijalima pa se za izradu često upotrebljava plastika, ali koriste se i drugi materijali poput kartona, celofana, drva, metala, tkanine i drugih. Lutke mogu biti samo tamne siluete, a mogu biti i prozirne i obojene. Osim plošnih lutaka, danas se koriste sve vrste lutaka, pa čak i predmeti, kako bi se mogla ispričati odabrana priča. Animacija ovisi o vrsti i potrebama lutke, pa se zato pojavljuju i lutke s mehanizmima koje omogućuju detaljnije i finije pomicanje lutke. Osim toga, položaj animatora također varira ovisno o lutkarskoj tehnici, a pojavljuju se čak i ispred paravana.

Svjetlo je također doživjelo svoju transformaciju, ponajviše zbog velike upotrebe elektroničkih rasvjetnih tijela i uređaja koji su danas široko dostupni i imaju u sebi ugrađene dodatne opcije. Reflektori su popularni jer ih se može postaviti na velik broj mjesta, a imaju opcije promjene jačine svjetla, kao i raznovrsnih boja svjetlosti. Osim toga, koriste se i ručne svjetiljke kojima se može postići efekt kretanja svjetla, odnosno svjetlo nije fiksno, tako da se naizmjenično, brzo i učinkovito može više pozicija osvijetliti jednim rasvjetnim tijelom. Također se koristi i više izvora svjetla kojima se stvara višestruko umnožavanje lutaka, što daje mogućnost stvaranja snolikoga, čak i zastrašujućega efekta. Popularna je i upotreba grafoskopa, ponajviše u školskim predstavama, ali i u studentskim i profesionalnim izvedbama. Grafoskop ima više mogućnosti, prvenstveno se može koristiti za animaciju lutaka od prozirne folije, ali koristi se i za stvaranje scenografskih i atmosferskih efekata na sceni. Jedan od načina jest postavljanja posude s vodom na grafoskop, gdje se njezinim pomicanjem stvara dinamična slika, a vodu je moguće i obojiti ili u nju staviti dodatni materijal kao pijesak, šljunak ili kamenčiće. Koriste se i predmeti prepoznatljivih silueta, koji jednostavno pričaju priču svojim oblikom i značenjem.

Paravan se modificirao tako da može biti od različitih materijala, na primjer papira, koji je jeftin i lako zamjenjiv, a učinkovit za stvaranje određenih efekata kao prolaženja glumca ili lutke kroz zaslon. Zaslon ne mora biti pravokutan, može biti u bilo kojem obliku i veličini koji odgovaraju za priču. Osim toga, moguće je imati i više zaslona koji su osvijetljeni u isto vrijeme ili naizmjenično, čime se širi scenski prostor po kojemu se lutka može kretati. Mogućnosti postaju beskonačne u suvremenom lutkarskom kazalištu sjena, a jedina bitna stavka koja ostaje i

koja je jednaka svim paravanima njihovo je svojstvo propuštanja svjetla kako bi se lutke mogle vidjeti.

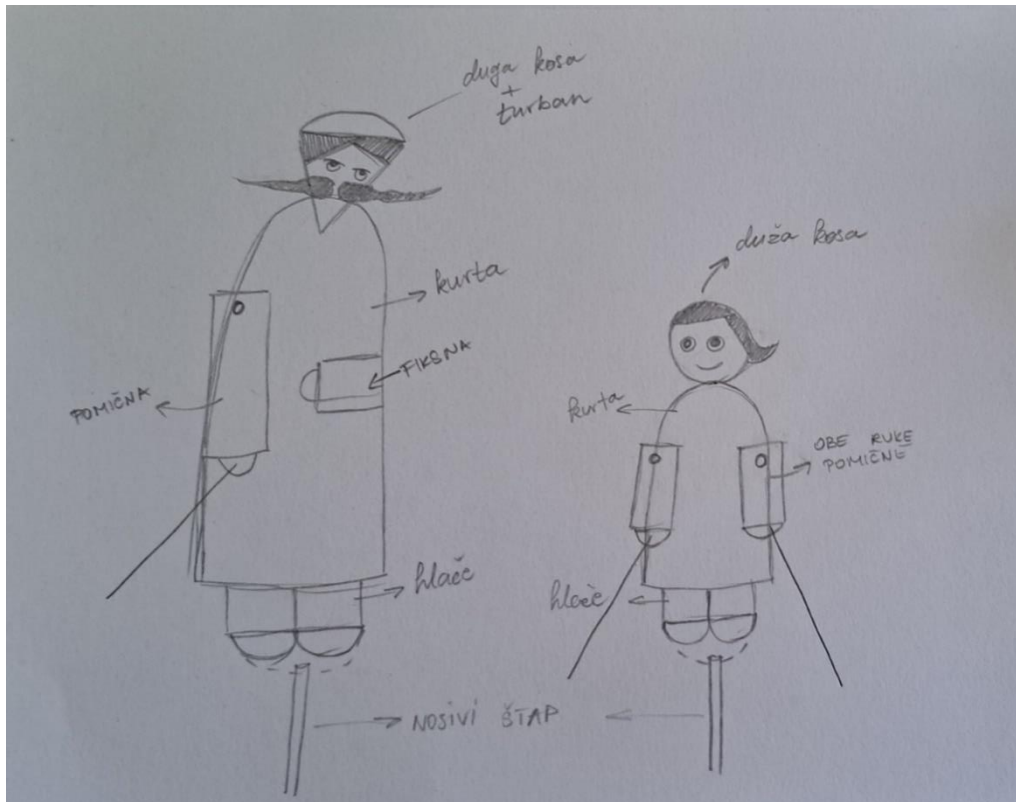
4. PROCES IZRADE LUTAKA

Kao inspiracija za vrstu lutke za kazalište sjene odabran je *wayang kulit*, čija dugotrajnost i popularnost svjedoči o uspješnosti pričanja priče ovom lutkarskom tehnikom. Prema primjeru *wayang kulita*, potrebno je odabrati materijal koji ima prozirnost i može se bojiti, a estetski je potrebno „obučiti” likove u karakterističnu odjeću i primjereno prikazati njihov izraz lica. Radnja priče događa se u Indiji, pa je i odjeća likova interpretacija tradicionalne indijske odjeće, dok karakter proizlazi iz njihove dobi, zanimanja i ponašanja. Odabrani je materijal pleksiglas jer je proziran pa propušta svjetlo, može se bojiti, nesavitljiv je i lako dostupan.

4.1. Skice i estetika lutaka

Estetika lutaka inspirirana je likom Maitreye i njegovim dječjim karakterom. Djeca u svojim crtežima crtaju ljude kao trokute, krugove i pravokutnike, najčešće je to slučaj kod djece vrtićke dobi.⁹ U ovom slučaju, s obzirom na to da se radi o osmogodišnjaku, likovi nisu geometrijski likovi, već su geometrizirani. Trupovi su napola elipse, hlače su pravokutnici, stopala polukrugovi, ruke pravokutnici, a glave različite.

⁹ Berk, *Dječja razvojna psihologija*, Naklada Slap, Zagreb, 2015, str. 241.



Slika 8. *Skica Maitreye i Parashare*

Maitreyina i Parasharina haljina inspirirane su tradicionalnom indijskom odjećom, točnije *kurtom*, odnosno vrstom tunike dugih rukava koja seže do koljena. Crvena Maitreyina *kurta* predstavlja strast prema životu i ljudima koja se budi u njemu. Njegove su oči velike i vedre jer prikazuju kako Maitreya gleda na svijet sa zanimanjem i pažnjom, a njegov je osmijeh suptilan i blag jer je kao dijete bezbrižan i neopterećen kompliciranim životnim stanjima.

Parasharina narančasta *kurta* proizlazi iz opisa u knjizi: „Na sebi je imao uobičajenu odjeću narančaste boje.”¹⁰ Hlače u oba slučaja proizlaze iz tradicionalnih hlača *patiala*, koje se obično nose ispod *kurte*. Stopala su otkrivena jer su bosa stopala česta pojava u indijskoj kulturi. Maitreyina je glava okrugla jer su dječja lica okruglasta zbog punijih obraze, neizraženih čeljusti i drugih kostiju lica. Ima crnu dužu kosu, koja je poveznica s početkom njegova puta kao đjotiša. Parasharina je glava u obliku trokuta jer se radi o čovjeku starije dobi, pa je njegovo lice uže i grublje, a crna kosa i brkovi odaju da nije baš toliko star. Njegov je pogled mrk i izravan jer svoj posao shvaća ozbiljno, a ne može se zaniijekati ni velika odgovornost koju ima u prenošenju znanja svojem učeniku.

Visina tradicionalne javanske lutke može varirati od 40 do 60 centimetara, a likovi su uglavnom odrasli. Zbog toga je veličina Parashare kao odrasle osobe 40 centimetara, dok je veličina Maitreye smanjena na 22 centimetra.

4.2. Paravan

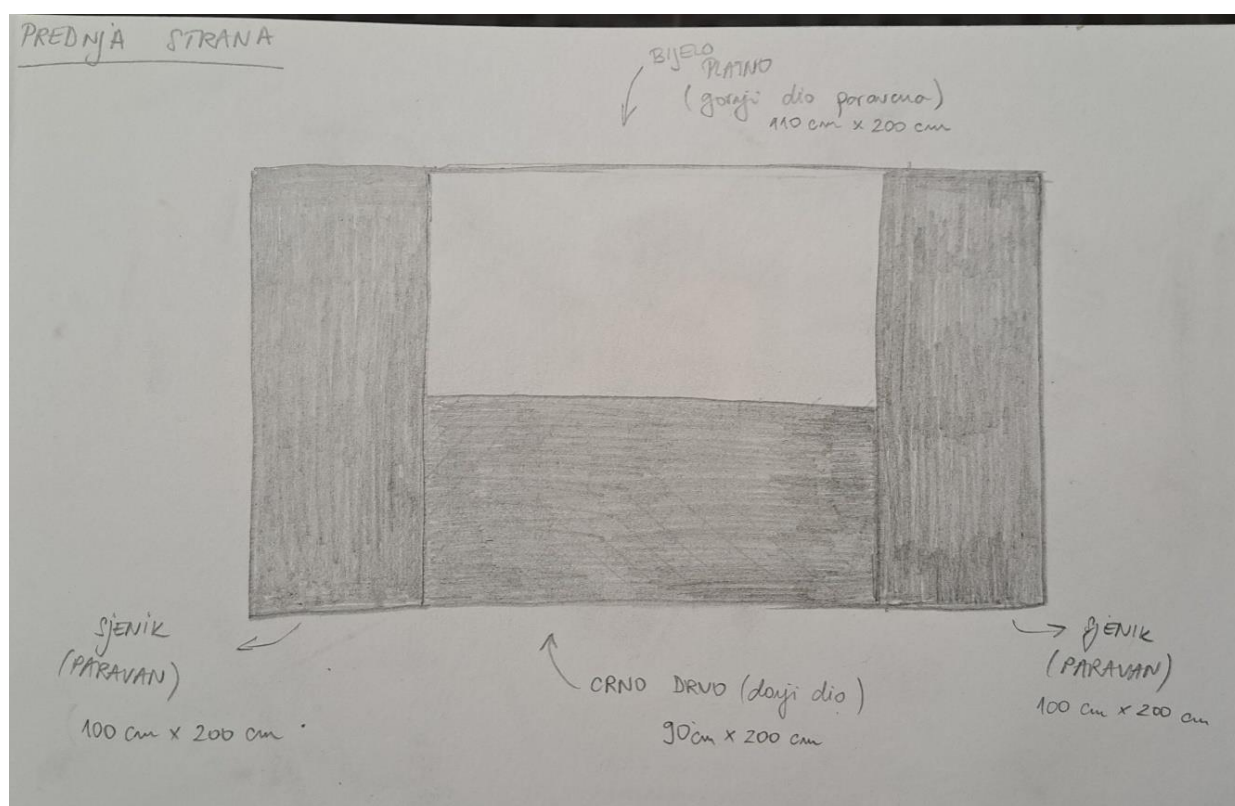
Korišten je indijski paravan: „Sjene velikih lutaka ili velike sjene pojavljuju se na 3,5 metara širokom i 2 metra visokom platnu, a sjene malih na platnu veličine 2,5 napram jedan metar.”¹¹ U priči su samo dva lika i okolina koja ih okružuje te koja zajedno s njima priča priču, a nakon eksperimentiranja sa svjetlom i veličinom lutke, zaključeno je da bi predviđena veličina platna bila oko 110 centimetara visine i 200 centimetara širine. Da bi se provjerila potrebna veličina paravana, korišteno je uže za sušenje odjeće na koje su zakačeni bijela plahta, lutke i svjetlo.

Paravan za predstavu sastojao bi se od drvena ili metalna okvira, na kojemu bi bile pričvršćene dvije vrste zaslona. Donji zaslon bio bi na visini od 90 centimetara, što je prosječna veličina čovjeka koji sjedi u ugodnu položaju. Zamišljeno je da je donji zaslon-crne boje kako se ne bi vidio animator i kako svjetlo ne bi prolazilo kroz tkanje. Na gornjem dijelu paravana zamišljena je-polica, koja bi na sebi imala stalke u koje bi se mogle staviti lutke, tako da stoje u uspravnu položaju kada se ne kreću.

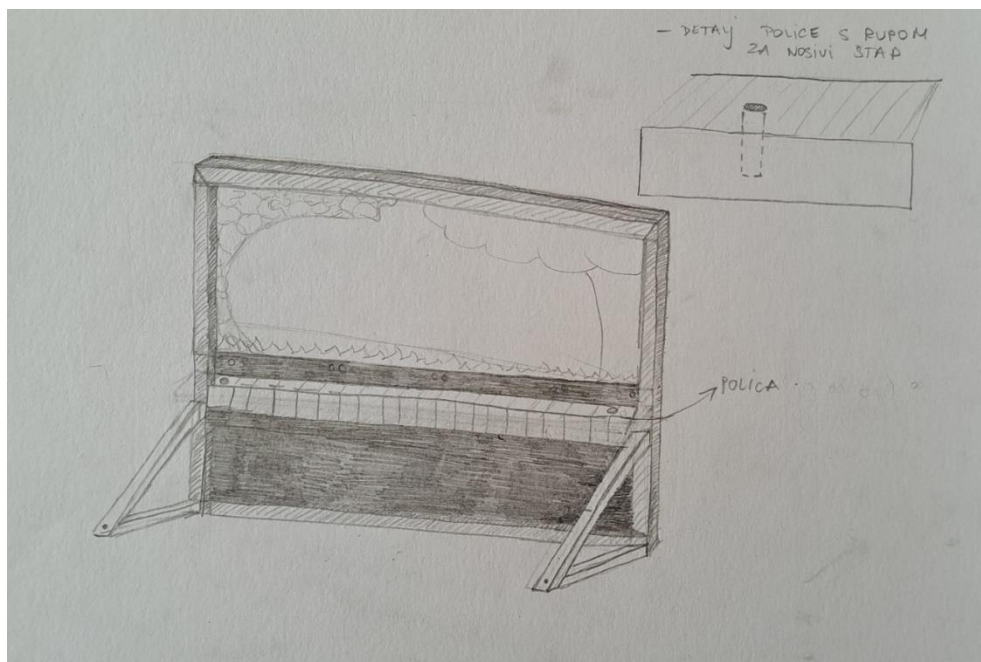
¹⁰Kezele, *Veličanstveni Saturn*, Dvostruka Duga, Čakovec, 2004, str.28.

¹¹Mrkšić, *Drveni osmijesi*, MČUK, Zagreb, 2006, str. 129.

Sveukupna je zamišljena visina paravana dva metra, a s lijeve i desne strane paravanskoga okvira bili bi dodani sjenici dva metra visine i metar širine, kako bi se moglo pristupiti stranama paravana te animirati i izmjenjivati scenografske elemente tijekom izvedbe, a da se ne vide animatori.



Slika 9. Skica paravana s prednje strane



Slika 10. *Skica paravana sa stražnje strane*

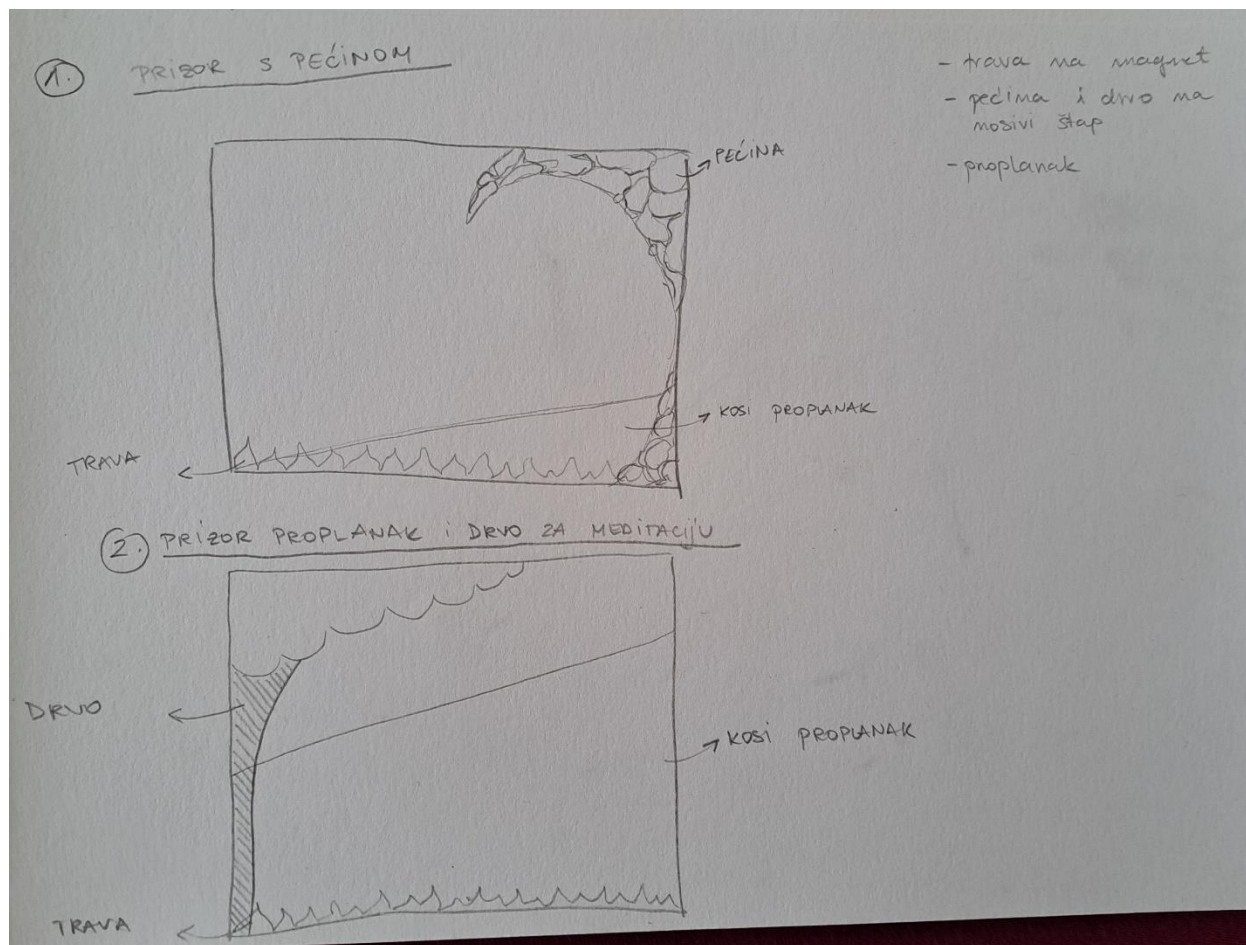
Idejni prijedlog scenografskih elemenata na paravanu zamišljen je prema opisima iz knjige *Veličanstveni Saturn*. Spominju se četiri scenografske promjene, od čega su dvije promjene okoline, a dvije su vremenske promjene. Prvi opis okoline odnosi se na Parasharino boravište: „Proplanak je bio pomalo nagnut, ali još uvijek dovoljno ravan.”¹² te „ Parasharino učilište...sastojalo se od polupećine i drvene nadstrešnice pokrivene suhim granjem. Ispred sveg toga – proplanak.”¹³ Pećina je zamišljena kao element na nosivu štapu koji bi se postavio u rupicu na gredi na stražnjoj strani paravana. Trava je zamišljena kao komad pleksiglasa postavljen na stražnjoj strani paravana, koristeći magnete kako bi bila fiksirana na mjestu.

¹² Kezele, *Veličanstveni Saturn*, Dvostruka Duga, Čakovec, 2004., str.25.

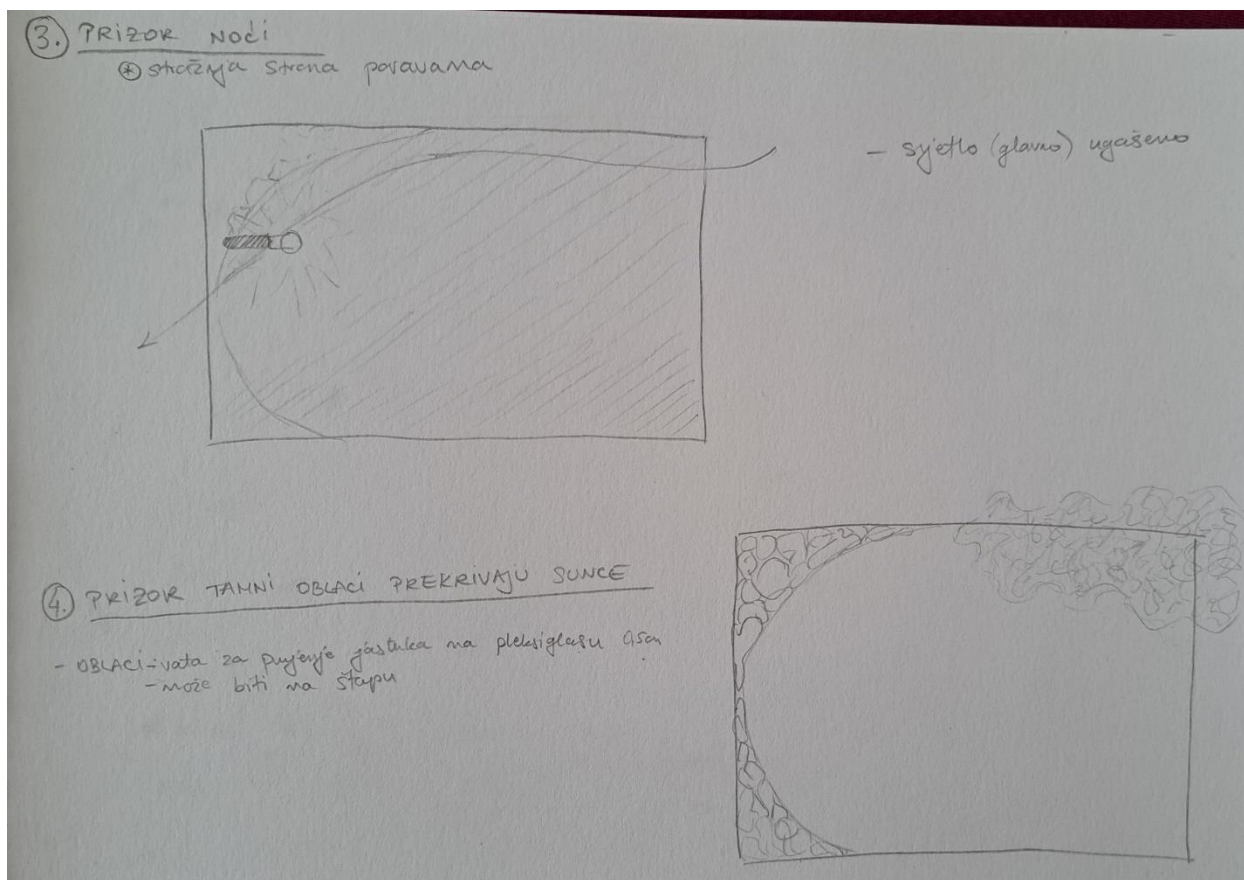
¹³ Kezele, *Veličanstveni Saturn*, Dvostruka Duga, Čakovec, 2004, str.26.

Proplanak je zamišljen kao pleksiglas debljine pola centimetara koji ima dva nosiva štapa, jedan sa svake strane, i postavlja se u rupu na gredi sa stražnje strane paravana.

Drugi prizor odnosi se na drvo gdje se odvija svakodnevna meditacija i pričanje priče. Zamišljen je kao drvo od pleksiglasa na nosivu štapu koji se stavlja u rupu na gredi sa stražnje strane paravana.



Slika 11. Skica idejnoga prijedloga scenografskih elemenata na paravanu (prizori 1 i 2)



Slika 12. Skica idejnoga prijedloga scenografskih elemenata na paravanu (prizori 3 i 4)

Treći prizor odnosi se na promjenu dana u noć. Kad padne noć, zamišljeno je da se ugasi glavni reflektor koji obasjava platno kako bi nastao mrak. Malom ručnom svjetiljkom prislonjenom na paravan stvara se efekt Mjeseca.

Četvrti prizor odnosi se na dolazak oblaka: „...na njih se nadvio tamni oblak skrivajući sunce.”¹⁴ Oblak je zamišljen kao komad pleksiglasa na koji je pričvršćena vata za punjenje jastuka. Pleksiglas bi bio na nosivu štapu koji bi se stavio u rupu na gradi sa stražnje strane paravana.

¹⁴ Kezele, *Veličanstveni Saturn*, Dvostruka Duga, Čakovec, 2004, str. 114.

4.3. Svjetlo

Kao što je već spomenuto, svjetlo je neizostavni element bilo koje kazališne predstave pa tako i ovoga idejnog prijedloga. Tijekom eksperimentiranja sa svjetlom zaključeno je da bi najbolji položaj svjetla bio vodoravan s platnom, a koristio bi se reflektor manje jačine ili svjetiljka te ručna svjetiljka. Reflektor ili svjetiljka služili bi kao glavni izvor svjetlosti na cijeloj površini paravana, dok bi se ručnom svjetiljkom taktički osvjetljavalo samo u određenim trenutcima i imalo bi scenografsku ulogu prikazivanja Mjeseca.

4.3. Izrada lutaka

Proces izrade lutaka započeo je crtanjem likova na komad pleksiglasa od četiri milimetra, a zatim je počelo rezanje i obrada. Tanji pleksiglas od pola do dva milimetra može se rezati tupom ili oštrom stranom skalpela, dok se onaj od četiri milimetra lakše reže s pomoću ubodne pile. Potrebno je montirati list ubodne pile za rezanje plastičnih materijala, bi-metala ili pleksiglasa, kako bi rez bio finiji i kako pleksiglas ne bi pucao. Isto tako, materijal se manje topi, posljedično i odvaja, korištenjem pravoga ubodnog lista. Rezanje slijedi tek nakon skiciranja trupa i ruku likova na pleksiglas markerom. Samo rezanje nije dugotrajan proces, ali zbog velikih vibracija ubodne pile, obavezno je pričvrstiti materijal za radnu podlogu koristeći stege. Osim toga, potrebno je izbušiti rupe za ruke. Prvo se buši rupa u ruci, a zatim se prisanja na trup lutke i traži odgovarajući položaj. Kada se odredi položaj, kroz postojeću rupicu u ruci obilježi se mjesto bušenja na trupu. Rupe se mogu bušiti plinskom lemlicom ili električnom bušilicom sa svrdlom—za drvo i plastiku promjera četiri milimetra. U ovom slučaju korišteni su električna bušilica i manje svrdlo, a zatim se prvotna rupa proširivala većim svrdlom. Bušenje se izvodi polako i bez prevelikoga pritiska kako se plastika ne bi otopila. Na rukama je potrebno izbušiti i manje rupice za vodilice. Nakon rezanja i bušenja, potrebno je izbrusiti rubove brus-papirom ili električnom brusilicom da bi se skinuli ostatci rastopljene plastike i da bi se zaoblili rubovi kako bi bili sigurni na dodir, da se animatori ne bi ozlijedili tijekom animacije.

Nakon rezanja, bušenja i brušenja, potrebno je obojiti lutke. Bojenje se izvršilo markerom na bazi alkohola. Pogreške i prepravke mogu se odstraniti nanošenjem acetona na pamučnu vatu i utrljavanjem dok se marker ne obriše.

Nosivi štap stavlja se na trup. Na jednom kraju nosiva štapa ručnom se ili ubodnom pilom širine oko dva milimetra i dubine od jedan i pol do dva centimetra ispili urez. Unutar ureza umeće se donji dio lutke, a zatim se izvodi lijepljenje. Lijepljenje se izvodi smjesom sode bikarbone i super-ljepila. Prvo se na područje lijepljenja nanosi super ljepilo u tankom sloju, a zatim se posipava sodom bikarbonom. Spoj očvrsne nakon nekoliko sekundi i treba se ponoviti barem dva puta, a moguće je napraviti više slojeva ako je potrebno.

Vodilice se rade po primjeru javanki. Koristi se bakrena žica koja se s jedne strane izudara čekićem kako bi bila plosnata. Zatim se u plosnatom dijelu vodilice izbuši rupa kroz koju može proći čavao. Vodilice se spajaju tako što se kroz rupicu pleksiglasa stavi vijak, a zatim kroz vodilicu. Vijak treba odrezati da viri, ali ne previše, već toliko koliko je potrebno da se doda metalna podloška, a zatim dvije matice.



Slika 13. *Krupni prikaz spoja vodilice i ruke s prednje strane*



Slika 14. *Krupni prikaz spoja vodilice i ruke sa stražnje strane*

Ruke treba spojiti s trupom. Prvo se u rupu trupa ubaci zakivna matica s ukošenom glavom koja ostaje fiksirana u rupi. Zatim se kroz ruku provuče odgovarajući vijak s ravnom glavom. U ovome slučaju korišteni su matica i vijak debljine četiri milimetra. Potrebno je zategnuti vijak tako da sjedne u maticu, ali ne previše da bi se ruke i dalje mogle pomicati. Vijak se može dodatno učvrstiti vrućim ljepilom da se ne bi pomicao, ali nije nužno potrebno.



Slika 15. *Krupni prikaz spoja ruke s trupom sa stražnje strane*



Slika 16. *Krupni prikaz spoja ruke s trupom iz profila*



Slika 17. *Izrađena lutka Maitreye*



Slika 18. *Izrađena lutka Parashare*



Slika 19. *Maitreya i Parashara kroz paravan*

9. ZAKLJUČAK

Idejni prijedlog izvedbe djela *Veličanstveni Saturn*, temeljena na istoimenoj knjizi, bio bi u obliku kazališta sjena. Glavni je tematski fokus na priči iz knjige, a radi se o učeniku Maitreyi i njegovu učitelju Parashari. Maitreya je inspiracija za estetiku lutaka, gdje je njegov dječji karakter pretočen u pojednostavljenu interpretaciju čovjeka s pomoću geometrizacije, bez mnogo detalja, baš kao i dječji crtež. Vrsta i tehnologija lutke potaknuta je lutkama *wayang kulit*, lutkama za javansko kazalište sjena, koje se koriste tisućama godina za pričanje tradicionalnih indijskih mitova i legendi, što stvara poveznicu s legendom u odabranoj knjizi.

Tijekom procesa čitanja knjige, promišljanja i pisanja koncepta, najteže je odrediti glavnu misao i motive te prilagoditi knjigu kazališnoj predstavi. To je proces s mnogo pokušaja i pogrešaka, ali je neminovan za određivanje smislene cjeline. Tek kada predodžba o predstavi postoji u cjelini u obliku skica i idejnoga rješenja, moguće je dalje raditi na skicama, odabiru materijala i samoj izradi lutaka. Skiciranje nije dugotrajan proces, ali ipak dolazi sa svojim preprekama koje zahtijevaju spajanje estetike i tehnologije da bi priča bila pravilno ispričana. Proces izrade ima svoje zadane korake koji se moraju ispoštovati kako bi lutka bila funkcionalna i sigurna za korištenje, a preduvjeti za ostvarivanje toga jesu ideja, materijali, alati i vještina izrade.

10. LITERATURA

KNJIGE:

1. Berk, Laura E., *Dječja razvojna psihologija*, Naklada Slap, Zagreb, 2015. (6. poglavlje: Kognitivni razvoj: Piaget, perspektiva sržnog znanja i Vigotksi, str. 240-241)
2. Kezele, Adrian Predrag, *Veličanstveni Saturn*, Dvostruka Duga, Čakovec, 2004.
3. Kroflin, Livija, *Duša u stvari: Osnovne lutarske tehnike i njihova primjena*, Akademija za umjetnost i kulturu, Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Osijek, 2020.
4. Mrkšić, Boris, *Drveni osmijesi*, MČUK, Zagreb, 2006.
5. Tomanek, Alois, *Vrste lutaka*, Hrvatski centar UNIMA / Matica hrvatska, ogranak Osijek / Umjetnička akademija Osijek, Zagreb/Osijek, 2018.

INTERNETSKI IZVORI

1. *Wayang kulit*:

<https://wepa.unima.org/en/wayang/> (pristup: 15. 9. 2024.)

https://en.wikipedia.org/wiki/Wayang_kulit (pristup: 15. 9. 2024.)

2. *Dalang*:

<https://wepa.unima.org/en/dalang/> (pristup: 15. 9. 2024.)

3. *Gamelan*:

<https://www.enciklopedija.hr/clanak/gamelan>(pristup: 15. 9. 2024.)

<https://hr.wikipedia.org/wiki/Gamelan>(pristup: 15. 9. 2024.)

4. François Dominique Séraphin:

<https://wepa.unima.org/en/seraphin/> (pristup: 15. 9. 2024.)

https://en.wikipedia.org/wiki/Fran%C3%A7ois_Dominique_S%C3%A9raphin (pristup: 15. 9. 2024.)

5. La Chat Noir:

<https://wepa.unima.org/en/le-chat-noir/>(pristup: 15. 9. 2024.)

https://en.wikipedia.org/wiki/Le_Chat_Noir(pristup: 15. 9. 2024.)

SLIKE:

Slika 1. preuzeta s interneta (<https://www.highcastle.hr/velicanstveni-saturn/>)

Slika 2. preuzeta s interneta (<https://www.facebook.com/photo/?fbid=170763185757&set=a.170759035757>)

Slika 3. preuzeta s interneta (<https://www.facebook.com/photo/?fbid=170763230757&set=a.170759035757>)

Slika 4. preuzeta s interneta (https://en.wikipedia.org/wiki/Wayang_kulit)

Slika 5. preuzeta s interneta (<https://wepa.unima.org/en/dalang/>)

Slika 6. preuzeta s interneta (<https://hr.wikipedia.org/wiki/Gamelan>)

Slika 7. preuzeta s interneta (https://en.wikipedia.org/wiki/Le_Chat_Noir)

Slika 8. skica Maitreye i Parashare, autorski rad

Slika 9. skica paravana s prednje strane, autorski rad

Slika 10. skica paravana sa stražnje strane, autorski rad

Slika 11. skica idejnoga prijedloga za scenografske elemente na paravanu (prizori 1 i 2), autorski rad

Slika 12. skica idejnoga prijedloga za scenografske elemente na paravanu (prizori 3 i 4), autorski rad

Slika 13. Krupni prikaz spoja vodilice i ruke sa prednje strane, autorski rad

Slika 14. Krupni prikaz spoja vodilice i ruke sa stražnje strane, autorski rad

Slika 15. Krupni prikaz spoja ruke s trupom s prednje strane, autorski rad

Slika 16. Krupni prikaz spoja ruke s trupom iz profila, autorski rad

Slika 17. izrađena lutka Maitreya, autorski rad

Slika 18. izrađena lutka Parashara, autorski rad

Slika 19. Maitreya i Parashara kroz paravan, autorski rad