

# Miro Gavran - lutkarski igrokazi

---

**Buzolić, Branka**

**Master's thesis / Diplomski rad**

**2023**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **University of Split, Faculty of Humanities and Social Sciences, University of Split / Sveučilište u Splitu, Filozofski fakultet**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:172:031174>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-07-14**

*Repository / Repozitorij:*

[Repository of Faculty of humanities and social sciences](#)



UNIVERSITY OF SPLIT



**SVEUČILIŠTE U SPLITU  
FILOZOFSKI FAKULTET SPLIT**

**BRANKA BUZOLIĆ  
MIRO GAVRAN - LUTKARSKI IGROKAZI**

**DIPLOMSKI RAD**

**SPLIT, 2023.**

SVEUČILIŠTE U SPLITU  
FILOZOFSKI FAKULTET SPLIT  
ODSJEK ZA RANI I PREDŠKOLSKI ODGOJ I OBRAZOVANJE

**MIRO GAVRAN - LUTKARSKI IGROKAZI**  
**DIPLOMSKI RAD**

Studentica : Branka Buzolić

Mentor: doc. dr. sc. Tea Tereza Vidović Schreiber

SPLIT, lipanj 2023.

# SADRŽAJ

<b>1. UVOD</b> .....	<b>1</b>
<b>2. O DRAMI</b> .....	<b>3</b>
2.1. Dramske vrste.....	4
2.2. Dječja književnost .....	5
<b>3. IGROKAZ</b> .....	<b>7</b>
3.1. Lutkarski igrokaz.....	8
3.1.1. Scenska lutka .....	9
3.1.2. Lutkarski tekst i scenski govor .....	10
3.1.3. Scenografija i glazba .....	10
<b>4. IGROKAZI U PREDŠKOLSKOM ODGOJU</b> .....	<b>11</b>
4.1. Dijete i scenska lutka.....	14
<b>5. MIRO GAVRAN</b> .....	<b>16</b>
5.1. Književni opus Mire Gavrana .....	17
<b>6. LUTKARSKI IGROKAZI MIRE GAVRANA</b> .....	<b>19</b>
6.1. Analiza igrokaza.....	20
<b>7. ZAKLJUČAK</b> .....	<b>33</b>
<b>8. LITERATURA</b> .....	<b>34</b>
<b>SAŽETAK</b> .....	<b>36</b>
<b>SUMMARY</b> .....	<b>37</b>

# 1. UVOD

Lutkarski igrokazi predstavljaju posebnu vrstu igrokaza koja uključuje scensku lutku. Prava vrijednost igrokaza jest u tome što je u njima sintetizirano puno oblika izražavanja. Lutkarski igrokazi dokazuju kako su likovna i kazališna umjetnost povezane. U lutkarskom igrokazu, lutka ima metaforičko značenje, a glumac lutkar u tome procesu prenosi snagu i pokrete kako bi je oživio. Ta vrsta igrokaza jako je bliska djeci te se dosta koristi u radu s djecom predškolske i školske dobi.

Kako bi se bolje razumjela važnost lutkarskoga igrokaza, bitno je napraviti poveznicu između dječje književnosti i dječje igre. Igrajući se dijete ulazi u svijet mašte i nesvjesno razvija svoje sposobnosti. U dramskoj igri djeca dobivaju uloge, što je najbliže simboličkoj igri. Simbolička igra je slobodna od svih pravila, u njoj djeca slobodno izmišljaju scenarije, dijele uloge, zamišljaju ili prepoznaju svoje i tuđe emocije.

Miro Gavran, suvremeni hrvatski dramaturg i romanopisac, prepoznatljiv je po žanrovskoj raznolikosti i bogatom opusu. Njegova dramska djela najbrojnija su po kazališnoj i radijskoj izvođenosti. Napisao je deset romana za odrasle te osam knjiga za djecu i mlade, a jednako uspješnim pokazao se i u pisanju igrokaza za djecu. Zahvaljujući razigranoj spisateljskoj mašti i dobrom poznavanju elementarnih zakonitosti dramaturgije dao je doprinos ovoj najmanje zastupljenoj književnoj vrsti u dječjoj književnosti, lutkarskim igrokazima.

Cilj je ovog rada prikazati nekoliko Gavranovih igrokaza te kroz njihovu analizu otkriti koje mogućnosti oni nude u radu s djecom predškolske dobi. Kroz kratke i zanimljive fabule u igrokazima, autor je uspio provući jasne poruke o ljubavi i dobru koje uvijek pobjeđuje. Svi igrokazi imaju edukativno-pedagošku svrhu jer na djeci prihvatljiv način potiču razvoj govora te socio-emocionalni razvoj. Svi likovi birani su pomno i promišljeno. Ponekad su to oživljeni predmeti ili životinje s darom govora koje povezuju stvarni svijet i svijet mašte, no često progovaraju i o problemima današnjice. Također, imaju i fantastične likove koji nedvojbeno podsjećaju na likove iz narodnih priča ili bajki.

Rad se sastoji od osam poglavlja. Prvo poglavlje uvodi čitatelja u sadržaj rada i njegove ciljeve. Drugo poglavlje objašnjava pojam drame i dramskih vrsta te dječja književnost. U Treće poglavlje posvećeno je igrokazu te objašnjava što je to lutkarski igrokaz. U četvrtom poglavlju pokušalo se objasniti kolika je važnost i uloga lutkarskih igrokaza u radu s djecom predškolskog uzrasta te kolika je vrijednost komunikacije između djeteta i lutke. Peto poglavlje donosi više o samom autoru i njegovom književnom opusu, dok je u šestom poglavlju, metodama analize i interpretacije, prikazano pet različitih autorovih igrokaza iz zbirke *Igrokazi*

*s glavom i repom*, kako bi se potvrdila postavljena hipoteza da je Miro Gavran jedan od plodnijih pisaca kada je riječ o lutkarskom igrokazu u kontekstu hrvatske dječje književnosti. Sedmo poglavlje zaključuje cijeli rad, dok je u osmom poglavlju prikazana korištena literatura.

## 2. O DRAMI

Povijest drame datira još iz doba antičke Grčke u 6. stoljeću prije Krista, no fragmenti drame nalaze se i u Bibliji i to u 10. stoljeću prije Krista (Žužul, 2005: 15). Najstariji podaci se nalaze u Aristotelovim zapisima gdje se navodi da je nastala iz ditiramba. Ditiramb je satirska pjesma koju je izvodio kor ili zbor u čast boga Dioniza. Obredne svečanosti u čast boga Dioniza nazivale su se Dionizije, i upravo u vezi s Dionizijama razvila se drama u svoja tri oblika. Ta tri oblika jesu satirska pjesma, tragedija i komedija (Žužul, 2005: 19)

Dramu se može opisati i kao književni rod koji ima više vrsta. Autor Rosandić (2005) tako navodi najbitnije značajke dramskoga djela: dramski sukobi, dramska napetost te kombinacija objektivnosti epske i subjektivnosti lirске književnosti. Dramu možemo opisati kao književno djelo namijenjeno za predstave u kazalištu. Međutim, ono najvažnije što dramu čini dramom jesu radnja, glumac, tekst i publika.

Prema Solaru (1997), dramom nazivamo književne tekstove osobite vrste, odnosno one koji su izravno ili posredno namijenjeni izvedbi na pozornici. Međutim, koliko god da je u stalnom odnosu prema pozornici, drama i dalje ostaje neiscrpan izvor kako za čitanje tako i za slušanje. Drugim riječima, možemo reći da je dramski tekst dio književnosti, dok je kazališna izvedba simbioza glume, plesa glazbe i naravno književnosti.

Teorija književnosti ipak ima dva oprečna stava u odnosu dramske književnosti i kazališta. Prema prvome, dramska književna djela jesu takva da već u sebi imaju dovoljno dramatičnosti te kao takva i jesu pogodna za izvedbu na pozornici gdje se još više oživljava ta dramatičnost. Dok prema drugom stavu, sva dramska književna djela i jesu zapravo napravljena za izvedbu na pozornici. Dakle, sva ta dramatičnost proizlazi iz potrebe za izvođenjem na sceni, što bi značilo da ona u potpunosti zavisi od izvedbe na pozornici. Oba stajališta pokazuju koliko su uzajamno ovisni dramski tekstovi i kazalište te koliko neko dramsko djelo može biti jasno tek kada se dovede u odnos s kazališnom predstavom (Solar, 1997 i Vidović Schreiber, 2015: 1-21)

Prema Švacovu, drama ima tri značenja. Njome se imenuje pjesnički rod, dramska vrsta unutar dramskog pjesništva te drama kao dramska vrsta (Švacov, 2018: 111). Ono što ostaje fiksirano u dramskom tekstu upravo dramska riječ (Švacov, 2018: 111.). Glumac je duh, duša, tijelo i glas u jednoj cjelini i ima važnu ulogu u ostvarenju određenog dramskog teksta na pozornici. Glumac ulaže vlastite stvaralačke snage da prikaže određeni lik, ali isto tako i pretvara dramski tekst u govor (Švacov, 2018: 192.). Bitna komponenta u dramskoj-kazališnoj izvedbi jest publika. U tijeku predstave nastaje posebna spona između publike i glumca tako

da se na toj putanji stvara prava umjetnička komunikacija, a djelo postaje potpuno. Sudjelovanje publike je važno kako bi se razumjelo dramsko književno djelo (Solar, 1997: 227). Dramski tekst je ishodište dramske umjetnosti te navodi ono što glumci govore. Važnu ulogu ima redatelj čija je zadaća prikazati radnju te podijeliti uloge glumcima. Redatelj ima mogućnost da samostalno oblikuje ili izgradi vlastitu zamisao na temelju određenog teksta. Solar navodi da redatelj zapravo tumači djelo na sebi svojstven način pa su tako lako moguće razlike između kazališnih izvedaba istog djela (Solar, 1997). Dramu kao književni rod koji ima više vrsta, možemo dakle, podijeliti na tragediju, komediju i dramu u užem smislu, dok forme koje se pojavljuju u drami jesu drama u prozi, drama u stihu i stih u drami (Vidović Schreiber, 2015: 1-21).

## **2.1. DRAMSKE VRSTE**

Vrste drame dijele se na tri najveće kategorije i to tragediju i komediju koje su najranije oblikovane u povijesti te dramu u užem smislu. Tragedija se razvila u staroj Grčkoj, a prema Aristotelu, nastala je iz obreda bogu Dionizu. S vremenom je tragedija gubila svoj obredni smisao, tematika je postala povijesna te je napušten koncept kora. Bez obzira na povijesnu tematiku i dalje su ostale prisutne glavne karakteristike: tragični junak, tragična krivnja i tragični završetak i uzvišen stil (Solar, 1997 prema Vidović Schreiber, 2015 :1-21) Tragični junak je lik čija se uvjerenja ili predanost nekim moralnim načelima sukobljavaju s okolinom. To je lik koji uglavnom ima neku nesretnu sudbinu, dok zastupa načela nekog novog morala. Time se vodeći, njegova tragična krivnja zapravo nije namjerno kršenje zakona. Tragičan završetak je obično žrtva koju tragični junak plaća, a to je život. Sve je to jako dobro oblikovano i ujedinjeno u jednu cjelinu u kojoj zbog izbora riječi i izraza prevladava svečan ton ( Solar, 1997 prema Vidović Schreiber, 2015:1-21).

Komedija se također razvija iz pučkih obreda, pa je i u njoj važnu ulogu imao kor koji se razlikovao od tragičnog kora po tome što je bio neka skupina, npr. životinja. Komedija kao dramska vrsta u kojoj se na smiješan i ironičan način rješava nekakva situacija koja je izazvana različitim ljudskim stavovima. Često uz ironiju, u komediji možemo prepoznati ljudske mane i vrline. Upravo takva komedija u kojoj je naglašeno kritiziranje određenog lika, naziva se satira. Kada govorimo o humoru koji je dominantan u komedijama, prema naglašenim se manama odnosi ipak s razumijevanjem. S druge pak strane, u groteski su pojedini elementi neprirodni i pomalo nakazna pojava te je na granici između ozbiljnog i smiješnog (Solar, 1997 prema Vidović Schreiber, 2015: 1-21).



Prema načinu stvaranja smiješnoga, komedija se dijeli na nekoliko podvrsta. Komedija karaktera tako naglašava neke vrste karaktera i mana kod ljudi koje ističe na smiješan način. Komedija intrige je prožeta efektima koji nastaju u pojedinim situacijama, primjerice nepažnja ili nesporazum. Komedija situacije sadrži smiješne efekte proizašle iz nemogućih položaja likova tijekom radnje. I posljednja, komedija konverzacije, koja svoju radnju temelji na humorističnim dosjetkama likova tijekom radnje (Solar, 1997 prema Vidović Schreiber, 2015: 1-21).

Drama, koja nema snažne karakteristike da bi pripadala tragediji ili komediji te se nalazi negdje između njih dvije, jest drama u užem smislu. Dramu u užem smislu mnogi teoretičari smatraju trećom vrstom dramske književnosti. U drami u užem smislu nema tragičnog završetka kao u tragediji te prevladava određena ozbiljnost što je isključuje iz pojma komedije (Solar, 1997 prema Vidović Schreiber, 2015: 1-21).

## **2.2. DJEČJA KNJIŽEVNOST**

Književnost je pojam koji je usko povezan s umjetnošću i jako se teško može razumjeti izvan tih okvira (Solar 1997: 10). Ona predstavlja simbiozu djela, čitatelja i pisca. Dječja je književnost okarakterizirana kao jednostavna, iako mnogi primjeri dokazuju upravo suprotno. To je književnost u kojoj prevladavaju dječji junaci i likovi, a često su i ilustrirana izdanja kao što su slikovnice (Hameršak i Zima, 2015: 18). Kada kažemo dječji junaci i likovi, ne mislimo nužno da su to djeca. Ponekad to mogu biti i neljudski junaci kao što su životinje, predmeti i izmišljena bića. Dječja književnost se namjenski svrstavala u obrazovnu grupu, stoga se podrazumijevalo da je njezina svrha obrazovna, a tekstovi primjereni dječjim čitateljima (Hameršak i Zima, 2015: 33).

Kriterij za stvaranje konkretne definicije dječje književnosti mijenjao se u skladu s razdobljima u povijesti. Budući da je prije Drugog svjetskog rata prevladavala pozitivistička paradigma te marksističko usmjerenje, u drugoj polovici 20. stoljeća dolazi do velikog odmaka i revolucionarne predodžbe o slici djetinjstva. U Hrvatskoj je važnu ulogu imala tadašnja Zagrebačka stilistička škola koja mijenja pristup u postavljanju kriterija koji su neovisni o autoru ili društvenom kontekstu (Hameršak i Zima, 2015 : 35).

Tako autor Skok navodi svoju definiciju dječje književnosti kao autohtone, stvaralačke vizije djetinjstva, ostvarene riječima. (Skok, 1970: 23). Njezinu namjenu nije lako definirati. Budući da je prvenstveno namijenjena dječjim čitateljima, ne znači da mnoga djela nisu napisana i za odrasle i mlade čitatelje. Dakle, ne može se govoriti o eksplicitnoj namjeni.

Postoje i djela koja su nekada bila namijenjena isključivo dječjim čitateljima, a danas to više nisu i obrnuto.

Milan Crnković u svojoj knjizi *Dječja književnost* (1990) navodi klasifikaciju dječje književnosti. On ih dijeli na glavne i granične vrste dječje književnosti. Glavne vrste su priča, poezija, roman o djetinjstvu i pripovijetka, dok u granične ubraja priču, basnu, pripovijetku i roman o životinjama. Jedan od najzanimljivijih i sve prisutnih žanrova kako u radu s djecom predškolske tako i školske dobi jest upravo igrokaz.



Slika 1. Lutkarski igrokaz „Doktor od životinjica“ autora Mire Gavrana<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Izvor: <https://www.teatar-gavran.hr/doktor-od-zivotinjica/>

### 3. IGROKAZ

Igrokaz kao žanr dječje književnosti jako je zastupljen među djecom jer im je jako blizak, ali nešto manje zastupljen među spisateljima. Tiskano ih je jako malo. U njemu su uloge podijeljene kao i u igri uloga, a djeca se lako poistovjećuju s likovima. Igrokazi su često djeci poznate bajke, basne ili drugi zanimljivi sadržaji. Igrokaz je jako zastupljen u odgojno-obrazovnim ustanovama i često se koristi za obilježavanje nekih blagdana ili posebnih svečanosti jer je jako dobar za dječju dikciju, oslobađanje straha od nastupa. Djeca vole igrokaze jer nalikuju njihovoj igri. Likovi su oni koji se pretvaraju, oponašaju, a njihov govor odlikuje karakter te samim tim predstavlja igru koja je bliska djeci. U igrokazima prevladavaju kraći dramski tekstovi koji su tematski prilagođeni za dječju publiku. Igrokazom se nazivaju i scenske izvedbe djece kao što su vrtićki igrokazi, školski igrokazi itd. (Hameršak i Zima, 2015: 147). U suvremenoj književnosti igrokaz se objavljuje kao pantomimske i lutkarske igre, scenske bajke, dramatizacije i dramske igre (Hranjec 2007: 108).

Joža Skok, antologičar dječje književnosti, navodi žanrovske odrednice dječjega igrokaza, kojim je na neki način definirao dječji igrokaz. Navedeni autor dječju književnost dovodi u zajednički odnos s igrokazom, jer je dječja književnost na neki način jezična igra te se na kazališnim daskama najbolje može predstaviti. U igrokazu je riječ u funkciji igre, a igra u funkciji prenošenja poruke. Skok igrokaz predstavlja kao male dramske forme koje su najčešće adaptacije proze. Dječji igrokaz nije građen na dramskim sukobima, već na odnosima među likovima, a strukturiran je tako da postoji dramska napetost među likovima te reducirani monolog, odnosno dominirajući dijalog. Najčešće forme dječjeg igrokaza su lutkarski igrokaz, akcijski igrokaz, fantastični i humoristični igrokaz te igrokaz-bajka (Skok, 2007). Ima ih različite duljine i oblika, mogu biti u jednom činu ili više njih. Dosta je popularan oblik dječjeg mjuzikla u kojem su spojene i glazba i gluma, ples i balet.

Tiskanih dječjih igrokaza nema mnogo kao romana ili priča jer pravi puni smisao igrokaz postiže u scenskoj izvedbi. Igrokaz je najprije namijenjen gledanju, a rjeđe se čita (Težak, 2006: 325). Likovi u igrokazima su obično navedeni odmah na početku, ali nam je teško prepoznati njihov karakter jer je on opisan na malo drugačiji način nego što je to u drugim žanrovima. Ono što nam opisuje izgled lika, obično se nalazi u didaskalijama. Didaskalije su tekst koji je napisan u zagradama te nam ukazuju na ono što se događa na sceni. U igrokazima, važnu ulogu ima narator ili pripovjedač koji publiku vodi kroz radnju te im pomaže da shvate postupke ili karaktere likova u radnji. Karakter likova u igrokazu, publika može upoznati iz njihovih postupaka jer su oni vidljivi u igri glumaca, ali i kako smo već spomenuli, u didaskalijama.

Teme igrokaza djeci su zanimljive, bliske i u njima lako prepoznaju poruku. U igrokazima nikada nema suvišnog teksta. Igrokaze pišu uglavnom spisatelji koji se bave pisanjem za djecu, iako ne možemo reći da je u njihovim opusima to značajniji dio rada (Težak, 2008: 326). Miro Gavran kao dramski pisac i veliki poznavatelj dramaturgije jako je vješt u ovom mediju. Knjiga igrokaza Mire Gavrana u kojoj je osam lutkarskih igrokaza, namijenjena je djeci, ali i odgojiteljima i učiteljima u osnovnim školama. Njegovi igrokazi imaju edukativno pedagošku poruku te su ujedno i zabavni i djeci interesantni te dovoljno bajkoviti (Gavran, 1995: 131).

### **3.1. LUTKARSKI IGROKAZ**

Posebnu vrstu igrokaza koji uključuje scensku lutku predstavljaju lutkarski igrokazi. Prava vrijednost ove vrste igrokaza je upravo sinteza različitih načina izražavanja putem scenske lutke (Šimunov, 2008: 3). Izbor lutkarskih igrokaza nije toliko velik te je potrebna dobra adaptacija djela dječje književnosti. Kod odabira teksta važno je voditi računa da bude kraći, dovoljno dramatičan te da ima fabulu. Tekstovi se mogu birati i prema tipovima lutaka koje će glumiti u predstavi, pa tako npr. kod izvođenja basni često koristimo plošne lutke, a kod bajki marionete ili javajke (Pokrivka, 1991:9). Važno je da se tema prilagodi lutki koja ju izvodi na sceni te njezinim izražajnim mogućnostima. Autorica Vigato ističe važnost lutke kao dio likovne umjetnosti, a ne kazališne. Međutim, ona u procesu scenske radnje prenosi pokrete i snagu glumca lutkara te na taj način i on sam gotovo da postaje slikar. Jasno je kako su kazališna i likovna umjetnost povezane (Vigato, 2021: 405). Lutkarski igrokazi pogodni su za prikazivanje bajkovitih i čudesnih prizora i zbog upotrebe lutke kao izražajnog sredstva glumca, jako su bliske djeci. Lutke su jednostavne i poetične (Pokrivka, 1991 :9). Njeni pokreti su slobodni, a izrazi lica su uvijek isti, upravo zato je jako zanimljiva djeci. U lutkarskoj igri djeca se poistovjećuju s lutkom, postaju dio igre i ulaze u zamišljeni svijet. Luko Paljetak navodi kako lutki nije potrebno imitirati čovjeka kako bi postala biće na sceni, jer ona od čovjeka posudi onoliko osobina koje su dovoljne u kreiranom svijetu (Paljetak, 2007: 68). Dakle, lutka je simbol, ona živi u svom svijetu i ima svoje osobine (Pokrivka, 1991:9).

Da bi se realizirao lutkarski igrokaz, potreban nam je lutkarski predložak, a to su najčešće nekakve improvizacije koje su plan rada. Pa je tako jedna od bitnih komponenti lutkarske dramaturgije skraćivanje radnje upravo zbog lutke. Lutka ne može na sebe primiti sve detalje (Vigato, T. i Vigato, M. 2021: 405). Elementi lutkarskog igrokaza su scenska lutka, lutkarski tekst, scenski govor, scenografija i glazba.

### 3.1.1. SCENSKA LUTKA

Lutka je neživi predmet koji postaje živim u procesu scenske radnje. Lutka je oblikovana za svoju ulogu te ima neponovljiv lik (Pokrivka, 1991: 9). Ona se na sceni gradi i postaje potpuno slobodna i za razliku od živog glumca puno je pokretnija. Prema autorici Đerđ (2018), lutka ima metaforičko značenje, jer da bi se shvatila tajna lutke potrebno je razdvojiti njene dvije funkcije. Prva njena funkcija je lutka kao igračka, a druga lutka kao model. Lutka kao igračka prvenstveno je u funkciji djeteta i dječje igre te mu omogućava da proživi razna iskustva, da razvija autonomiju, pozitivnu sliku o sebi i samopouzdanje. No, postoji još i scenska lutka, ona se često koristi u odgojno-obrazovnom radu u aktivnostima i igrokazima. S druge pak strane, kada gledamo pojam lutke kao modela, mislimo na lutku kao umjetničko djelo. O tome kako lutka postaje biće koje poprima puno osobina te biva rascijepljeno između animatora i publike pisao je Luko Paljetak. On fenomen lutke predstavlja kao čudo. Lutka nema potrebe imitirati čovjeka da bi postala biće na sceni. Glumac animator na sceni lutku ne oživljava nego ju oduhovljava u svijetu u kojem je ona moguća (Paljetak, 2007: 43). On nikada ne predstavlja samog sebe, nego sobom prikazuje lik iz drame u kojoj zapravo iz svog odnosa prema toj lutki i sam postaje lutka, odnosno njena *anima* (Paljetak, 2007:37).

Scenska lutka je umjetničko djelo, međutim nju ipak karakterizira mogućnost dramskog izraza kroz pokret. Rekli bi da lutka nema samo estetski karakter, već i potpunu funkciju prenošenja poruke ili obavljanja radnje vezane za njen karakter. Zbog toga lutke moraju biti jasne i izražajne. U lutkarskoj predstavi glumac i lutka bivaju jedno, pa možemo reći da nema ružne ili nepoetične lutke već samo ljudi koji ne znaju izvući poetičnost iz nje (Đerđ, 2018: 80)

Postoji nekoliko tipova scenske lutke. Dvije osnovne skupine čine marionete, a drugu ručne lutke (Pokrivka, 1991). Marionete su lutke najčešće izrađene od drva te je njezina animacija vrlo složena i uglavnom je teško s njome upravljati. Marionete često koristimo u bajkovitim pričama gdje koristimo više teksta. Od ručnih lutaka, ginjol lutka je najviše u upotrebi u radu s djecom. Ginjol lutka se izrađuje od različitih materijala te je s njom mnogo lakše upravljati. Od ostalih lutaka često se koriste i štapne lutke ili javajke, gigantske lutke, humanete, mehaničke lutke, plošne i lutke na prstima, lutke sjene i lutke trikovi (Pokrivka, 1991).

### **3.1.2. LUTKARSKI TEKST I SCENSKI GOVOR**

Lutkarski tekstovi moraju biti jednostavni i lutkarski izvedivi. S obzirom da su često namijenjeni djeci trebaju biti maštoviti, ritmični, poučni i didaktički nenametljivi. Jako je bitan logički red, a svakako su poželjni i efekti iznenađenja (Pokrivka, 1991: 16). Jezik treba biti informativan, dramski aktivan te svakako ovisi o autoru pa može biti razgovorni, pjesnički ili pun lokalnih i manjinskih izraza, narječja i dijalekata (Đerđ, 2018: 75)

Scenski lik nastaje spajanjem lutke i glasa glumca. Iznimno je važno da glumac prilagodi visinu i jačinu tona, da povremeno mijenja tempo te da na taj način ostvari maksimalnu preciznost autorove misli. U govoru ne smije biti previše karikiranja ili sladunjavih nijansi (Pokrivka, 1991: 16).

### **3.1.3. SCENOGRAFIJA I GLAZBA**

Scenografija je prvi element s kojim se djeca susreću na sceni te stvara raspoloženje i početni doživljaj. Čine je kontrasti boja i kompozicija, sklona je promjenama te upotpunjuje osobine lutke. Scena je realna i simbolička. Kako navodi Luko Paljetak, kao stvarni prostor pozornice i kao simbol zbivanja koje se odvija na njoj. U slučaju lutkarske predstave, scena podliježe zakonima animacije (Paljetak, 2007: 38). Glazba je neizostavan element lutkarske igre. Ona se nadograđuje na radnju, pa lutke tako plešu, pjevaju, ili je samo zvučna kulisa te naglašava određene radnje ili raspoloženje.

## 4. IGROKAZI U PREDŠKOLSKOM ODGOJU

Igrokazu se pridaje izrazito malo pozornosti. To se može vidjeti po tome što se oni za razliku od ostalih vrsta dječje književnosti mnogo rjeđe tiskaju (Hameršak i Zima, 2015). Igrokazi su se u samom početku objavljivali u raznim dječjim časopisima, najčešće u časopisu „Smilje“, a tek su se kasnije objavljivali zasebno, kao knjige. Svoj vrhunac dostigli su krajem devetnaestog stoljeća. Tada su najpoznatiji pisci dječjih igrokaza bili Stjepan Širol, Ljudevit Varjačić te Karlo Matica. Oni su pisali igrokaze u kojima su ubacivali moralne, odgojne ili socijalne poruke te su najčešće bili posvećeni nekom događaju ili blagdanu. No, postojala je i nekolicina igrokaza koji su napisani samo s ciljem da izmame dječji osmijeh na lice, bez dodatnih poruka (Drašić, 2016 prema Hameršak, Zima 2015). Prvi hrvatski dječji igrokaz smatra se „Narođeni dan“ Juraja Dijanića koji je napisan 1796. godine (Drašić, 2016 prema Stahuljak, 2006). Najpoznatija antologija je antologija hrvatskog dječjeg igrokaza „Harlekin i Krasuljica“ iz 1990. čiji je autor Joža Skok (Hameršak i Zima, 2015).

Hameršak i Zima (2015) navode da je igrokaz prvenstveno određen pojmom igre, dječjeg stvaralaštva i njihovim nagonima za oponašanjem. Stoga Drašić (2016) navodi prema Verdonik (2011) da su osnovne karakteristike dječjeg igrokaza metamorfoza, simbolični znakovi, identifikacija, prožimanje realnog i nadrealnog u prostoru dječje igre.

Tekst igrokaza sastoji se od više dijelova. Dijelovi poput dijaloga i monologa su upućeni gledateljima, a didaskalije su namijenjene glumcima i samom redatelju. Također, tekst je podijeljen na činove, prizore i slike (Drašić, 2016 prema Stahuljak, 2006). Zasnovano na tome sljedeće obilježje je scenska prikazivačka kultura. U dječjem se igrokazu ističe Verdonik (2011) može osim toga pojaviti i narativni diskurs koji čini osnovu svakog dramskog djela. Ovaj oblik izvođenja igrokaza se koristi najčešće kod djece mlađe dobi, koja su već otprije navikla na pričanje priča ili u previše dramatičnim scenama koje bi kod djece mogle izazvati strah. Nadalje, prije samog uvoda nalazi se popis svih likova koji će se spomenuti u igrokazu. Radnja igrokaza se sastoji od nekoliko dijelova, a to su: uvod, zaplet, vrhunac i rasplet. (Drašić, 2016; Stahuljak, 2006). Po formalnom obilježju dječji igrokaz pripada kategoriji malih dramskih formi među kojima dominiraju jednočinke i radnja vremenski uvjetovana mogućnostima percepcije djece gledatelja (Skok, 1985 prema Verdonik, 2011).

Igrokaze možemo podijeliti na usmene dječje igrokaze i pisane dječje igrokaze. Usmeni dječji igrokazi dalje se dijele na: igre sa sjenama, lutkarske igre, igre s maskama i scensko-glazbene igre. Pisani dječji igrokazi se dijele na: lutkarski igrokaz, igrokaz-bajku (scensku bajku), akcijski igrokaz, fantastični igrokaz i humoristički igrokaz (humoristička jednočinka ili

skeč, vodvilj). Nadalje, mogu se podijeliti ovisno o tipu, pa tako postoje prigodni igrokazi, dramatisirane moralističke pripovijetke, dramatisirane igre i šaljive priče (Drašić, 2016 prema Verdonik, 2011). Verdonik (2011) navodi kako se bajka kao dominantna vrsta dječje književnosti javlja i kao vrsta dječjeg igrokaza. Iz simboličkog oživljavanja lutke i pripovjednog diskursa proizlazi povezanost bajke i lutkarskog dječjeg igrokaza kao osnove za lutkarsku predstavu.

Neki su teoretičari igrokaz opisali kao treći žanr hrvatske dječje književnosti uz dječju liriku i prozu nazivajući je dječjom dramom (Drašić, 2016). Pod igrokazom se podrazumijevaju različite dramske vrste kao što su dramske narodne i umjetničke lutkarske igre, dramatisacije, nešto veća dramska djela, scenski prikazi, razni monolozi i dramski tekstovi kraćeg oblika koji se sastoje od samo jednog čina, odnosno jednočinke. (Drašić 2016 prema Verdonik, 2011.). Riječ igra, sadržana u nazivu ovog žanra, odnosi se na dječju kao i na kazališnu glumačku igru pa je razumljivo što kazivanje igrom čini dječji igrokaz jednim od djeci najprihvatljivijih umjetničkih izraza (Diklić, Težak, Zalar 1996: 325 prema Verdonik, 2011). Drašić (2016) ističe prema autoru Krušić (2007) kako igrokaz pripada dramskom odgoju koji se koristi dramskim izrazom kao sredstvom poučavanja. Stoga igrokaz možemo nazvati najizvornijom, najmaštovitijom i najprivlačnijom vrstom dramske književnosti. Dramski izraz je prema Drašić (2016) svaki oblik izražavanja u kojem su stvarni ili izmišljeni događaji, bića, predmeti, pojave i odnosi predstavljeni pomoću odigranih uloga i situacija. Potiče glumu, stvaralaštvo i kreativnost te igru. Ujedno poboljšava izražavanje i potiče oponašanje te poistovjećivanje s likovima i situacijama. Kada se dijete igra, ono ulazi u svijet mašte. Ono se igra od samog rođenja te igrajući uči i zadovoljava svoje potrebe. Autorica Ivon navodi kako igra osigurava jedinstvo tjelesnog, emocionalnog, intelektualnog i društvenog razvoja (Ivon, 2010: 13). Dakle, igrajući se djeca nesvjesno razvijaju svoje sposobnosti. Osnovna obilježja igre, koje navodi više autora su:

- unutrašnja motivacija,
- fleksibilnost,
- povezanost igre i unutrašnjih emocija
- usmjerenost na proces (Ivon, 2010: 13).

Kada je dijete motivirano, ono daje sve od sebe kako bi u onome što radi bilo što uspješnije. Jako je važno da dijete emotivno sudjeluje u igri. Igra je fleksibilna jer ne upotrebljava niti jedan vanjski pritisak da bi se provodila po pravilima, zadacima ili ciljevima. U igri se djeca služe i dosadašnjim iskustvima, znanjima ili otkrićima. Igra uključuje i refleksiju. Bilo da se



radi o partnerskoj igri ili u skupinama, djeca uče jedna od drugih poštujući se međusobno (Ivon, 2010: 14).

Igra je važna za djetetov intelektualni razvoj, ali i za razvoj kreativnosti i mašte. S obzirom na spoznajnu razinu igre imamo funkcionalnu, konstruktivnu, simboličku igru te igre s pravilima. Funkcionalna igra je ona koju dijete prvu koristi u najranijoj dobi, kao što su igre s prstićima i pokreti, kasnije puzanje, skakanje itd. Konstruktivne igre su one u kojima dijete uz pomoć nekog predmeta pokušava nešto napraviti kao što su igre građenja, oblikovanja i konstruiranja. Za simboličku igru je karakteristično da djeca izmišljaju nekakve scenarije, zamišljaju i prepoznaju svoje, ali i tuđe emocije, dok se u igri s pravilima djeca igraju prema unaprijed određenim pravilima što im olakšava da se u starijoj dobi nose s postavljenim zadacima i pravilima. Dramske igre su najbliže simboličkoj igri jer u njima djeca dobivaju uloge. One mogu biti bajkovite, u njima se djeca mogu susretati s različitim likovima poput oživljenih predmeta ili nekih drugih fantastičnih likova. Kako navodi Duran, jedina razlika između dramskih igara i simboličke igre jest to što dramska igra ima svoja pravila i kompoziciju, određeni redoslijed dok je simbolička igra slobodna od svih pravila. Prema istoj autorici u dramskim igrama razlikujemo tri vrste kompozicije. Kod prve vrste kompozicije, u priči imamo majku ili neku drugu djetetu bitnu figuru koja odlazi te djetetu ili drugom daje neki predmet koji mora čuvati. Kasnije u priči se pojavljuje loša osoba, a na samom kraju ipak imamo sretan završetak. Druga vrsta kompozicije ima iste likove, ali radnja ide tako da majka dijete šalje na, npr. tavan i tamo dijete sreće nekog negativnog lika. Dijete kaže majci koja je u početku skeptična, ali na kraju ipak povjeruje i priča opet ima sretan završetak. Treća vrsta kompozicije započinje priču da jedan kupac kupuje zlato, cvijeće ili slično i u ovoj igri djeca imaju ulogu da pogađaju i glume da su izigrani (Duran, 1995). Ono što je ipak najvažniji element je fantazija i to da dijete koristi sve svoje vještine kako bi sudjelovao u njoj.

Autorica Kunić (1990: 38) navodi kako je dramska igra najkvalitetniji način stimuliranja stvaralaštva kod djece te ih ima nekoliko vrsta. Dramske igre prema sredstvima izražavanja dijelimo na :

- igre u kojima je osnovno sredstvo izražavanja riječ (igre asocijacije, opažanja, pamćenja, igre dramatizacije),
- igre u kojima je osnovno sredstvo izražavanja pokret (pantomimske igre, igre kretanja itd.) i
- igre u kojima je osnovno sredstvo izražavanja zvuk i glas (igre za prepoznavanje i izvođenje zvukova).

Dramske igre prema namjeri i cilju dijelimo na :

- dramske igre za oslobađanje i upoznavanje djeteta,
- igre asocijacije,
- igre za razvijanje psihičkih sposobnosti ( igre opažanja i koncentracije, igre mišljenja)
- igre za razvijanje govornog stvaralaštva.

Jedan od najzastupljenijih dramskih oblika je upravo igrokaz. Sudjelujući u igrokazu djeca dobivaju uloge, a to je najbliže igri uloga. Igrokazi su često jednostavni i djeci bliski tekstovi poznatih bajki te im omogućava vježbanje govornog izražavanja. Autor Skok navodi kako je dječji igrokaz najmaštovitija, najizvornija i najprivlačnija vrsta dječje dramske književnosti (Skok, 1990: 240). U radu s djecom predškolske dobi priprema igrokaza prolazi kroz nekoliko faza. To su faza pripreme, faza izvedbe i faza analize. Prva je pripremna faza u kojoj odgojitelj u ulozi moderatora bira temu zanimljivu i atraktivnu djeci. Ovisno o dobi djece prilagođava se tema i vrsta teksta, dogovaraju se elementi improvizacije. U ovoj fazi pripremaju se i rekviziti i djeca. Faza izvedbe je kraća od prethodne faze a ono što je jako bitno jest da su uključena djeca. U fazi analize utvrđuje se i ponavlja ono što je viđeno i naučeno. Kod izvedbe igrokaza djeci najdraže pomagalo jest upravo lutka o kojoj će biti malo više riječi u idućem tekstu. U lutkarskim igrokazima dijete ima priliku uočiti tijek priče, naučiti što je redosljed odnosno da svaka priča ima svoj početak, zaplet, rasplet i završetak (Perić Kraljik, 2005:116-118).

#### **4.1. DIJETE I SCENSKA LUTKA**

Lutka živi u mašti i od mašte svojih malih gledalaca (Paljetak, 2007: 146). Prema Ivon (2010) lutka je veliki poticaj obogaćivanju i senzibilizaciji cjelokupnog razvoja djeteta. Manipulirajući lutkom dijete razvija osjećaj samopouzdanja i pozitivne slike o sebi te vidi sebe kao jedinstveno biće. Dijete se uz pomoć lutke lakše socijalizira i mnogo mu je jednostavnije uključiti se u određene situacije ili započeti razgovor s prijateljima. Igrajući se s lutkom dijete je u prilici proživjeti određene situacije ili pak steći određeno iskustvo, ali isto tako i primijeniti proživljeno. Dijete s lutkom upravlja sâmo, ulazi u svijet mašte u kojem može letjeti, boriti se, pobijediti i savladati sve prepreke. Igra lutkom kao simbolička igra potiče razvoj mašte, apstraktnog mišljenja jer se dijete igrajući se koristi raznim gestikulacijama, pretvaranjima i zvukovima. Dijete u simboličkoj igri koristi bilo koji predmet u funkciji koja nije njegova primarna. U igri različiti predmeti dobivaju drugu ulogu, odnosno dijete se polako prestaje oslanjati na konkretni svijet (Ivon, 2010). Lutka postaje simbol u simboličkoj igri jer komunicira simboličkim pokretima te biva oživljena onog trena kada joj glumac lutkar daje svoju energiju. Lutka time postaje novo živo biće, metaforičko biće kako ističe više autora.

Oživljavanje lutke je zapravo igra i ona započinje njezinim pokretom. Onog trena kada dijete uzme lutku u svoje ruke, ono ulazi u svijet mašte te proživljava različite životne situacije. Na taj način lutka pokreće djetetov misaoni, emocionalni razvoj te razvoj mašte. Lutka djetetu postaje partner u igri, ali ne samo to, ono pomoću nje analizira pojave oko sebe te ih na taj način lakše shvaća (Šimunov, 2008: 84). U igri lutkom djeca razvijaju svoje stvaralačke sposobnosti i estetiku te manipulirajući njom istražuju mogućnosti, odnose i uloge. Autorica Ladika navodi kako dijete onog trena kada pokušava kontrolirati lutku te govoriti kroz nju, razvija jezičnu kreativnost jer se slobodno izražava. Ono izražava i govorne vrednote kao što su boja glasa te jačina tona (Ladika, 1975: 36).

## 5. MIRO GAVRAN

Miro Gavran je suvremeni hrvatski književnik rođen 3.5.1961. u selu Gornja Trnava. Bio je treće dijete roditelja koji su oboje bili učitelji. Još od najranijih dana bio okružen knjigama. Kako navodi u svojoj biografiji, volio je puno čitati knjige, obožavao je knjižnice, antikvarijate i sve što je vezano za knjige. Kao dijete nije bio odlikaš, a s ocjenama nije briljirao ni u srednjoj školi. Međutim, već tada čitao je jako puno, pogotovo je volio romane. Već u prvom srednje napisao je pet priča u kafkijanskom stilu i kako sam kaže, ta „bolest” do dana današnjeg nije prošla. Pripremajući se za upis na studij dramaturgije, odlazio je svaki tjedan u Zagreb odgledati po jednu predstavu. U to je vrijeme dosta pisao što su prepoznali i profesori u školi, pa je tako i objavljeno nekoliko priča i pjesama u školskom listu *Glas mladih* 1979. Nakon odrađenog službenog vojnog roka, upisao je Akademiju za kazalište, film i televiziju u Zagrebu. Ubrzo je napisao i svoj prvi ozbiljni dramski tekst *Kreontova Antigona*, koja je 1983. premijerno prikazana u dramskom kazalištu *Gavella*. Tada je imao 22 godine. U svojoj autobiografiji navodi kako tada prestaje život mladića Mire Gavrana i počinje život književnika Mire Gavrana.

Oženio se sa suprugom Mladenom nakon kratke veze, na iznenađenje prijatelja i svojih roditelja te ima sina Jakova. Biti dramski pisac, za Mira Gavrana znači doživjeti u kazalištu i uspone i padove. Kazališne priče moraju biti što uvjerljivije, sugestivnije i životnije. Međutim, ono najvažnije je da nema kazališne predstave bez glumaca i publike (Gavran, 2008: 10).

*Pisati, glumiti i režirati- znači tumačiti ovaj svijet, prepričavati ga na začudan i atraktivan način, nasmijavati ljude, postavljati pitanja, davati odgovore, razobličavati laži i ljudske mane, tragati za istinom, pružati emociju, izazivati emociju...*(Gavran, 2008: 11).

Godine 1986. napisao je satiru *Noć Bogova* koja prikazuje odnos zanesenog umjetnika i političara. Godine 2002. pokrenuo je Teatar Gavran, a premijerna izvedba bila je *Hotel Babilon*. Gavran je ujedno i jedini živući pisac koji ima svoje kazalište te jedini živući dramatičar koji je čak u pet zemalja imao festival posvećen svojim komedijama i dramama. Festival „Gavranfest” osnovan je 2003. u Slovačkoj u Trnavi. Na festivalu se igraju isključivo Gavranove predstave. Godine 2013. festival se preselio u poljski Krakow, a 2016. u češki Prag. Godine 2019. se seli u njemački Augsburg, a 2020. u srpski Beograd.

Napisao je ciklus drama o muško-ženskim odnosima, a žene smatra zanimljivim likovima te mu je jako draga ova tematika. Junakinje u njegovim djelima su snažne i emocionalne. Njegovi su romani *Judita*, *Poncije Pilat*, *Kako smo lomili noge*, *Zaboravljeni sin*, *Ivan Krstitelj*, *Margita ili putovanje u bivši život*, *Klara*, *Jedini svjedok ljepote*, *Kafkin prijatelj*, *Nekoliko*

*ptica i jedno nebo*. Do danas je napisao 55 drama i to *Smrt glumca, Kako ubiti predsjednika, Tajna Grete Garbo, Sve o ženama, Sve o muškarcima, Smijanje zabranjeno, Nora u našem vremenu, Muž moje žene, Savršen partner, Svaki tvoj rođendan, Lutka, Sladoled, Pivo* itd..

Napisao je dvije zbirke kratkih priča, *Mali neobični ljudi* i *Priče o samoći*. Njegovi romani govore o običnim ljudima, iz provincije, koji u trenucima borbe s nepravdom ostaju i dalje pozitivci. Njegovi romani često su inspirirani biblijskim likovima. Karakteristično je da su prikazani na suvremen način tako da su bliski i vjernicima, a i onima koji to nisu. Gavran je dobitnik 30 književnih nagrada u Hrvatskoj i inozemstvu. U Hrvatskoj je dobitnik književne nagrade „Ivana Brlić Mažuranić” i „Mato Lovrak”.

Napisao je i deset knjiga za djecu i mlade i to *Zaljubljeni preko ušiju, Sretni dani, Svašta u mojoj glavi, Kako je tata osvojio mamu, Oproštajno pismo, Igrokazi s glavom i repom, Pokušaj zaboraviti, Ljeto za pamćenje, Učiteljica mojih snova* i *Predstave za djecu*.

Gavran je nakon završenog fakulteta tri godine radio kao dramaturg, a potom i kao ravnatelj zagrebačkog Teatra ITD, ali 1992. počinje živjeti kao profesionalni pisac. Bio je pokretač i glavni uredni biltena *Kazališne novost* od 1988. do 1990. te *Dramske biblioteke Teatre ITD* od 1989. do 1992. U sklopu *Teatra ITD* pokrenuo je i vodio scenu *Suvremena hrvatska drama*.

## 5.1. KNJIŽEVNI OPUS MIRE GAVRANA

Miro Gavran je poznati suvremeni hrvatski romanopisac i dramatičar čija su djela prevedena čak na 32 jezika te je izdano više od 150 primjeraka u Hrvatskoj i inozemstvu (Javor, 2011: 157-163). Godine 1989. objavljen je roman *Zaboravljeni sin* koji je doživio čak osam izdanja na hrvatskom jeziku te je preveden i na njemački, slovenski i španjolski. Roman je pisan kao dnevnik dvadesetogodišnjeg dječaka sa blažim teškoćama u razvoju koji odrasta u dječjem domu. Kada piše za djecu, često se bavi problemskim situacijama, prvim zaljubljuvanjima (kao npr. u *Zaljubljen do ušiju*), prijateljstvima (kao npr. *Sretni dani*). Jako je vješt u kompozicijskom vođenju i stvaranju dramskog zapleta (Javor, 2011:157-163). U romanima za mlade koristi razne teme kao što su neuzvrćene ljubavi, problemi u obitelji, odbačenost ili neprihvaćenost kako bi se dotaknuo nekih aktualnih i problemskih tema u društvu. Svojim romanima pokušava osjetljive i tabu teme približiti mladima te ih pripremiti na to da je odrastanje osjetljivo doba. Prava vrijednost i značaj Gavranova opusa za mlade je da, pored motiva ljubavi, snažnih emocija i prijateljstva, šalje jasnu poruku da su humanost i etičnost najvažnije vrline (Gavran, 2008:122).

U svojim djelima ne ističe parodiju ili ironiju i ostaje vjeran staromodnom načinu pripovijedanja, s jasnim početkom i završetkom te istaknutom jasnoćom i čitljivošću. Iako tradicionalan, Miro Gavran voli pisati o neobičnim ljudima, zanimaju ga paranormalni i parapsihološki fenomeni, kozmička povezanost muškarca i žene. Domovinskog rata dotaknuo se u svom romanu *Kako smo lomili noge*, u kojem opisuje razdoblje između 1951. i 1992., iako roman nije prave ratne tematike, ipak se ta tema pojavljuje kao kulisa. Junaci Gavranovih djela jako su neobični i možemo reći šaroliki. Od psihijatrijski bolesnih junaka, do jednojajčanih blizanaca ili društveno ograničenih likova. Nisu neobični samo što imaju drugačiji psihološki profil, već i po tome što drugačije doživljavaju svijet. Njegov opus ne čine samo romani i kazališni tekstovi, već i devet igrokaza i dvije adaptacije, nekoliko radio drama, televizijskih i filmskih scenarija, zbirka priča *Mali neobični ljudi*. Književni opus u djelima pisanim za djecu je karakterističan po tome što likovima ističe emocije i njihovo psihološko proživljavanje određenih životnih situacija. Zanimljiva je humoristična crta koja je prepoznatljiva u svim djelima za djecu i mlade. Autorica Matanović ističe kako je jedna od glavnih karakteristika Gavranovog proznog opusa upravo ta želja da odmah na početku otkrije forma pisanog djela, te cilj i namjena (Gavran, 2008:122). Često oblikuje radnju u forme kao što su memoari, dnevnici itd.

Hrvatski centar za dječju knjigu u Knjižnicama grada Zagreba 2010. i 2011. nominirao ga je za prestižnu nagradu ALMA (Astrid Lindgren Memorial Award). To je nagrada za vrhunska dostignuća i humane vrijednosti u duhu Astrid Lindgren koja je bila švedska poznata spisateljica.

## 6. LUTKARSKI IGROKAZI MIRE GAVRANA

Lutkarski igrokazi kao posebno žanrovsko područje u dječjoj književnosti, koje ima obilježja dramske književnosti, odnosno ima dijalog, razradu teme, monolog, dramsku napetost, zaokruženost radnje, sukob između lica, ideja i životnih stavova (Skok, 1985: 248). Autorice Marijana Hameršak i Dubravka Zima navode kako se igrokazom nazivaju jednostavni i opsegom kraći dramski tekstovi ali i njima tematski i strukturno srodne scenske izvedbe za dječju publiku (Hameršak i Zima, 2015: 147). Budući da je Miro Gavran spisatelj poznat po svojoj žanrovskoj raznolikosti, ali i vrsni poznavatelj elementarnih zakonitosti dramaturgije, jednako uspješan pokazao se i u pisanju igrokaza za djecu. Snažan motiv su interes za najmlađu publiku i razigrana spisateljska mašta. Svojom knjigom *Igrokazi glavom i repom*, dao je doprinos ovoj najmanje zastupljenoj književnoj vrsti u dječjoj književnosti. Svaki njegov igrokaz mogu igrati i glumci i lutke te mogu biti kombinacija drame i lutkarske predstave, ali i kazališno i radiofonijski (Gavran, 2008: 126). Osam igrokaza pod nazivom *Tata na dar*, *Stare cipele*, *Izgubljena vjeverica*, *Začarani violinist*, *Zločesto dijete*, *Bjelobradi nosi darove*, *Dado i Goga*, *Zeko traži mamu*, sadrže jasan zaplet i rasplet te su zanimljivoga dijaloga primjerenog za djecu školskog i predškolskog uzrasta. Gavran je kroz svaki od ovih igrokaza provukao jasnu poruku koju želi prenijeti najmlađima. U gotovo svakom igrokazu jasno je naglašen element ljubavi te motivi prijateljstva, obitelji. Zabavne i bajkovite fabule imaju pedagošku i edukativnu svrhu. Možemo reći da Gavranov prepoznatljiv književni opus u djelima za odrasle, dolazi do izražaja i u djelima za najmlađe. Igrokazi Mire Gavrana završavaju sretno i imaju poruku o dobroti i brizi za druge. O tome kako je u svojim igrokazima provukao motiv ljubavi i jasne poruke za najmlađe, bit će prikazano na nekoliko izabranih igrokaza iz zbirke *Igrokazi s glavom i repom*.

### 6.1. ANALIZA IGROKAZA

U daljnjem tekstu će se analizirati igrokazi Mire Gavrana pod naslovom *Igrokazi s glavom i repom* (1995.), objavljeni u Zagrebu, kod izdavača: Međunarodni centar za usluge u kulturi.

## **TATA NA DAR**

Gavran odmah na početku navodi sve likove koji se u igrokazu spominju, međutim ne redosljedom prikazivanja na sceni. Navodi i neke njihove karakteristike, pa tako pored imena Karambita piše da je mama i žena. Likovi u igrokazu su okarakterizirani kroz svoje postupke i govor. Ostali likovi u igrokazu su:

GOMEZ, sin i brat

MARITA, kći i sestra

SANČO, muž i otac

TEREZA, susjeda

KRČMAR, vlasnik krčme

HUAREZ, zlatar

FILIFE, dobar čovjek

LOPOV, zločesti čovjek

TAMNIČAR, taman čovjek

PTICA, životinja velikih krila (str.6)

Isto tako naveden je redosljed pojavljivanja likova na pozornici. Ovaj igrokaz mogu igrati glumci, ali i lutke, autor to nije jasno specificirao. Priča započinje razgovorom između dvoje djece, Gomeza i Marite. Gomez kao pravi muškarac, odmah po dolasku u kuću glasno viče i traži obrok. Mama Karambita odlazi u potragu za mužem Sančom zarobljenog od strane gusara. Na putu nailazi na mnoge prepreke koje hrabro nadilazi. Gavran ne koristi baš puno didaskalija u ovom igrokazu, već npr. samo kako bi istaknuo jačinu glasa

*KRČMAR: Tko se to usuđuje sići u podrum kad svi znaju da ja ne dopuštam da me itko uznemirava dok točim vino? (glasno) Tko je? (str.12)*

Didaskalijama se služi i na početku pojedinog prizora kako bi uputio na ono što se događa na sceni, odnosno naveo redosljed pojavljivanja glumaca. Igrokaz je pisan u proznom obliku, a karakter likova vidljiv je iz govora i postupaka. U prvoj sceni ističe motiv obiteljske povezanosti i ljubavi prema ocu:

*KARAMBITA: Dosta svađe. Sad kad nema tate, moramo se slagati bolje nego ikada prije.*



*MARITA: Sad kad nema tate, nije mi ni do čega.*

*GOMEZ: Bez tate je sve tužno i glupo. Nemam volje ni za igru, ni za sviranje na gitari (str.8).*

Likovi su karakterizirani svojim govorom. Mračni likovi, kao što je primjerice Lopov, imaju u svome govoru dosta imperativa naglašenih uskliknicima, riječi su oštre, govor je snažan i naglašen. Karambita je prikazana kao hrabra, snažna žena i majka vođena ljubavlju prema svojoj obitelji i svome mužu. Njezina hrabrost i snaga vidljiva je u svim dijelovima teksta, primjerice u 5. sceni:

*KARAMBITA: Nemam tisuću vojnika i morat ću ga sama osloboditi.*

*HUAREZ: Kako?*

*KARAMBITA: Ne znam, ali moram. Obećala sam djeci da ću im tatu darovati za Božić ili za Novu godinu...(str.16)*

Kroz čitav igrokaz, postupci majke Karambite karakteriziraju je kao snažnu ženu, hrabru i odvažnu te spremnu učiniti sve kako bi spasila svoga muža. Likovi su uglavnom realni, iako imamo i pomalo bajkovite elemente, pa čak i fantastične likove kao što je velika ptica na samom kraju koja ih nosi kući. Pojedine scene odišu bajkovitošću i pomalo mističnošću, primjerice u 6. sceni:

*KARAMBITA: Upravo sam pošla prema luci unajmiti jedrilicu kojom ću otploviti na Crni otok i osloboditi svog muža koji je ondje zatočen. Čovjek s kostoboljom rekao mi je da će dan prije Nove godine biti noć bez mjesečine. Tada ću isploviti. ..(str.18.)*

*FILIPE: Draga gospođo, spasila si mi život. Meni koji sam čovjek magije i nevjerojatnih moći. Zato ti u znak zahvalnosti, poklanjam ovu frulu, koja će ti pomoći u oslobađanju muža.*

*KARAMBITA: Kako mi može pomoći obična frula?*

*FILIPE: To nije obična frula, to je čarobna frula. Kad na nju zasviraš, svi tvoji neprijatelji koji je čuju, minutu nakon toga zaspat će. Kad dođeš na Crni otok, zasviraj na frulu i svi stražari i tamničari koji čuju njezin zvuk zaspat će. Kad se probude, ti ćeš sa Sančom biti daleko. (str.18.)*

Prepoznatljiv je Gavranov opus i isticanje ženske snage i emocionalnosti, što je vidljivo i u sceni br. 5 kada Karambita prerušena u muškarca dolazi kod zlatara Huareza pitati za svoga muža Sanča:

*HUAREZ: Meni novac ništa ne znači, jer je preko mojih ruku prešlo toliko zlata, da je u mojim očima izgubilo sjaj.*

*KARAMBITA: Ako mi ne kažeš, napast ću te ovim mačem i probosti ti srce.*

*HUAREZ: Ni toga se ne bojim, jer je moj život i tako pri koncu, i ne cijenim više ovaj svijet kojim vladaju muškarci. Kada bi žene vladale, ljubav bi bila važnija od svega. Da me je žena zapitala gdje je taj Sančo, rekao bih joj, ali tebi neću reći, jer sigurno želi Sanča osloboditi za veliku novčanu nagradu. (str.15.)*

Jedan dio pisan je u obliku stihova, koji odlikuju ritmičnošću, npr. u prvoj sceni kada majka Karambita pjeva tužnu pjesmu o svome mužu. Glazba je kao zvučna kulisa. Stihovi se ponavljaju i u 5. i 7. sceni, a na samom kraju svi pjevaju završnu pjesmu:

*SVI:*

*Dobili smo tatu na dar*

*I sretni sad smo mi*

*Pjevajmo pjesmu ljubavi*

*Jer zbog nje živimo svi*

*U novoj godini sada*

*Sreća neka svuda vlada*

*Budimo dobri budimo dragi*

*Budimo duhoviti budimo blagi*

*Ja volim i volim majku*

*A volim slušati i bajku*

*Jer volim sretan kraj*

*I volim života sjaj*

*Dobili smo tatu na dar*

*I sretni sad smo mi*

*Pjevajmo pjesmu ljubavi*

*Jer zbog nje živimo svi (str.25.)*

Igrokaz je prožet snažnom porukom o hrabrosti, ljubavi i važnosti emocija. Igrokaz ima svoj tok, jasan zaplet i rasplet situacije, karakteri likova su odlično prikazani kroz njihove postupke, a dijalog je zanimljiv i zabavan. Kroz čitavu fabulu provlači se jasna poruka djeci, a to je da je ljubav jača od svega.

### ***BJELOBRADI NOSI DAROVE***

Ovaj blagdanski igrokaz donosi istinsku poruku o tome kako se isplati biti dobar, vrijedan i iskren. Pogotovo prigodan u blagdansko vrijeme, kroz usporedbu dobra i zla, potiče najmlađe da čine dobra djela. I ovdje, kao i u ostalim igrokazima, likovi su navedeni odmah na početku, uz malu napomenu kako Mukija, Bambusa i Janka igra isti glumac. Ovoga puta likovi su:

*BJELOBRADI*

*POMOĆNICA*

*MUKI*

*BAMBUS*

*JANKO*

Likovi su navedeni redoslijedom prikazivanja na sceni. Igrokaz započinje paljenjem svijetla na sceni gdje Bjelobradi sjedi s torbom za darove, što je opisano u didaskalijama i razmišlja kako ove godine mora pripremiti mnogo darova, ali ne za svih kao i prethodnih godina. Poziva svoju Pomoćnicu kako bi joj dao zadatak da malo istraži tko je ove godine bio dobar a tko nije. Traži njenu pomoć da ispita dušu svakog djeteta. I u ovom igrokazu glazba je navedena kao zvučna kulisa. Kako bi prikazao ova dva lika, Gavran se koristi zanimljivim i smiješnim razgovorom između njih dvoje odmah u prvoj sceni. Iz tog razgovora saznajemo koliko su blagi, brižni jedan prema drugome i humoristični:

*POMOĆNICA: Moramo i nas dvoje ozbiljno porazgovarati.*

*BJELOBRADI: O čemu?*

*POMOĆNICA: O tebi.*

*BJELOBRADI: O meni?*

*POMOĆNICA: Da o tebi. Nemoj zaboraviti počesljati bradu.*

*BJELOBRADI: Već sam je počešljao.*

*POMOĆNICA: Odrezati nokte. (str. 87)*

Gavran nas spretno i uvjerljivo vodi kroz priču, s pravom mjerom za humor. U drugoj sceni upoznajemo dječaka Mukija, osobenjaka i negativca, lijenčinu, prljavca, tj. dječaka koji u ovoj priči predstavlja ono što djeca ne bi trebala biti. U ovom slučaju, njegov karakter je prikazan i kroz govor i postupke. Zanimljivo je to da se Gavran poslužio kajkavskim narječjem, dijalektom, kako bi prikazao bahatost ovog lika, njegovu samouvjerenost i drskost:

*POMOĆNICA: Dobar dan dječaće.*

*MUKI: Bok, stara.*

*POMOĆNICA: Kako si, dječaće?*

*MUKI: Kaj te briga kak sam. (str. 88)*

Gavranov smisao za humor, vidljiv je u gotovo svakoj sceni i to najčešće u razgovorima Pomoćnice i Bjelobradog. Rekla bih da s određenom dozom sarkazma, ali i nostalgije ističe vrijeme u kojem su djeca poštivala odrasle:

*BJELOBRADI: Nisam znao da na svijetu ima tako zločeste djece.*

*POMOĆNICA: Sve se promijenilo od vremena kad si ti bio dijete.*

*BJELOBRADI: Mi smo poštivali starije. Nikada nismo bili zločesti. Mada smo i mi bili veseli i razigrani...(str. 91)*

U trećoj sceni pojavljuje se dječak imenom Bambus koji je isto kao i Muki, u ulozi negativca, zločestog dječaka, lijenog i zavidnog koji ne voli pomagati odraslima i ne voli djecu koja to rade i odlični su učenici. I u ovoj sceni je Gavran jasno dao kritiku kapitalističkom, užurbanom društvu u kojem se sve više vremena kvalitetno provodi s djecom:

*POMOĆNICA: Lani su djeca bila mnogo boja. Roditelji previše rade, a premalo se igraju s njima.*

*BJELOBRADI: Za glupu televiziju svi imaju vremena, a kad treba djecu odgajati - onda svi nekamo žure. Tata žuri na sastanke, mama na fitness, na plac, a na placu pije kavice s prijateljicama, kafići su puni očeva koji su svratili na pet minuta, a zadrže se dva sata. Morali bismo nešto uraditi s roditeljima. (str. 94)*

I napokon u zadnjoj sceni, pojavljuje se dječak Janko, od milja Jankec. Iskreno, marljivo i poslušno dijete koje želi dobro svima. Kroz govor Bjelobradog mladim gledateljima poslana je jasna poruka o važnosti istine, dobrote i ljubavi. Igrokaz je prigodan za predblagdansku podjelu poklona, što Bjelobradi u zadnjem govoru i spominje:

*BJELOBRADI: I još nešto Janko, upamti za cijeli život - tvoja plemenitost i briga za bolesnu majku tako su me dirnuli da sam odlučio brinuti se za tvoju sreću. I kad me ne budeš vidio, bit ću tvoj zaštitnik i pomagač. A vi djeco, znajte: ako sada čvrsto odlučite da ćete biti dobri u srcu i u duši, i da ćete činiti dobra djela, i vas će, kad izađete iz ove dvorane, dočekati pravi darovi. Neka dobrota svijetom vlada, neka se radošću ispune dječja srca. Radujte se blagdanima i djetinjstvu. Budete li dobri, iskreni i dobronamjerni - i sljedeće godine doći ću vam u pohode. (str.97)*

Vidljivo je kako su tekstovi u Gavranovim igrokazima jednostavni, lako se pamte i samim time prilagođeni za dječji uzrast. U svakom igrokazu jasno je izrečena poruka koja je djeci lako prepoznatljiva, najčešće o suprotnosti dobra i zla, važnosti ljubavi i istine. Ono najvažnije što kod djece gradi pozitivne crte ličnosti jest to da dobro uvijek pobjeđuje.

### ***ZEKO TRAŽI MAMU***

Ovo je zanimljiva priča o Zeki kojeg su odveli daleko od njegove kućice u grad. Tamo je živio s dječakom Filipom koji mu je neprestano vukao repić i uši. Zeki je jako nedostajala njegova mama te je odlučio poći u šumu kako bi ju pronašao. Na putu susreće mnoge životinje koje mu žele postati mama, Ježica, Lisica ili zli Vuk koji ga je htio pojest. U ovom igrokazu kroz didaskalije je opisana scena na samom početku te ih autor dosta koristi kako bi prikazao emocije likova, dao upute ili opisao način na koji nastupa na sceni/paravanu (npr. ljutito, odlučno, tužno, gadljivo itd.). Na taj način autor ističe i unutarnju karakterizaciju likova, pa tako možemo shvatiti da je npr. Lisica umiljata, ali i lukava. Ono što ovaj igrokaz čini zanimljivim jest to da traži aktivnost publike. Likovi su u stalnoj interakciji s publikom i na taj se način ruši granica između priče i realnosti. Glumci se čitavo vrijeme obraćaju publici, tražeći pomoć i aktivno sudjelovanje i promišljanje:

*LOVAC: Evo me djeco, tu sam. A Zeko, je li našao mamu? Još nije? E to nije dobro. Uskoro će noć, a on je još uvijek sam u šumi... (str.122)*

*Ili*

*ZEKO: Djeco, da pođem s njim u njegov brlog? (Djeca negoduju). Eto čuli ste gospodine, djeca kažu ne! A ja djeci vjerujem.(str.126)*

Likovi su dosta poetično prikazani, govor im je ritmičan, a često recitiraju stihove koji se i ponavljaju u više scena:

*LUGAR:*

*Svaki braco ima mamu*

*Svaki unuk ima nanu*

*Svako drvo ima granu*

*Ovaj zeko nema mamu*

*Svatko od nas želi sreću*

*Netko manju netko veću*

*Sunce ima svoje nebo*

*A Zeko bi mamu trebo (str.125)*

Likovi u ovom igrokazu tako su fantastično pripremljeni da budu lutke, tako da ih već kroz radnju jasno možemo vidjeti kako bi izgledali oživljeni na sceni. Likovi životinja u ovom igrokazu posebno su bliski djeci, zeko je uvijek plah i nježan, jež ima zaštitničku ulogu zbog svoga izgleda, lija je mudra i lukava, a vuk grub i nagao. Životinje kao likovi u ovom igrokazu na neki način komentiraju ljudski svijet. Situaciju u kojoj se našao Zeko možemo usporediti s udaljavanjem djeteta iz obitelji ili poznate okoline. I tijekom čitave priče saznajemo da Zeko traži izgubljenu ljubav i toplinu majke:

*ZEKO: Ljudi su me od nje oteli dok sam bio još sasvim mali. Sada sam im pobjegao i tražim svoju mamu.*

*VUK: E baš si ti neki nesretan zec.*

*ZEKO: I jesam jesam, baš sam nesretan. (str.126)*

Lugar je pozitivan lik, oslonac i zaštita te nas vodi kroz čitavu priču. Pomažući Zeki da pronađe mamu, pojavljuje se u svakom trenu kada mu je potrebna zaštita. Kao i u poznatoj priči *Crvenkapica*, Lugar je upravo taj koji traži vuka :

*LUGAR: Dobro je učinio što je pobjegao, jer bi inače moja puška imala posla. Nego, idem ja pogledati da se nije pritajio negdje u blizini, a ti me pričekaj ovdje. (str.127)*

Igrokaz *Zeko traži mamu* ima pomalo bajkovitu fabulu te je namijenjen najmlađima. Samim tim možemo očekivati da će se djeca, gledajući ga, poistovjetiti s likovima, ponajprije s glavnim likom Zekom. Dijete jasno vjeruje u ono što vidi i sluša i upravo zbog toga je ovo idealan način kako da ih naučimo strpljenju, samopouzdanju i vjerovanju da ljubav može prevladati sve prepreke. Ovaj motiv je čest u svim igrokazima Mire Gavrana.

U koprodukciji Dječjeg kazališta *Dubrava* i Dječje scene *Teatra Gavran* nastala je glumačko-lutkarska predstava pod imenom *Zeko eko traži mamu*, prema istoimenom igrokazu, međutim s ekološkim predznakom. Riječ je o jednoj o najizvođenijih dječjih predstava Mire Gavrana, a obzirom na ekološki naglasak najčešće se izvodi u čast obilježavanja Dana planeta Zemlje. Ova predstava, na djeci zanimljiv način, potiče razvoj ekološke svijesti i znanja, jer Zeko putem upoznaje životinje i polako shvaća da život u šumi postaje sve sličniji onom u gradu. Na djeci zabavan način prikazano je kako se brinuti o pravilnom razvrstavanju otpada.



Slika 2. Teatar Gavran: Zeko Eko traži mamu<sup>2</sup>

## **DADO I GOGA**

Ovaj dramolet ima bajkovitu fabulu te napisan je prema bajci *Ivica i Marica*. Ima čak deset scena. Na samome početku, kao i kod ostalih igrokaza, navedeni su likovi. Igrokaz ima prolog na početku i epilog na kraju. Prolog označava uvodni dio nekog djela koji ipak ne prikazuje čitavu radnju, već je u ulozi pripreme za određenu radnju. Prolog dolazi od grčke riječi *pro-*

---

<sup>2</sup> <https://kazalistedubrava.hr/zeko-eko-trazi-mamu/>

*logos* i doslovno znači *prije riječi* ili *predgovor*. Epilog označava svršetak ili zaključak, završetak kao posljedicu neke radnje. U igrokazu igra devet likova i to:

*DADO*

*GOGA*

*TATA*

*MAMA*

*POLICAJAC*

*SVEMIRSKA VJEŠTICA*

*ŠUMAR*

*SOVA*

*VUK*

Prepoznatljiv je autorov smisao za humor i to odmah na početku u prvoj sceni kada Mama i Tata razgovaraju:

*MAMA: Ja sam rekla šampinjone,*

*TATA: Ja sam čuo kamione. Moraš jasnije govoriti.*

*MAMA: Ti moraš uši oprati da me bolje čuješ.*

Kao i u prethodnim igrokazima, vidimo autorovo isticanje razlike među spolovima na smiješan način:

*GOGA: Vama muškarcima je lijepo sve što je bez veze - kamioni, automobili, puške i pištolji. Idemo se radije igrati mojim lutkama.*

*DADO: Lutkama?*

*DADO: Vama ženama na um padaju tako glupe ideje- Ja ne volim lutke i ne volim se igrati lutkama. To je tako dosadno! (str.103)*

Bajkoviti element je futuristički prikazan, zla vještica ovdje je Svemirska Vještica čija kućica nije kao i u bajci Ivica i Marica, već je to svemirski brod koji je obložen slatkišima. Autor u didaskalijama navodi izgled scene na kojoj je svemirski brod izlijepljen čokoladama. Svemirska Vještica je okarakterizirana kroz svoj govor i ona je u ovom igrokazu predstavlja



svijet fantazije. Ovdje autor povlači paralelu s djeci poznatim negativnim likom iz bajke, ali ga prikazuje na suvremeni način:

*SVEMIRSKA VJEŠTICA: Ja sam Svemirska Vještica, najopasnija vještica u Galaksiji. Došla sam na planet Zemlju da otmem djecu za rad u rudnicima na planetu Marneton. A kako sam čula da djeca na ovom planetu vole čokolade, izlijepila sam brod čokoladama...Nisam li lukava, nisam li opasna !? (str.108)*

Lik Policajca se pojavljuje u osmoj sceni i na smiješan način ulazi u konflikt sa Šumarom jer obojica brane svoje interese:

*ŠUMAR: Ne vjerujem nikome ništa.*

*POLICAJAC: Mogao bi imati više poštovanja prema meni, prema policajcu.*

*ŠUMAR: U šumi smo samo mi šumari policajci, a vi se kitite i šepurite po gradu. Ovdje sam ja gazda! (str.111)*

Dramske situacije u ovom igrokazu nižu se laganim redosljedom, imamo jasan zaplet i rasplet, a dijalog je interesantan, humorističan i djeci blizak. Igrokaz završava sretno i nosi važnu poruku o dobroti, kao i svi ostali igrokazi Mire Gavrana.

## **STARE CIPELE**

Ovo je igrokaz u kojem Gavran jasno kritizira kapitalističko društvo, društvo potrošača u kojem je sve lako zamjenjivo novim. U igrokazu imamo devet likova koji su kao i u prethodnim navedeni odmah na početku, ali ne redosljedom pojavljivanja na sceni i to su :

*DESNA CIPELA*

*LIJEVA CIPELA*

*OHOLI GOSPODIN*

*VATROGASAC*

*DAMA*

*MUŽ*

*PEKAR*

*DJEČAK*

## MAMA

Ovo je priča o starim cipelama koje pokušavaju pronaći novog vlasnika i na tom putu prolaze razne male avanture. Autor se malo poigrao likovima u ovom igrokazu tako da je oživio predmete (stare cipele) i dao im dar govora. Ova dva lika neopisivo podsjećaju na to da smo dio svijeta konzumerizma u kojem nam je sve lako dostupno i u kojem smo izgubili zanimanje i volju za čuvanjem nečega što je vrijedno i staro. Stare Cipele razgovaraju i odmah u prvoj sceni pozivaju gledaoce na aktivnu suradnju :

*DESNA: Djeco jesu li vaše cipele dobre? Da li vas žuljaju, da li vas stežu?*

Didaskalijama u drugoj sceni, autor je naglasio karakter Gospodina koji je odbacio stare cipele. Iz njegovog govora možemo saznati koliko je ohol, sebičan, strog:

*GOSPODIN: Dosta priče. Nemam vremena, a i vama dajem samo pet minuta da napustite ovu kuću. Tražite si novog gospodara, zbogom!*

U igrokazu je prisutno dosta glazbe i stihova, kojima autor postiže ritmičnost ali i atmosferu u pojedinim scenama:

*STARE CIPELE: Ja sam stara cipela*

*Nikom više ne trebam*

*Nikad više radosti*

*U životu mome*

*Bila sam dobra vlasniku*

*Milje sam s njime prošla*

*Nikad nisam žuljala*

*Nikad nisam gundala...(str.31)*

Na putu pronalaska novog vlasnika Stare Cipele proživljavaju prave male avanture. Autor na humorističan način pokušava prikazati kako se upornost i hrabrost na kraju ipak isplate. Stare Cipele nakon Vatrogasca koji ih je pokušao „udomiti”, ali je odustao jer nisu bile dovoljno brze, odlaze do Muža i Dame. U ovoj sceni s Mužem i Damom prepoznaje se karakterističan Gavranov humor na temu muško-ženskih odnosa:

*DAMA: O muževi, muževi. Što mu je sad odjednom? Do sada je uvijek poslušno rješavao moje probleme, a sad više i optužuje. Baš su ti muškarci čudni ... (str.34)*

Autor je naveo pet različitih karaktera, pet osoba koje imaju različite potrebe i interese, odnosno različita zanimanja. To su Oholi Gospodin, Vatrogasac, Dama, Pekar i Dječak. Oholom Gospodinu su bile potrebne nove cipele, Vatrogascu su bile potrebne brze cipele da može brzo trčati, Dami su bile potrebne lijepe cipele da može ići na bal i lijepo plesati u njima, Pekar su bile potrebne bijele cipele. Dječaku su baš bile potrebne cipele takve kakve jesu, stare cipele da može s njima u ribolov:

*DJEČAK: Jao meni, žalosnom i tužnom, ne mogu ići u ribolov jer nemam stare cipele. ( str.38)*

Autor je na sebi svojstven način istaknuo nevinost, iskrenost i dobrotu koju može posjedovati jedino neiskvareno dječje srce. Ovo je igrokaz koji prije svega ima edukativno-pedagošku svrhu jer potiče razvoj socio-emocionalnih odnosa te govorni razvoj kod djeteta, dok kroz jasne poruke autor afirmira vrijednosti i potiče razvoj vrijednosnog sustava. Igrokaz završava stihovima koje pjevaju Stare cipele:

*Opet sam sretna k'o nekad*

*Dječak mi sreću donio*

*Voljet ću ga jako*

*I bit ću mu dobra*

*Opet ću ponosno gaziti*

*Opet ću stopalo maziti*

*Opet će sa mnom radosno*

*Noge mlade koračati (str.40)*

Ono što se primjećuje u svim igrokazima Mire Gavrana je jasna i kratka fabula, zanimljivi dijalozi te velika galerija likova koje mogu igrati i živi glumci, ali i lutke. Životinje u njegovim igrokazima na neki način komentiraju ljudski svijet, komentiraju ljudski odnos prema prirodi, što se iščitava u igrokazu *Zeko traži mamu*. U igrokazu *Bjelobradi nosi darove*, likovi su jasno okarakterizirani, posebice svojim govorom, npr. uličnim izrazima, narječjem i vulgarizmima. Svi igrokazi su funkcionalni za kazališnu izvedbu te ih mogu igrati živi glumci, ali i lutke.

Fantastični likovi kao i igrokazu *Dado i Goga*, djeci su već poznati iz bajki<sup>3</sup>. Riječ je o likovima iz narodne književnosti. U narodnim pričama i bajkama, vještica simbolizira zlo, a i u ovom igrokazu prikazana je kroz takvu simboliku samo na futuristički način koji je današnjoj djeci puno bliži. U igrokazu *Stare cipele* oživio je predmete koji su na neki način postali nositelji poruke o pravoj vrijednosti. Igrokaz ima i pedagoško-edukativnu svrhu, jer na djeci zanimljiv način potiče socio-emocionalni i psiho-emocionalni razvoj, govorno-jezični razvoj, razvoj sustava vrijednosti i pozitivne slike o sebi i svijetu oko sebe. Autor promišlja o svojim likovima i gradi ih na način koji će djeci biti blizak i zanimljiv. Likovi mogu postići interakciju s publikom, jer neprestano traže odgovore i postavljaju pitanja kako bi uključili publiku da aktivno sudjeluju.

---

<sup>3</sup> Kazivanja starih tradicijskih sižea djeci obogaćuje i oplemenjuje život i pridonosi njihovom cjelokupnom razvoju. No, da bi dijete uopće moglo u potpunosti doživjeti ljepotu usmenog stvaralaštva, potrebno mu ga je približiti. Jedan od načina svakako je adaptacija i dramatizacija tradicijskih pričanja za potrebe scenskog izraza (prema Vidović Schreiber, T. T. (2015). Tradicijska kazivanja i scenski izraz djece predškolske dobi. Školski vjesnik, 504-517.).

## 7. ZAKLJUČAK

Lutkarski igrokazi imaju svoju temu, likove i radnju koji se mogu mijenjati i razvijati. Kompozicijski imaju svoju ekspoziciju, zaplet, kulminaciju, peripetiju i rasplet te se dijeli na scene ili prizore. Čitajući igrokaze Mire Gavrana, vidljivo je da su likovi često okarakterizirani govorom, no njihovi postupci otkrivaju njihov stvarni karakter. Posebna skupina likova su životinje, koje kao u igrokazu *Zeko traži mamu* imaju ulogu komentirati ljudski svijet. Autor se koristi humorom, ritmičnim stihovima i songovima kako bi ostvario interakciju s djecom.

U pojedinim igrokazima osjeća se duh narodne priče, tj. bajke kao što je to u igrokazu *Dado i Goga* u kojem imamo lik Svemirske vještice. Ono što je karakteristično u Gavranovom književnom opusu za djecu jest motiv ljubavi i dobra koje pobjeđuje zlo. Nadalje, iznose se svakodnevni problemi koji su vezani za odrastanje i djetinjstvo, ali i za svijet odraslih. Igrokazi imaju jednostavne i zabavne fabule, koje su primjerene za rad s djecom predškolske i školske dobi. U njima se napetost postiže određenim problemskim situacijama u kojima likovi traže pomoć.

Budući da je Gavran izvrstan dramaturg s velikim iskustvom rada u kazalištu, njegovi igrokazi usmjereni su na glumca te su različito scenski izvedivi. U njegovim igrokazima spajaju se elementi modernog, ali i klasičnog dramskog postupka.

Malo je živućih autora njegove dobi koji su toliko zrelo pristupili teatru te se okušali se u drami koja toliko zadire u problematiku čovječanstva.

Spretnim i živim dijalozima, razigranom fabulom, odabirom tema i motiva, igrokazi Mire Gavrana pogodni su za djetetov cjeloviti razvoj te ih je kao takve potrebno ne samo gledati, već i primjenjivati u radu u predškolskim ustanovama.

## 8. LITERATURA

1. Crnković, M. (1990). *Dječja književnost*. Zagreb: Školska knjiga.
2. Draščić, B. (2016). *Stvaralaštvo za djecu Zlatka Špoljara*. (Doktorska disertacija). Sveučilište u Puli. Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti.
3. Đerđ, Z. (2018). *Dramaturgija lutkarskog kazališta*. Zagreb: Leykam International d.o.o.
4. Gavran, M. (1995). *Igrokazi s glavom i repom*. Zagreb: Međunarodni centar za usluge u kulturi.
5. Gavran, M. (2013). *Igrokazi za djecu*. Zagreb: Mozaik knjiga.
6. Gavran, M. (2008). Književnost i kazalište, eseji, razgovori, zapisi i nostalgичna prisjećanja. Zagreb: Naklada Ljevak d.o.o.
7. Hameršak, M. i Zima, D. (2015). *Uvod u dječju književnost*. Zagreb: Leykam International.
8. Hranjec, S. (2007). *Joža Skok, antologičar dječje književnosti*. Dostupno na: <https://hrcak.srce.hr/file/35570>
9. Ivon, H. (2010). *Dijete, odgojitelj i lutka*. Zagreb: Golden marketing-Tehnička knjiga.
10. Javor, R. (2011). O čemu mladima pripovijeda Miro Gavran. U: *Zlatni danici*. br.13., ur. Ana Pintarić, Osijek., str.157.-163.
11. Paljetak, L. (2007). *Lutke za kazalište i dušu*. Zagreb: Međunarodni centar za usluge u kulturi.
12. Perić Kraljik, M. (2005). *Pisanje lutkarskih igrokaza za dječje vrtiće*. Dostupno na: <https://hrcak.srce.hr/file/39610>
13. Pokrivka, V. (1991). *Dijete i scenska lutka*. Zagreb: Školska knjiga.
14. Rosandić, D. (2005). *Metodika književnog odgoja*. Zagreb: Školska knjiga.
15. Skok, J. (1985). *Od riječi do igre : Izbor dramskih i lutkarskih tekstova*. Zagreb: Školska knjiga.
16. Šimunov, M. (2008). *Lutkarski igrokazi nepresušani su izvor dječjeg stvaralaštva*. Dostupno na: <https://hrcak.srce.hr/file/52134>
17. Težak, D. (2008). *Portreti i eseji o dječjim piscima*. Zagreb: Tipex.
18. Verdonik, M. (2011). *Lutkarski igrokazi Milana Čečuka*. FLUMINENSIA: časopis za filološka istraživanja, 23(1), 143-154. Dostupno na: <https://hrcak.srce.hr/file/116325>

19. Vidović Schreiber, T. T. (2016). *Drama kao književni rod*. Split: Filozofski fakultet u Splitu.
20. Vidović Schreiber, T. T. (2015). Tradicijska kazivanja i scenski izraz djece predškolske dobi. *Školski vjesnik*, 504-517.
21. Vigato, T. i Vigato, M. (2021). *Autonomija lutkarske predstave i videoigre u odnosu na literarni predložak*. Dostupno na : <https://hrcak.srce.hr/file/385433>
22. Žužul, I. (2005). Razvoj drame od početka do danas kroz metodički osvrt. Dostupno na: <https://hrcak.srce.hr/file/39675>

## SAŽETAK

Lutkarski igrokaz je poseban žanr dječje književnosti u kojem je lutka izražajno sredstvo, a najzastupljeniji je među djecom predškolske i školske dobi. Cilj je ovog rada prikazati nekoliko Gavranovih igrokaza te otkriti koje mogućnosti oni nude u radu s djecom predškolske dobi. Kroz kratke i zanimljive fabule u igrokazima autor je uspio provući jasne poruke o ljubavi i dobru koje uvijek pobjeđuje. Svi igrokazi imaju edukativno-pedagošku svrhu jer na djeci prihvatljiv način potiču razvoj govora te socio-emocionalni razvoj. Likovi u igrokazima su birani pomno i promišljeno. Ponekad su to oživljeni predmeti ili životinje s darom govora koje povezuju stvarni svijet i svijet mašte, no često progovaraju i o problemima današnjice. Također, imaju i fantastične likove koji nedvojbeno podsjećaju na likove iz narodnih priča ili bajki. Metodama analize i interpretacije, prikazat će se pet različitih autorovih igrokaza iz zbirke *Igrokazi s glavom i repom*, kako bi se potvrdila postavljena hipoteza da je Miro Gavran jedan od plodnijih pisaca kada je riječ o lutkarskom igrokazu u kontekstu hrvatske dječje književnosti.

**Ključne riječi:** lutkarski igrokaz, djeca, lutka, Miro Gavran.



## SUMMARY

A puppet play is a specific genre of children's literature in which the puppet serves as a means of expression. It is most common among children in preschool and elementary school. The aim of this paper is to demonstrate several plays by Miro Gavran and to establish the possibilities of utilizing them in working with preschool children. Through short and interesting stories in his plays, the author successfully conveys messages of love and good which always triumphs in the end. All the plays have an educational-pedagogical purpose because they encourage speech and socio-emotional development. The characters are chosen carefully. Sometimes they are objects come to life or animals that can speak which connect the real and imaginary world, but often discuss contemporary issues. There are also fantastical characters which undoubtedly remind of characters from folk tales or fairy tales. Five different plays from the collection *Igrokazi s glavom i repom* will be analysed and interpreted to confirm the hypothesis that Miro Gavran is one of the most prolific authors in terms of puppet plays in the context of Croatian children's literature.

**Key words:** children, Miro Gavran, puppet, puppet plays

**Izjava o pohrani završnog/diplomskog/specijalističkog/doktorskog rada (podcrtajte odgovarajuće) u Digitalni repozitorij Filozofskog fakulteta u Splitu**

Student/-ica: Branka Buzolić

Naslov rada: Miro Gavran-lutkarski igrokazi

Znanstveno područje: društvene znanosti

Vrsta rada: Diplomski rad

Mentor/-ica rada: doc. dr. sc. Tea-Tereza Vidović Schreiber

Članovi povjerenstva (ime i prezime, akad. stupanj i zvanje):

dr. sc. Tea-Tereza Vidović Schreiber, doc.

dr. sc. Helena Dragić, izv. prof.

dr. sc. Dodi Malada

Ovom izjavom potvrđujem da sam autor/autorica predanog završnog/diplomskog/specijalističkog/doktorskog rada (zaokružite odgovarajuće) i da sadržaj njegove elektroničke inačice u potpunosti odgovara sadržaju obranjenog i nakon obrane uređenog rada.

Slažem se da taj rad, koji će biti trajno pohranjen u Digitalnom repozitoriju Filozofskoga fakulteta Sveučilišta u Splitu i javno dostupnom repozitoriju Nacionalne i sveučilišne knjižnice u Zagrebu (u skladu s odredbama *Zakona o znanstvenoj djelatnosti i visokom obrazovanju*, NN br. 123/03, 198/03, 105/04, 174/04, 02/07, 46/07, 45/09, 63/11, 94/13, 139/13, 101/14, 60/15, 131/17), bude:

a) rad u otvorenom pristupu

b) široj javnosti, ali nakon proteka 6 / 12 / 24 mjeseci (zaokružite odgovarajući broj mjeseci).

(zaokružite odgovarajuće)

Split, 29. lipanj 2023. godine

Potpis studenta/studentice:



## IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

kojom ja Branka Buzolić, kao pristupnik/pristupnica za stjecanje zvanja magistra/magistrice Ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja, izjavljujem da je ovaj diplomski rad rezultat isključivo mojega vlastitoga 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 diplomskoga rada nije napisan na nedopušten način, odnosno da nije prepisan iz necitiranoga rada, pa tako ne krši ničija autorska prava. Također izjavljujem da nijedan dio ovoga diplomskoga rada nije iskorišten za koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

Split, 29. lipanj 2023. godine

Potpis

Handwritten signature of Branka Buzolić in black ink.