

LUTKARSTVO U POTICANJU KREATIVNOSTI KOD DJECE RANE I PREDŠKOLSKE DOBI

Bareša, Laura

Undergraduate thesis / Završni rad

2024

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

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:172:827093>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-12-19**

Repository / Repozitorij:

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



**SVEUČILIŠTE U SPLITU
FILOZOFSKI FAKULTET**

ZAVRŠNI RAD

**LUTKARSTVO U POTICANJU KREATIVNOSTI
KOD DJECE RANE I PREDŠKOLSKE DOBI**

LAURA BAREŠA

Split, 2024.

Odsjek za rani i predškolski odgoj i obrazovanje

Studij: Preddiplomski sveučilišni studij Rani i predškolski odgoj i obrazovanje

Predmet: Scenska kultura i lutkarstvo

LUTKARSTVO U POTICANJU KREATIVNOSTI KOD DJECE RANE I PREDŠKOLSKE DOBI

Studentica:

Laura Bareša

Mentorica:

doc. dr. sc. Tea-Tereza Vidović Schreiber

Split, srpanj 2024.

Sadržaj

| | |
|---|----|
| 1. UVOD..... | 1 |
| 2. POVIJEST LUTAKA | 3 |
| 3. LUTKA KAO SUPUTNIK U IGRI..... | 5 |
| 4. SCENSKE LUTKE..... | 6 |
| 4.1. Animacija scenske lutke..... | 11 |
| 4.2. Hrvatsko scensko lutkarstvo | 13 |
| 5. UTJECAJ LUTAKA NA ODGOJ I KREATIVNOST..... | 14 |
| 5.1. Opće razvojne mogućnosti lutkarstva..... | 15 |
| 5.2. Odgojno-razvojni doprinos lutkarstva | 16 |
| 5.3. Kreativni doprinos lutkarstva..... | 18 |
| 5.4. Izrada lutke kao dio kreativnog procesa | 19 |
| 5.5. Osobitosti kreativnosti i holistički pristup | 21 |
| 6. LUTKA U SIMBOLIČKOJ IGRI..... | 22 |
| 7. ZAKLJUČAK..... | 25 |
| 8. LITERATURA..... | 26 |
| 9. SAŽETAK..... | 28 |
| 10. SUMMARY..... | 29 |

1. UVOD

Pojam lutke je mnogoznačan, a odnosi se na bilo kakve figure koje su namijenjene za scenu, igru, uključuju i lutke igračke, plastične i porculanske lutke, modne lutke i slično. U okviru lutkarstva se govori o scenskim lutkama korištenim na pozornicama za lutkarske izvedbe (Županić BeniĆ, 2009: 7). Jedna od živih umjetničkih vrsta je scensko izražavanje. Lutkarstvo objedinjuje raznolike umjetnosti poput glazbe, književnosti, glume i likovne umjetnosti. Također, lutkarstvo istovremeno djeluje na više osjetila kod djece, čime postaje izvor vrijednih estetskih doživljaja (Pokrivka, 1977 prema Vidović Schreiber, 2015). Lutka je izvrstan dostupan i prikladan medij za istraživanje kreativnosti i mašte kod djece. Lutke su sredstvo s kojima djeca mogu iskazivati vlastite osjećaje i misli. Iznimno doprinose razvoju emocionalnih i kognitivnih vještina kojima se izražava razumijevanje i empatija prema drugim ljudima. Kroz zamišljanje, lutke poprimaju različite uloge s popratnim karakteristikama i istraživanjima različitih identiteta. Dodatno, kreativnost se potiče procesom izrade lutke prilikom kojih djeca u suradnji s odgajateljima primjenjuju kombinaciju različitih materijala i tehnika u svrhu stvaranja nečeg novog. Proces izrade doprinosi razvoju motoričkih vještina, ali i osjećaja za estetiku. Tijekom izrade se kombinira tehnike poput crtanja, lijepljenja, rezanja i/ili šivanja. Uz poticanje kreativnosti, pri završetku izrada lutke pruža osjećaj ponosa i osobnog postignuća. Kada se lutki pridaju glasovi i pokreti tada je riječ o animaciji. Kroz animaciju lutke pričaju priče, igraju uloge, iskazuju emocije, a ujedno djeca poboljšavaju izražavanje i komunikacijske vještine. Lutka nije samo antropomorfna figura, već primjenom, glasom i pokretom se lutka oživljuje, daje joj se smisao, pobuđuju se naše emocije i osjećaji (Županić BeniĆ, 2009: 7). Lutke se najčešće primjenjuju kao igračke ili kao scenske lutke. Igra je sastavni dio dječjeg života i osnovna metoda zabave, ali i učenja. Kroz simboličku igru, to jest igru mašte se odvija zamjena realnih aktivnosti i predmeta sa simbolima. Simbolička igra je početni stadij apstraktnog mišljenja, a kroz igru se tematski povezuju stvarni događaji. Animacijom se postiže oživljenje nežive materije, udahnuje se život objektu što je ključno za lutkarstvo i scenske lutke. Bez animacije lutka nema formu, nego je objekt (Vujević, 2023: 4-6).

Završni rad je usmjeren na prikaz važnosti lutaka tijekom odgoja djece, a posebice u području kreativnosti. Lutke su alati koji su lako dostupni, zbog čega se često koriste u odgoju. Igranje i odnos prema lutki se razlikuje ovisno o dobi djeteta tako da igra kontinuirano raste i mijenja se ovisno o djetetovoj spremnosti, volji i kreativnosti. Za izradu završnog rada primijenila se metoda sustavnog pregleda znanstvene, stručne i internetske literature pretragom

ključnih riječi: animacija lutke, lutkarstvo, lutka i scenska lutka. U radu je korištena deskriptivna metoda temeljena na stručnim i znanstvenim podacima, a u svrhu bolje vizualizacije opisanog, korištene su slike lutaka. Cilj je rada opisati funkciju, prednosti i važnost primjene lutaka za razvoj kreativnosti kod djece rane i predškolske dobi. Glavna hipoteza završnog rada glasi: korištenje lutke u igri značajno potiče na kreativnost i razvoj mašte kod djece rane i predškolske dobi.

U radu je poseban naglasak usmjeren na lutkarstvo koje je posebna vrsta kreativnosti i poveznica je s poticanjem na druge aktivnosti poput umjetničkog akta-izrade lutaka koji potom omogućava glumački akt-animacije kroz pokrete, glazbeni akt-pjevanja i ostalih oblika umjetničkog izražavanja. Završni rad se sastoji od sedam glavnih naslova s pripadajućim podnaslovima. U uvodu je ukratko opisana tema povezanosti kreativnosti i lutkarstva kod djece rane i predškolske dobi. Navedena je primjenjivana metoda za izradu završnog rada, cilj i hipoteza. U dijelu *Lutka kao suputnik u igri* opisuje se značaj objekta lutke te značaj u djetetovoj igri. Poglavlje *Scenskih lutaka* detaljno opisuje podjelu lutaka s prikazanim slikovnim primjerima, opisan je značaj animacije i primjeri oživljavanja po vrstama lutaka. Nadalje, ukratko se prikazuje povijest hrvatskog lutkarstva. U poglavlju *Utjecaj lutaka na odgoj i kreativnost* opisana su mišljenja stručnjaka o poveznici kreativnosti, lutakama i lutkarstvu. Osim scenske igre, svakodnevno se susrećemo s dječjom simboličkom igrom u kojoj djeca koriste lutke za prikaz vlastitih doživljaja i emocija. U *Zaključku* su prikazane osnovne misli i potvrda hipoteze rada.

2. POVIJEST LUTAKA

Proučavanjem civilizacija utvrđena je prisutnost, ali i varijacija igračkaka i lutaka. Utjecaj lutaka ne treba se promatrati samo kao sredstvo dječjeg razvoja, nego i kao dio povijesnog i kulturnog razvoja. Arheološki pronađene i naslijeđene lutke najčešće su izgrađene od papira, drveta, tkanine, slonovače ili kože. Figure i lutke su najčešće prikazivale osobe ili životinje, to jest stvari iz okoline, ovisno o promatraču i izrađivaču. Lutke i slični artefakti korišteni su u svrhu obreda, slavlja, rituala, ali i dječje igre. Arheološka otkrića pružaju dokaze o drevnom podrijetlu lutaka, uključujući figure od bjelokosti stare 30-35 tisuća godina koje su pronađene u Češkoj Republici; lutke od keramike i drveta iz drevnog Egipta i kultura starog Istoka; lutke od terakote i metala iz kretske naselja iz mikenske ere; lutke od gline, kostiju i koje služe kao amuleti u Jomon kulturi u Japanu. Osim toga, lutke od alabastera s pokretnim udovima pronađene su u podnožju perzijskog hrama iz 1100. pr. Kr., dok su lutke od terakote iskopane tijekom iskapanja Troje. Lutke su također otkrivene na grobnim mjestima, kao što je sarkofag Crepereia Tryphaena u Rimu, naglašavajući njihov kulturni i povijesni značaj u različitim civilizacijama (Chernaya, 2014: 3).

Chernaya (2014: 4-5) ukazuje kako su provedene brojne studije o dualnosti artefakata igračkaka. Tvrdi se da bi istraživači trebali pokazati određeni oprez kada analiziraju predmetni (materijalni) svijet djece. Nakon detaljnog istraživanja pokazalo se da su mnoge lutke iz davnih vremena izvorni vjerski predmeti, predmeti obožavanja, ali ne i igračke. Nadalje, ostale teorije smatraju da je izum oruđa prethodio izumu igračke, stoga su lutke primarno bile predmet za odrasle, a potom su bile usmjerene djeci. Koristile su se u poljoprivrednim ritualima i kao simboli za dobar urod, plodnost zemlje i opće blagostanje. Dio lutaka od slame, granja i klasja primjenjivane su kao pogrebni ritual za veličanje zemaljske moći.

Etnografske studije ¹ su tvrdile da lutku tradicionalno smatramo prirodnom igračkom za djevojčice, što je istina jer to možemo vidjeti u mnogim kulturama svijeta. S druge strane, u primitivnim kulturama ljudi vjeruju da lutka posjeduje neke ljudske kvalitete. Dakle, pretpovijesni ljudi nisu mogli razdvojiti predmet i dušu. Isto shvaćanje se povezuje s usmenim predajama brojnih kultura i vjera. Kroz povijest su lutke napredovale, ponajviše su postale pune

¹ Vidi više u: Chernaya, A. (2014). Girls' plays with dolls and doll-houses in various cultures. In L. T. B. Jackson, D. Meiring, F. J. R. Van de Vijver, E. S. Idemoudia, & W. K. Gabrenya Jr. (Eds.), *Toward sustainable development through nurturing diversity: Proceedings from the 21st International Congress of the International Association for Cross-Cultural Psychology*.

simbola i u svrhu oponašanja i igranja uloga. Pa tako igra lutaka europske djece s početka 20. stoljeća prikazuje karakterističnu igru uloga i oponašanja svega što djecu okružuje. Na primjer, vrtićke predstave francuskih djevojčica iz 1924. baziraju se na lutkama koje su odjevene kao djeca njihovog društvenog položaja – to nije samo igračka, nego se igračka može shvatiti i kao predmet za simulaciju svakodnevnih aktivnosti tako da se spominje kako dijete stavlja lutku u krevet, svako jutro je pere, oblači, četka kosu, priprema krevet i čini ukupnu rutinu kao i postupak s djetetom. U kontekstu današnjice, proizvođači su učinili lutke tako da su stvorili moderni kontekst i komercijalizirali igru. Gotovo svaka lutka danas ima ime, profesiju, moguće je kupiti namještaj, kućicu, automobile za lutke i slično (Chernaya, 2014: 9).

3. LUTKA KAO SUPUTNIK U IGRI

Prema Duran (2001), igra je spontana i slobodna aktivnost koja djetetu pruža priliku za istraživanje, učenje i izražavanje kreativnosti. Kroz igru dijete razvija motoričke, socijalne, emocionalne i kognitivne vještine, što je od ključne važnosti za njegov cjelokupni razvoj. Igra kao psihološki fenomen ima ključnu ulogu u kulturno-povijesnim teorijama koje oblikuju djetetov razvoj, aktivnosti i kreativnost. Osim odgojnog, igranje lutkama je i kulturni fenomen zabilježen u gotovo svim civilizacijama. Dječji mozak i kreativnost uviđaju priliku za pregršt igara, pridodavanja karaktera i igre oponašanja. Djeca primitivnim objektima lako pripisuju kvalitete, a motivacija i mašta stvara bezbroj ideja koje se očituju igrom. Djeca često zamjenjuju predmete koje koriste i daju im druge uloge, primjerice dijete pronalazi štap i započinje imitaciju jahanja konja. Kroz igru djeca razvijaju apstraktno značenje koje je odvojeno o predmeta što ukazuje na razvoj viših psihičkih funkcija (Chernaya, 2014: 2)

Luen (2021: 89) ukazuje da lutka zauzima posebno mjesto u dječjem svijetu, pružajući mogućnost za komunikaciju i poboljšanje izražavanja. Kroz lutku dijete može slobodno razgovarati s vršnjacima i odraslima, izražavajući misli, emocije i želje (Obrenović, 2021: 3). Lutkarstvo je jedan od alata za odgoj i učenje koji pruža djeci nova i zabavna iskustva tijekom ranog i predškolskog djetinjstva. Ciljane lutkarske aktivnosti učinkovito su pedagoško sredstvo za poboljšanje vještina komunikacije, interakcije i znanja u ranom djetinjstvu. Lutkarske aktivnosti također potiču interakciju između odgajatelja i djece koja uključuje verbalne i neverbalne interakcije u aktivnostima učenja.

Lutka postaje suputnik u igri, utjelovljujući njihove najskrivenije osjećaje i misli, bilo da su ukorijenjene u stvarnosti ili mašti. U svijetu lutaka granice se brišu, a linije između ljudi, biljaka i životinja blijede. To je carstvo u kojem vladaju poezija, humor i kreativnost. Unutar ovog izmišljenog svijeta djeca mogu istraživati beskrajne mogućnosti i osloboditi svoju maštu (Đerđ, 2015: 90). Lutka služi kao ulaz u svijet čuda i istraživanja, gdje je svaka interakcija prožeta radošću, znatiželjom i bezgraničnim potencijalom dječje mašte. Odnos, korištenje i doživljaj lutki razlikuje se o dobnoj skupini djece što ponajviše ovisi o dječjim osobnim interesima, potrebama i sklonostima. U radu s djecom, neizostavna je uloga odgajatelja koji pronalazi način i pristupa svakom djetetom s ciljem motivacije i pronalaska mogućnosti igranja. Doživljaj stvarnosti ovisi o volji djeteta te dječjoj uključenosti (Obrenović, 2021: 3).

4. SCENSKE LUTKE

Karaolis (2020: 30) opisuje lutkarstvo kao oblik drame koji je kreativna umjetnička forma koja se povezuje s poboljšanjem društvenog razvoja i komunikaciju male djece i ima znanstveni dokaz korisnosti u ranom obrazovanju. Studije pokazuju kako odgajatelji i uključen aktivan rad s djecom doprinosi stvaranju pozitivnog ozračja i razvoja odnosa između djece i odraslih. Doprinosi i razvoju komunikacijskih vještina koje se odražavaju kroz kasniji obrazovni tijek. Prirodno djeca uče iskustveno, ali i postavljanjem sebe u uloge. Dokazana je i uloga poticanja sudjelovanja kod koje sramežljivija djeca u komunikaciji s lutkama i vršnjacima češće preuzimaju inicijativu i žele sudjelovati (Karaolis, 200: 30).

Kada je riječ o lutkarstvu, neizostavno je spomenuti iznimnog povjesničara i teoretičara lutaka i kazališta lutaka, a to je Henryk Jurkowski. Prema Jurkowskiom, lutkom se smatraju sve trodimenzionalne figure koje su napravljene od raznih materijala ili kombinacije materijala poput voska, metala, platna, drva ili papir-mašea. Lutke se koriste u svrhu kazališnih izvedbi kako bi se pokazali ljudi ili druga bića. Lutke se oživljavaju pokretima štapova ili žica za vrijeme ljudske vanjske manipulacije ili neposrednom manipulacijom ruku animatora (manipuliranje iznutra) (Verdonik, 2021: 7).

Kroger i Nupponen (2019: 393) opisuju da su lutke nastale u svrhu demonstracije, odnosno prikaza ljudi. Lutke su „oživljene“ animiranim manipulacijama osobe. Brojnim pokretima tijela i lica, lutka ostavlja vizualne dojmove prijenosa emocija, misli i radnji općenito. Za demonstraciju se najčešće koriste pokreti ruku ili nogu. Pokreti tijela lutke često su praćeni glasovnom izvedbom. Lutkarstvo, kao oblik kazališta ili izvedbe, bazira se oko manipulacije lutkama.

Prilikom opisa lutkarstva i lutaka, neophodno je spomenuti animaciju i animatora koji oživljava, animira, oduhovljuje figure, a osim animatora se koriste i pojmovi poput: voditelja lutaka, lutkara, glumaca lutkara, glumca animatora i glumca s lutkom. Za kazalište lutaka još se primjenjuje i termin lutkarskog kazališta koji karakteristično nije fokusiran na „žive“ glumce već na glumce koji animacijama lutaka oživljavaju radnje (Verdonik, 2021: 7).

Scenske lutke se dijele ovisno o položaju/mjestu/poziciji animatora i lutke, prema metodi kontrole/upravljanja i prema volumenu lutaka.

Prema Kroflin (2020), lutke se dijele na:

1. Lutke ovisno o položaju/mjestu/poziciji animatora i lutke – navedene lutke se ne proučavaju kao puki položaj lutke i ljudskog tijela, nego ovisno o izvoru impulsa za animaciju lutke, tako da je animator:
 - iza ili sa strane lutke – kod stolnih lutaka,
 - ispod lutke – kod štapnih ili ginjola (Slika 1) i
 - iznad lutke – lutke marionete.



Slika 1. Prikaz ginjol lutke

Izvor: https://ruta-cres.hr/proizvodi-2/igracke/img_2388/ (pristupljeno: 30.4.2024.)

2. Lutke prema načinu pokretanja:
 - ručne lutke – što uključuje vrste lutaka poput ginjola, prstnih lutaka i zijevalica (Slika 2)
 - lutke na štapu – javajke, lutke za kazalište sjena i velike lutke
 - lutke na koncima – marionete (Slika 3)



Slika 2. Lutka zijevalica

Izvor: <https://www.idadidacta.hr/lutka-zijevalica-lota-1146> (pristupljeno: 30.4.2024.)

3. Prema volumenu, lutke se dijele na:

- plošne – lutke su trodimenzionalni objekti, no kod plošnih lutaka zanemaruje se aspekt debljine, pa se smatra da lutka ima samo dvije strane i
- punog volumena – češće primjenjivane.

Verfonik (2021: 9) opisuje kako je marioneta vrsta lutke animirane odozgo (neizravno), obično se animira pomoću konaca, žica ili štapa. Na hrvatskom se često naziva „lutka na koncu“, iako postoje varijacije samo s koncem. Marionete su dizajnirane da predstavljaju potpune ljudske ili životinjske figure, izgrađene od glave do pete. Za razliku od drugih vrsta lutaka poput ginjola, koje se izgrađuju od struka prema gore, marionete obično uključuju prikaze nogu.



Slika 3. Marioneta

Izvor: <https://patrologija.com/marioneta/> (pristupljeno: 30.4.2024.)

Postoje dvije glavne vrste marioneta: one kojima se upravlja isključivo koncima i one s barem jednom žicom ili štapom. Primjeri marioneta uključuju parove lutaka, „maramonete“, trik-marionete i Kopf-Schulterove marionete. U hrvatskom jeziku izraz „sicilijanka“ koristi se za marionete kojima se upravlja štapom ili koncem, bez obzira na to imaju li jedne ili dodatne konce. Ovaj naziv potječe iz lutkarskog žanra poznatog kao *opera dei pupi* (talijanski za „lutkarska opera“), koji je nastao na Siciliji i južnoj Italiji, ali je primijećen i u drugim dijelovima zemlje (Verdonik, 2021: 9).

Lutka na štapu ili štapna lutka je svaka lutka namijenjena animaciji odozdo štapom. Iako postoje i druge vrste lutaka na štapu (marionete na štapu – sicilijanske lutke i animirane stolne lutke štapovima). Navedeno je usmjereno isključivo na lutke koje su animirane štapom i primjenjuje se animiranjem odozdo.

Vrste štapnih lutaka:

1. Štapne lutke punog volumena mogu biti:
 - na jednom štapu,
 - na jednom štapu s jednom ili dvije žive ruke,
 - na dva štapa i
 - javanka (na jednom štapu a dva štapa za lutkine ruke).

2. Plošne štapne lutke se dijele na:
 - lutke bez pokretnih segmenata,
 - lutke s pokretnim dijelovima bez posebnih vodilica i
 - na jednom štapu za nošenje s dva ručna štapa.

Tradicionalni oblici lutki javanki su izrađeni od drva. Glava lutke je pričvršćena na vrhu štapa koji prolazi čitavim tijelom lutke. Pokretanje ruku lutke je moguće pokretanjem štapova pričvršćenih na šake. Dizajn lutki uključuje i zglobove šaka, laktova i ramena. Lutke javanke su stekle globalno priznanje zbog svojih jedinstvenih karakteristika, miješajući elemente ginjola i marioneta dok ih usavršavaju kako bi prevladali njihove nedostatke. Neki lutkari smatraju javanske lutke na štapu oličenjem lutkarske savršenosti i vrhuncem lutkarske tehnike. Naziv „javanke“ potječe s otoka Jave, a i dan danas su iznimno zastupljene u Japanu, Kini i ostalim azijskim kulturama. Primarni i najzastupljeniji su drveni oblici s dugačkim štapom koji seže sve do glave. Pokretom štapa se pokreće glava, ekstremiteti i čitav trup. Šake su pričvršćene za druga dva štapa. Današnje štapne lutke su izrađene i povezane metalnim žicama koje održavaju strukturu i olakšavaju pokretanje za razliku od ranije korištenih dugačkih drvenih štapova. Lutke se i dalje odijevaju u dugačke platnene košulje, a dizajn košulja varira i ovisi o scenskim potrebama (Verdonik, 2021: 10).

Za stolne je lutke karakteristična animacija sa strane ili odostraga. Lutke su oslonjene na podlozi i vide se u cijelosti. Za razliku od ginjola ili lutaka na štapiću, nema paravana koji bi sakrio bilo koji dio lutke, nego se lutkama kreće po podlozi neovisno o visini i veličini, a lutke se mogu koristiti i podignute u zrak. U nekim slučajevima voda može poslužiti u svrhu podloge, što se vidi u vijetnamskom vodenom lutkarstvu. Jedna posebna vrsta stolne lutke je bunraku, dok je druga kuruma ningyo. Tehniku kuruma ningyo u hrvatsko lutkarstvo prvi je

uveo Zlatko Bourek 1982. godine izvedeći „Petnaestominutnog Hamleta“ Toma Stopparda. U ovoj predstavi lutkari su bili odjeveni u bijelo i na sebi su nosili lutke (Kroflin, 2020: 157-158).

Ranije isključivo korištenje lutaka tijekom lutkarskih predstava u kazalištu, u moderno doba se proširuje i dovodi do razvoja animacija, ulaganja u scenografiju, osvjetljenje i paravane. Sada se u kazalištima koriste različiti rekviziti, sredstva i materijalni elementi poput maski. Sada su kazališta puno dostupnija i imaju podžanrove koji doprinose specifikaciji i odabiru željenih tema. Osim lutkarskih predstava u kazalištima, lutke su dostupne i korištene diljem festivala, revija i smotri. Skrivanjem ili zastupanjem iza lutke, djeca razvijaju pozitivnu sliku o njima samima. Potiče se imaginativno i ekspresivno korištenje govora. Dopušteno je, to jest preporuča se dramaturgiziranje tijekom lutkarskih predstava. Naglašavanje doprinosi lutkaru/animatoru jer na taj način izražava vlastite zamisli i karakter, ali doprinosi i gledateljima koji pamte radnju i dramaturgiju. Lutkarstvo ima bezbroj mogućnosti, od monologa i izvedbe od samo jedne osobe, do dijaloga s „publikom“, točnije vršnjacima i odgajateljima u skupini. Lutkarstvo uključuje čitav niz aktivnosti i demonstracija primjenom mimike, razgovora, motoričkih radnji i dijaloga. Izvedbom, ali i slušanjem razvijaju se govorne vještine, upotpunjuje rječnik novim riječima. Usvaja se jezik neverbalne komunikacije, simboličke vrijednosti semiotičkih znakova, formiraju se stavovi, opredjeljenja, ali i mogućnosti za rješavanje kompliciranijih situacija. Predstava može uključivati i veći broj sudionika te navedeno iziskuje međusobni dogovor, suradnju i zajedničke aktivnosti. Lutke spontano navode i potiču na poboljšanje govora (Ivon, 2013: 50).

4.1. Animacija scenske lutke

Lutkarstvo je scenska umjetnost u kojoj se koristi lutka kao posrednik između publike i glumca. Lutka je temelj izražavanja lutkarske umjetnosti, ali i metafora koja se oživljava pokretom i tada dobiva smisao. Općenito se lutke najčešće povezuju s djecom, no lutkarska umjetnost je mnogo više i čini sintezu plesnih, dramskih, književnih i likovnih umjetnosti (Županić Benić, 2009: 7-8). Lutka je figura kojom se predstavljaju živa bića, životinje ili ljudi te je često glava postavlja u fokus kako bi se postigla komunikacija s okolinom. Na glavi lutaka se nalazi istaknuto lice s ustima, očima, nosom, brkovima, ušima, kljovama, zubima i slično. Lutke su katkad osmišljene s minimalnim detaljima što doprinosi korištenju mašte gledatelja (Županić Benić, 2009: 126).

Animirano kazalište je usmjereno prikazivanju odnosa između figura, glumaca, gledatelja i umjetničkih obrtnika. Animacija je centar umjetnosti, to jest njome se izražava poseban oblik komunikacije. Majaron i Kroflin (2004: 9) navode kako svaka umjetnička ekspresija treba biti animirajuća (oživljujuća) i animirana (oživljena). Animiranim kazalištem se postiže obraćanje osjetima sluha, vida, ali i dodira. Lutkar je dio zanata koji pokretanjem svoje ruke animira, oblikuje, komunicira i simbolizira. Animacijom se oživljavaju neživi objekti i dolazi do razmjene energije. Animiranjem se udahnuje život materijalima poput predmeta ili lutaka, a glavni fokus umijeća je razumijevanje unutrašnje dinamike i energije. U današnje vrijeme animacije su moguće i korištenjem moderne tehnologije

Animacija, to jest pokretanje ovisi o vrsti lutaka. Primjerice kod ginjola lutkar koristi vlastitu ruku kako bi održao položaj i postigao pokrete lutke. Koristi palac i kažiprst za pokretanje ruku lutke. Pokreti glave lutke upućuju na raspoloženje tako da spuštanje glave unaprijed sugerira na tugu, potištenost i žalost, dok pokret glave unatrag je znak autoriteta, egocentričnosti i bahatosti. Lutkar je glumac koji fiksacijom vlastitog pogleda postiže „gledanje lutke umjesto nje“, to jest animator postaje „ta lutka“ (Županić Beniće, 2009: 31).

Lutke zijevalice se animiraju pokretanjem ruke koja se nalazi u glavi lutke. Pokreti ruke animatora čine otvaranja i zatvaranja usta, a moguća je i djelomična ekspresija lica. Dio lutaka zijevalica je kreiran s mogućnosti prikaza složenijih pokreta tijela poput hvatanja ili hodanja tada animator za pokretanje lutke koristi dvije ruke, jednu ruku za pokrete lica, a drugu za animiranje pokreta tijela (Županić Beniće, 2009: 48).

Od svih do sada opisanih, lutke javanke se pojavljuju u najviše oblika i imaju najviše mogućnosti. Pojavljuju se od najjednostavnijih oblika koje izrađuju djeca do složenijih oblika s unutarnjim mehanizmima. Animacija javanki uključuje pokrete odozdo pri čemu se animator nalazi iza paravana, u jednoj ruci mu se nalazi štap kojim provodi animaciju glave, a drugom rukom pokreće ruke lutke pomicanjem žica koje se nalaze na njima. (Županić Beniće, 2009: 74-80).

Prema Županić Beniće (2009: 109) lutke marionete su načinjene od složenijih mehanizama koji omogućavaju složena mehanička pokretanja. Složeniji oblici marioneta imaju više konaca, a samim time je animacija složenija. Jednostavniji oblici imaju do deset konaca i nosivu žicu te se pokreću jednom rukom. Animaciju je moguće postići: potezanjem konaca ili niti rukama, pokretanjem kontrolnog mehanizma ili kombinacijom navedenog. Kreacije i pokreti se razlikuju u lutkarevoj kontroli mehanizma.

4.2. Hrvatsko scensko lutkarstvo

Hrvatska povijest lutkarstva je siromašna, prvi značajniji spomen lutaka navodi se Djetički dom na području današnjeg Britanskog trga u Zagrebu. Spisi upućuju na priredbu marionetskih predstava u prvoj polovici dvadesetog stoljeća pod vodstvom redatelja Velimira Deželića. Značajniji pothvat slijedio je predlaganjem Petrice Kerempuha u Hrvatskom glazbenom zavodu koji je prikazao lutkarsku scenu i potrebu za otvaranjem kasnije nazvanog Teatra marioneta. U početku su lutkarske predstave bile usmjerene na aktualna zbivanja i prikaz poznatih književnih djela. Zagreb je ubrzo postao česti gost poznatih lutkarskih klubova i umjetnika. Osim u Zagrebu, lutkarski teatri su bili zastupljeni i u ostalim većim gradovima poput Rijeke, Osijeka i Splita. Poslije Drugog svjetskog rata uslijedila su izvaninstitucionalna kazališta podijeljena na korske recitacije, tradicionalni teatar i kazalište lutaka. Dugi niz godina, kazališni fokus su bile lutkarske predstave za odrasle (UNIMA, 2024).

U hrvatskom lutkarstvu posebno se ističe stvaralaštvo Berislava Deželića. Deželić, arhitekt, scenograf i kostimograf, počeo je stvarati lutke na početku svoje karijere. U suradnji s redateljem Davorom Mladinovićem, njihove su predstave postale zaštitnim znakom Zagrebačkog kazališta lutaka tijekom 1960-ih i 1970-ih. Deželić je odstupio od puke imitacije, umjesto da se fokusira na stilizaciju i apstrakciju. Lutke je lišio nepotrebnih detalja, zadržavši samo bitna obilježja za prikaz likova, često ih svodeći na čiste geometrijske oblike. Njegovi dizajni lutaka stvorili su simbolične scene koje su organski proizašle iz književnih konteksta. Deželićeva težnja ka čistim javanskim oblicima postala je vodilja njegova stvaralaštva (Kroflin 2020: 117-119).

5. UTJECAJ LUTAKA NA ODGOJ I KREATIVNOST

Prostor dječjeg vrtića, kao i aktivnosti moraju biti primjerene i otvorene potrebama djece. U vidu kreativnog pedagoškog pristupa lutke su idealno sredstvo za otkrivanje, poticanje i u konačnici razvoj kreativnosti. Lutke se koriste vizualno, taktilno i čujno i smještaju se u okolinu. Prilikom odnosa s drugom djecom ili odgajateljem, primjenjuje se verbalna i neverbalna komunikacija. Lutke se koriste u svrhu poticaja tijekom razgovora, učenjem o lutkama, lutkarenjem i igrom lutkama (Ivon, 2013: 44).

Ivon (2013: 45) opisuje vrtiće da su izvan-obiteljska okruženja usmjerena radu s djecom. Makro i mikro razine ukupne organizacije vrtića fokusirane su na promatranje, razvoj i odgoj djece. Temelj rada s djecom predškolske dobi je usmjerenost na dijete ili skupinu djece kako bi se dijete socijaliziralo, odgajalo i dugoročno pripremalo za daljnji stupanj obrazovanja. Korištenje lutka u dječjim vrtićima ima znanstveni dokaz senzibilizacije i upotpunjenja razvoja djece. Lutkama se „dodjeljuje stav“ koji dovodi do stvaranja autoriteta i posredničkog odnosa između sredine i djeteta koji se u njoj nalazi. Igrom dijete verbalizira, ali i tjelesno pokazuje vlastite doživljaje i osjećaje. Na tri se razine provodi stilizacija, to jest vanjskim izgledom, glasom i pokretima. Igra lutkama doprinosi i osobnom viđenju sebe gdje igrom dijete povećava osjećaj važnosti, samopouzdanja i jedinstvenosti.

U području razvojne psihologije, rad s djecom i proučavanje odnosa s lutkama proizlazi iz bezbrojnih društveno i osobno značajnih uloga koje ove igračke ispunjavaju, a utječu na razvojni napredak. Lutke služe raznim funkcijama kao što su olakšavanje socijalizacije, zabave, opuštanja, psihoterapeutske dobrobiti i obrazovanje. Kao kulturni artefakti i simboli djetinjstva, lutke nude mogućnosti za istraživanje igre u sklopu kulturno-povijesnih teorija. Perspektiva naglašava važnost tumačenja sadržaja igre ne samo kao alata za razvoj djeteta, već i kao odraza povijesne evolucije (Chernaya, 2014: 7).

Prema Chernaya (2014: 9) predstave lutaka odražavaju društveno značajne slike i osjećaje idealiziranog života odraslih. Stvaranje svijeta igračaka za djecu odrasli mijenjaju djetinjstvo širenjem asortimana igračaka kvantitativno, kontekstualno, funkcionalno i konceptualno. Dječja igračka postaje ogledalo ideala odrasli, rezultat odraslog tumačenja dječjih snova i želja.

Provedeno sustavno istraživanje o utjecaju lutaka u pet aspekta u područjima: komunikacije, brige o zdravlju, znanosti, ponašanja i kreativnosti dokazuju pozitivan utjecaj

rada i aktivnosti s lutkama u području jačanja kreativnosti. Međunarodno istraživanje u ranom odgoju i obrazovanju ukazuju i na ostale doprinose lutaka poput korištenja djece za učenje pisanja, čitanje priča i učenju drugih jezika. Zajedno s odgajateljima, lutke se koriste u komunikaciji i značajno doprinose poticanju zajedničkog zagovora. Sadržaj igre s lutkama je beskonačan, tako da je u igri moguć pristup zdravstvenim temama i znanosti. Lutkama se prikazuju prirodne pojave, učenje korištenja tehnologije, ali i proces zdravstvene skrbi. Demonstracija pranja ruku pomoću lutaka rezultira bržim učenjem i češćim pranjem ruku, što doprinosi higijeni i stvaranju dobrih navika. Terapeutska uporaba lutaka otkriva vrijednost korištenje lutaka za razgovor s malom djecom i razvoj društvenih vještina (Ivon, 2013: 48).

Značaj je vidljiv u širem kontekstu komuniciranja mijenjajući artikulaciju glasova, simuliranju ljudskih odnosa, doprinosa socijalizaciji, ali i u kreativnosti ponajviše tijekom mijenjanja uloga. Kreativnost se posebice izražava prilikom (u potpunosti ili djelomičnog) sudjelovanja u izradi lutaka. Personaliziranjem lutaka one dobivaju vlastite osobine i karakter. Uključivanje lutaka u odgojno-obrazovni proces pokazalo se vrlo učinkovitim u motiviranju djece i olakšavanju njihovog sudjelovanja u raznim aktivnostima. Omogućuje blagi prijelaz iz igre u učenje, čineći iskustvo odgoja i obrazovanja ugodnijim i manje stresnim. Lutke zaokupljaju dječju pozornost, osobito u tradicionalnom frontalnom učenju, i mogu potaknuti aktivno sudjelovanje u grupnim zadacima (Obrenović, 2021: 3).

5.1. Opće razvojne mogućnosti lutkarstva

Glavne prednosti lutkarstva u radu s djecom rane i predškolske dobi su (Korošec, 2015: 457):

- poticanje kreativnosti – lutkari koriste niz tehnike za oživljavanje lutaka, a značajnu ulogu imaju i odgajatelji koji koriste različite materijale, igre i situacije kojima djeca istražuju i doživljavaju,
- multisenzorni pristup – stimulacija osjetnih organa; vida, sluha, mirisa, okusa i dodira,
- doživljaj iskustva i emocija – radnjama i animacijom lutaka prikazane su različiti podražaji i interakcije,
- nadogradnja simboličke igre – omogućuje djeci da se kreativno i maštovito izraze i

- prihvaćanjem i ohrabrivanjem dječje simbolične igre, odgajatelj osigurava temelje za inovativna, spontana i kreativna iskustva učenja koja su vođena djetetovim interesima i maštom.

5.2. Odgojno-razvojni doprinos lutkarstva

Kazalište ima značajnu ulogu u obrazovanju, nudeći različite mogućnosti za učenje, interakciju i sudjelovanje djece i odgajatelja. Može se integrirati u nastavni proces na nekoliko načina: kao istraživanje kazališta i njegove umjetnosti, kao učenje unutar kazališnog okruženja ili kroz glumu te kao proučavanje drame ili glumačkih tehnika. Ti se pristupi mogu ispreplitati ili funkcionirati neovisno, pružajući različite mogućnosti učenja (Korošec, 2015: 454).

„Drama“ se u kontekstu predškolskog kazališta (lutkarstva) ne odnosi samo na kazališne predstave ili napisane tekstove, već i na urođenu ljudsku sposobnost simboličkog izražavanja. Obuhvaća našu sposobnost da se uključimo u dramatične radnje, prikazujući stvarne ili izmišljene događaje, likove, predmete i odnose kroz igru uloga i demonstraciju situacija. U predškolskom odgoju umjetnost zauzima značajno mjesto u nastavnom planu i programu, a obuhvaća različite umjetničke discipline poput likovne umjetnosti, glazbe, plesa i audiovizualnih aktivnosti. Kurikul je osmišljen kako bi zadovoljio djetetov individualni potencijal, potrebe i stil učenja, dopuštajući mu da istražuje i kreativno se izražava. Kroz umjetničke aktivnosti djeca mogu prenijeti svoje emocije, opisati događaje ili predmete, eksperimentirati s likovnim jezikom i postupno istraživati različite aspekte svijeta oko sebe. Ovaj proces pomaže djeci da razviju svoju simboličku kompetenciju i kreativnost dok stječu dublje razumijevanje sebe i svoje okoline (Honig, 2000: 4).

Svakodnevni višesatni boravak u vrtićima i predškolskim ustanovama pruža djeci komunikaciju i druženje s vršnjacima i odgajateljima. Dijete iskazuje, uči i mijenja komunikacijske, socijalne i emocionalne sposobnosti. Odnosi u predškolskom periodu iznimno utječu na postavljanje temelja za učenje kompetencija u intrapersonalnim i interpersonalnim odnosima. Baza društvenih vještina obuhvaća traženje naklonosti i pomoći od drugih osoba, vještine lijepog govora i vještine slušanja. U predškolskom se periodu fokusira na uključivanje djece u igru, čekanje na red, postavljanje pitanja i pridržavanje uputa. Lutke u radu s djecom se primjenjuju i kod želje za posrednim dopunjavanjem djetetova društvenog razvoja. Prilikom svađe između djece, odgajatelj može pružiti lutke i da djeca preko lutaka verbaliziraju razloge

svađe, iskažu ljutnju, uvide pogreške i pomire se. Navedeno ukazuje kako se pravilnim postupcima postiže konačno rješenje. Vrhunac razvoja i vježbe društvenih sposobnosti je predškolski period. Lutkarstvom se potiče na kreativnost, smislenost, razvoj vlastitog i stajališta druge djece (Korošec, 2012: 29).

Prikaz djetetova „alter ega“ posebno je zanimljivo korištenjem tjelesne lutke (humanete) napravljene od papirnate vreće ili papira. Lutka se može postaviti oko vrata djeteta, a na djetetove ruke i noge su pričvršćeni dijelovi lutke. Nošenjem lutke, dijete se „sakriva“ i dobiva osjećaj sigurnosti. Lutka se pokreće i kreće pokretom djeteta i navedenim se šalju neverbalne poruke. Za izgradnju socijalnog „ja“ neophodan je razvoj društvenih vještina. Lutkarstvo se ubraja u grupne aktivnosti prilikom kojih je nužno promatranje sudionika, poštivanje prijedloga i ideja, prikazivanje osjećaja prema drugima i slušanje sugovornika. Zabava tijekom lutkarstva iziskuje uključenje i sudjelovanje u aktivnostima, a pobuđenje interesa ostalih slijedi iz razvoja vještina neophodnih za grupno sudjelovanje. Korištenjem lutke se na lakši način prikazuju situacije, opisuju radnje i postižu ciljevi aktivnosti. U lutkarskoj predstavi lutke se koriste kao posrednici za uspješnu komunikaciju i metoda za prijenos željene informacije. Za razliku od klasičnog kazališta u kojem glumci lik baziraju na egu, lutkarstvo zahtijeva usmjerenje energije na lutku koja je glavni lik uloge. U slučaju kada je riječ o lutkaru-sramežljivom djetetu, lutka posrednik olakšava igranje uloge i odvažuje dijete na komunikaciju. Lutkama se mogu prikazati sve životne situacije ili stjeći iskustvo drugih osoba. Vizualno se stvaraju slike, sluša se i promatra radnja prikazana izmišljenim likovima. Prednost lutaka je mogućnost rada „što se poželi“, prikazivanja situacija, ali i emocija (Ivon, 2013: 46).

Djeci je korištenjem lutaka i posredovanjem ugodnije sudjelovati u razgovoru s odraslom osobom jer se odnos promijenio i on se sada odvija kroz lutku. Rad sa starijim osobama sada djeluje pristupačnije i zabavnije. Interakcije se odvijaju lutkama, a ujedno i razvijaju kvalitetu okruženja za učenje. Samostalnim izradama lutaka primjenjuje se vlastita motivacija, kreativnost te se uviđaju drugačije namjene stvari poput papira, tkanina, gumbi i slično. U početku djeca sudjeluju s odgajateljima, no ubrzo slijedi samostalno učenje, razmatranje i vlastite inicijative. Također, osim materijalnog iskazivanja kreativnosti kroz lutke, rad se odražava i kroz ideje za scenskim uređenjem. Svaka će lutka kod svakog djeteta stvoriti drugačiju reakciju i ideju za korištenjem. Isti zadatak neće dovesti do identičnog tijeka. Materijalnom izradom i sudjelovanjem djeca osjećaju korisnost i produktivnost te su dodatno motivirana za učenje o zdravlju, prirodnim pojavama, govoru i slično (Karaolis, 2023: 291).

Lutke podupiru angažman djece s teškoćama u razvoju tako da lutka može postati objekt preko kojeg se ideje i osjećaji mogu iskomunicirati kroz radnje a ne samo putem riječi. Tada dolazi i do inkluzije u društvu i u vrtićkoj skupini. lutka koju se „oživi“ može izraziti osjećaje kroz fizičke izraze i vizualne znakove i tada predstavlja informacije koje se prilagođavaju potrebama djece (Karaolis, 2020: 32).

5.3. Kreativni doprinos lutkarstva

Glavna prednost lutke vlastite izrade u odnosu na komercijalno proizvedene lutke je ta što unikatna lutka je nastala korištenjem dječje mašte i gotovo je idealna igračka za razvoj. Igra s lutkama i kućicama za lutke služi kao odraz društveno značajnih ideala i percepcije života odraslih. Istraživanja obrađuju niz tema i scenarija odigranih kroz igru lutaka, uključujući razne vrste lutaka, od primitivnih i vlastito izgrađenih do modernih (komercijalnih lutaka). Interakcija s lutkama prikazuje obiteljsku dinamiku, društvene uloge i težnje prikazane interakcijom lutaka. Lutkarske aktivnosti obuhvaćaju lutkarsku izvedbu, pripovijedanje s lutkom, integriranu lutku u osjetilnim aktivnostima, rutinu, poticanje na kreativnost, umjetnost i zanat, doprinose za razvoj jezika i komunikacije, društvene i emocije povezanosti, tjelesne dobrobiti i zdravstvenog odgoja, kognitivnog razvoja i moralnog informiranja (Luen, 2021: 89).

Kreativnost posebice slijedi iz lutkarskih igara izmišljanja i simboličkih igara. U dramskim igrama dolaze do izražaja društveno-spoznajne sposobnosti neophodne tijekom prikaza uloga, cilja i praćenja scenarija dramatizacije. Stvaranjem vlastitog scenarija, sudionici dijele priču, dramaturgiju i uloge i omogućuju suradnju prilikom koje se itekako koristi mašta i dolazi do izražaja dječja kreativnost. U nužnim situacijama, uviđaju se reakcije djeteta i snalaženje, no ujedno i samoregulacija prije postizanja akcije. Dječje psihosocijalne spoznaje slijede iz dogovora o temi ili ideji predstave. Za odabir je nužna samosvijest o publici, sudionicima i osobna svijest. Posebno zadovoljstvo slijedi kada dijete samostalno pripremi temu i iznese prikaz. Djeca su tada posebno zadovoljna zbog aktivnog sudjelovanja u kreativnom procesu (Ivon, 2013: 49).

Tijekom lutkarskih predstava, izgradnje lutaka i druženja dolazi do imaginacijskog kreativnog jačanja. Tijekom igre slijedi istraživanje novih ideja, prikazivanje osobnog stila i viđenja uz neprekidno iskušavanje, istraživanje i kombiniranje. Igram i predstavom se

projektira odnos prema svijetu na kreativan i simboličan način. Ujedno potencijalni kaos se prikazuje kroz red. Tijekom predstave se unaprjeđuje mogućnost imaginacije, ali i doživljaja stvarnosti pružajući uvid u ljudske odnose, svakodnevnu problematiku i specifične radnje. Kreativnost je posebno izražena u situacijama kada dijete nema očekivani i formalni model, to jest tijekom fleksibilnih smjernica i iskustva (Ivon, 2013: 50). Prema Reggio pedagogiji se smatra kako postoji bezbroj metoda i jezika izražavanja koje se nalaze u moći i snazi svakog djeteta, a dijete ima neograničene mogućnosti logike, aktivnosti, kreativnih potencijala i izražavanja. Svako dijete posjeduje sposobnosti oblikovanja sadržaja, radnje i dijaloga potrebnih za lutkarske igre. Reggio filozofija potiče djecu da istražuju različite oblike izražavanja, uključujući pokret, mimiku, boju, crtanje, lutkarstvo, ritam, glazbu i govor, omogućujući im da se povežu sa sobom, drugima, prirodom, prostorom i vremenom na različite načine (Korošec, 2015: 455).

5.4. Izrada lutke kao dio kreativnog procesa

Već u ranom djetinjstvu i predškolskoj dobi zastupljeno je usmjeravanje djece na stvaralaštvo. Lutke su idealan materijal za ručni rad, poticanje samostalnosti, govora i kreativnosti. Zajedno s odgajateljima djeca mogu stvarati jednostavne lutke kojima se kasnije pripisuju razni karakteri, priče i svaka nova predstava ima drugačiji tijek. Izrada jednostavnih lutaka potiče djecu na osobno stvaranje i osjećaj korisnosti prilikom završetka izrade lutke. Materijalnom izradom djeca mogu iskazati vlastiti doprinos roditeljima i odgajateljima. Svako dijete će po zadanoj temi napraviti unikatnu i drugačiju lutku, a iste lutke možda neće imati identičnu funkciju. Karakter lutaka se mijenja promjenom materijala, boje, oblika, ugradnje zvuka ili slično. Lutka nema samo jednu funkciju, nego doprinosi slikovitosti i raznim maštovitim modelima (Ivon, 2005: 10).

Svakodnevno iskustvo u radu s djecom doprinosi uviđanju djetetovih potreba i primjene niza kreativnih mogućnosti. Desetodnevni ili višesatni period vremena proveden s djecom iziskuje poticanje na dječju kreativnost. Neophodan je rad odgajatelja koji isto moraju biti u kreativnom okruženju kako bi mogli djecu potaknuti na stvaralaštvo. Kreativnost odgajatelja je povezana s cjeloživotnim obrazovanjem, motiviranosti za radon, otvorenim umom, fleksibilnosti, samouvjerenjem i marljivosti. Odgajatelji pristupaju prijateljskim raspoloženjem

i brižnosti prema djetetu, a dodatno poticanje slijedi iz zanimljivosti i maštovitosti (Đuranović, 2020: 93).

Kreativnošću, izradom i krajnjim korištenjem djece osvještava svijet oko sebe, a korištenjem i prenamjenom svakodnevnih stvari prilikom izrade oživljava i daje drugu simboliku. Provodi se oblik oživljavanja stvari te nežive stvari korištenjem i aktivnostima postaju „žive“. Navedeno doprinosi razvoju spoznaje kod djece što rezultira većim osjećajem okruženja i okoline. Od izrade do korištenja, to jest igre, dijete zajedno s vršnjacima i odgajateljima prolazi kroz socijalno-kognitivne aspekte. Doprinosi razvoju psihosocijalnih spoznaja i usavršavanju ručnog rada, kreativnosti i komunikacijskih vještina. Bolja izvedba rezultira srećom i osjećajem korisnosti. Odvija se i proces povezivanja i interakcije s novim znanjima, iskustvima i interaktivnim postupcima. Dijete uviđa kako osobnim ponašanjem i poštivanjem pravila uzrokuje ostvarivanje početno zacrtanog plana (O'Hare, 2005: 68).

Tijekom stvaranja lutkarskih predstava se izražava i kroz samoinicijativu djeteta prilikom koje se očekuje aspekt akcije i interakcije s lutkom, izražavanje lika lutke kroz odabiranje značenja i prikaz odnosa odgovorima drugih. Djeca lutki pripisuju uloge, izvode kretanje, prikazuju razvoj događaja, prepričavaju dijaloge i monologe. Kroz simboliku se očituje razvoj komunikacijskih vještina, izoštravanje mišljenja, korištenje mašte, kontrola i iskazivanje emocija. Interakcijom, kretanjama i govorom postiže se pozornost publike i ovacije (Ivon, 2005: 11).

Mašta i pozornost se očituju i prilikom promatranja lutkarskih predstava kolega ili odgajatelja. Poseban doživljaj je odlazak na kazališnu lutkarsku predstavu koju izvode profesionalci. Tada se u djeci pobuđuju emocionalni i spoznajni događaji te se djeca upoznaju s umjetnosti kao profesijom. U razgovoru saznaju funkcije glazbe, osvjetljenja, ritma, scenarista, redatelja i glumaca lutkara (Ivon, 2005: 11).

5.5. Osobitosti kreativnosti i holistički pristup

Rad s djecom iziskuje holistički, individualni pristup svakom djetetu. Svako dijete je jedinstveno i ima osobne preference i potrebe. Rad u skupinama je katkad izazovan i nužna je dobra organiziranost kako bi svako dijete dobilo prikladnu njegu i poticaj za ostvarenje potencijala i interesa. Kroz umjetničke aktivnosti i umjetnost dopire se do dječje kreativnosti. Iznimna je uloga odgajatelja u zanimanju djece za likovnu umjetnost i zajednički provođeno vrijeme usmjereno zabavi. Neophodno je posjedovanje umjetničkih kompetencija i poznavanje nastavnih metoda kako bi se razvile umjetničke kompetencije djece temeljene na poticanju kreativnosti (Đuranović, 2020: 93). Kreativnost nije isključivo povezana s umjetnošću, nego se potiče i aktivnostima i učenjem poput čitanja, usmenog izražavanja, matematike, upoznavanja okoliša i općenitu igru.

Prema Đuranoviću (2020: 94) poticanje mašte je značajno prilikom čitanja priča, bajki i basni koje sa svakodnevnim varijacijama i uvođenjem novih likova potiču na istraživanje. Sudjelovanje djece slijedi iz povjerenja i uspostave dobrog odnosa s odgajateljem. Dijete se treba osjećati prihvaćeno u vrtićkoj skupini i uključeno od strane odgajateljice kako bi se razvila kreativnost. U suprotnom, kod djece može biti zastupljen strah, a samim time i suzdržavanje od izražavanja i sudjelovanja. Poticanje i pristup odgojitelja ovisi i o djetetu, tako da se pristup djetetu bazira na maštovitosti i originalnosti. Standardizirana formula za ostvarenje jedinstvenog sudjelovanja i kreativnosti kod djece ne postoji, nego je suradnja bazirana na individualnosti. Uloga odgajatelja je stvoriti primjereno i poticajno okruženje za razvoj i korištenje kreativnosti, a ne mogućnost stvaranja kreativnosti od strane odgajatelja.

6. LUTKA U SIMBOLIČKOJ IGRI

Prema Badurini (2015), simbolička igra je aktivnost koju dijete samostalno odabire i koja pozitivno utječe na njegov cjelokupni razvoj. Taj se stav temelji na činjenici da dijete tijekom simboličke igre sudjeluje u različitim radnjama koje mu omogućuju stjecanje raznovrsnih znanja. Na taj način, simbolička igra omogućava djetetu da aktivno i samostalno uči kroz igru koju samo kreira. Đuranović (2020: 101-104) navodi kako je rano upoznavanje djece s igrom i kreativnošću bitno jer igra potiče kreativnost i socio-emocionalni razvoj i obrnuto. Primjerice dijete koristi štap i imitira jahanje konja, balon postaje svemirski brod, jastuk i bilo što u što ga dječja mašta pretvori. Također, nošenje lutke u naručju (predstavlja dijete) a zatim stavljanje i guranje u kolicima tijekom šetnje. Prema Došen Dobud (2016), mašta je sposobnost koja djetetu pruža mogućnost da kombinira svoja prikupljena iskustva i razvija kreativna i originalna rješenja potrebna za ostvarenje igrovnih planova. Igračke djeci služe kao zamjene za stvarne predmete nakon čega provode aktivnosti igre koje oponašaju stvarne situacije i aktivnosti (Miljak, 2009). Kreativno ponašanje definirano je u okviru divergentnih misaonih procesa, što podrazumijeva autentičnost i različitost u pronalaženju različitih odgovora na istu situaciju. Umjetnosti se pridaje poseban značaj u predškolskim ustanovama. Naglašava se važnost svih oblika kreativnih umjetnosti za razvoj dječjeg, a kasnije odraslog života. Uključenjem djece u kreativne aktivnosti ostvaruju se novi osjećaji i misli. Boravak u poticajnom okruženju, ali i promocija individualnosti dovode do spontanog korištenja jezika, aktivaciju mašte i istraživanje (Đuranović, 2020: 101-104).

Poklanjanjem lutke djetetu očekuje se velika radost, neovisno o veličini oblika. Prihvatanjem lutke dijete ima različite motive za postizanje njihove aktivnosti. Pokrivka (2023: 31) navodi kako lutke za dijete utječu neodoljivom privlačnosti i vrlo lako pripisuju novi oblik života lutkama. Pri prvom doticaju djeteta s lutkom, dijete otkriva mogućnosti poput saginjanja glave, hodanja, mahanja rukama ili poskakivanja. Dijete odmah nastoji postići govor lutke, a lutka tada postaje i izgovara sve što dijete želi ili mašta. Maštom i razigranosti dijete oživljava lutku dok lutka postaje simbol emocija, doživljava svijeta i radosti. Simbolička igra i ukupno igra iznimno potiče dijete na dijalog i monolog.

Odgajatelj primjenjuje riječi, muziku i primjere kako bi obogatio i realizirao dječje zamisli, primjenjuju se i metode podjele uloga ili unaprijed dogovorenog sadržaja kako bi se postigao određeni način igre. Odgajatelj prikazuje široku lepezu mogućnosti što je samo poticaj djeci na buđenje interesa za igrom i stvaranjem uz navedeno dolazi i do razvoja emotivnog odnosa

prema lutki. lutka se postavlja kao centralni lik igre, koristi se kao simbol za dublje prikazivanje sadržaja (Pokrivka, 2023: 34).

Korištenje lutaka za prikaz situacija i pričanje priča pogodno je za interakciju s djecom mlađeg uzrasta jer ujedno koristi vizualni prikaz, zabavu i poticanje na kreativnosti. Lutke također mogu olakšati komunikaciju i interakciju između odraslih i djece stvarajući ugodnije ozračje, a tijekom lutkarskih predstava je zastupljena zabava, humor i spontanost. Lutke su pogodne za djecu jer djeca vjeruju u njih, lijepo se odnose prema njima i suosjećaju se. Poticanje na sudjelovanje korisno je i za uključivanje sramežljivije djece u aktivnosti. Kreativnost je vještina usmjerena boljem snalaženju i funkcioniranju usmjerena budućnosti. Kreativnost je dio ljudskog iskustva, to jest metode odnosa prema idejama, predmetima i situacijama. Kreativnost posjeduje svaka osoba, no ona je latentna unutarnja snaga. Prema definiciji se opisuje kao proces pojedinca da pronalazi, otkriva ili definira problem ili ideju. Kreativnost se u stručnoj literaturi sagledava iza aspekta stvaralaštava, tako da osoba može kreativnim procesom stvoriti novo originalno umjetničko ili praktičko djelo ili zadatak. Ujedno, kreativnost se povezuje i s produktivnošću (Đuranović, 2020: 98).

Bastašić (2014: 20) navodi kako simbolička igra slijedi nakon određenog razdoblja razvoja objektnih odnosa kada dijete stvara simbole, značenja i mijenja igru. Značaj simbolike je važno za sociokulturni razvoj i mijenja odnose. Interakcije s lutkama uključuju svjesno i nesvjesno, ali i stimuliraju psihičke funkcije. Kroz simboličke igre unaprjeđuje se kreativnost i umjetnost, a moguće je i odražavanje integrativnog procesa ličnosti.

Igre lutkama se mogu podijeliti na (Chernaya, 2014: 10):

- Igre života lutke – uključuje stavljanje u krevet, oblačenje, kupanje, obavljanje svakodnevnih ljudskih aktivnosti. Prednost igre života je ta što igranje ne zahtjeva partnera, nego se dijete može igrati samostalno, primjenom stvari iz okoline i mašte. U slučaju kada se odvija igra s drugim djetetom, igra je tada bliska, no nije zajednička jer se u većini situacija svako dijete igra samostalno. Takvo je igranje tipično za djecu rane i predškolske dobi. Život lutke u različitim kulturama uvjetovan je tipologijom svakodnevnih situacija.
- Igre obiteljskih i bliskih odnosa – većinski se prikazuju najtipičniji odnosi, intrige i zapleti povezani s kulturom i ustaljenim obiteljskim navikama. Nerijetko djeca u

igri s lutkama prikazuju rađanje, vjenčanja i slično. Promatrajući djecu se uviđaju etničke, kulturološke, odgojne i obiteljske razlike.

- Igre života odraslih – odražavaju osobitosti društvenih normativnih odnosa odraslih osoba. Djeca lutkama glume život odraslih.

Rad u vrtićima i predškolskim ustanovama bazira se na kurikulumu. Istraživanjima je dokazan utjecaj djece na formiranje promjena u dinamici i pristupu. Djeca u kolektivima uče po principu prirodnih modela, to jest u igri s vršnjacima. Formiranje kurikuluma ustanova za odgoj i obrazovanje je dugotrajni proces koji uključuje suradnju stručnjaka iz različitih područja. Središte kurikulumu je dijete s njegovim interesima i potrebama koje se ostvaruju tijekom primjene strategija i organiziranog rada. S obzirom na individualnost i različite potrebe djeteta, odgojitelji moraju biti fleksibilni u aspektu sadržaja i vremenskog planiranja (Đuranović, 2020: 95).

Prema Đuranoviću (2020: 95) kurikulumom se nastoje postići vrijednosti:

- Znanje: stvaranje i unaprjeđenje kritičkog razmišljanja, inovativnost, snalažljivost u hitnim i novim situacijama, funkcioniranje u svakodnevnom životu.
- Identitet: djeca su budući građani u ovom svijetu tako da se od najranije dobi upoznaju s kulturom i nacionalnim identitetom.
- Tolerancija i humanizam: neophodno je poštovanje i prihvaćanje drugih osoba, potrebno je razumijevanje, potpora i suosjećanje, ali i poznavanje obveza, odgovornosti i prava.
- Kreativnost: prepoznavanje i inicijacija kreativnih aktivnosti, pronalazak originalnih pristupa za rješavanje problema.
- Odgovornost: usmjerenost k općem ljudskom dobru, održivosti prirode i dobru za sebe i ostale ljude.
- Autonomija: formiranje osobnog mišljenja, djelovanje i odlučivanje.

7. ZAKLJUČAK

Lutkarstvo je prvi susret djeteta sa scenskom umjetnošću od najranije dobi. Uz lutkarstvo se vežu lutke kao sredstva namijenjena lutkarskim izvedbama na pozornici koje na zabavan način govore o raznim temama, prikazuju važne poruke i prenose emotivni sadržaj. Lutka je više od samog objekta jer se uz maštu, kreativnost i umjetnost lutkara oživljava pokretom, odnosno pokretanjem dijelova lutke. Pokrivka (1980) ističe da srž lutkarstva, kao grane scenske umjetnosti, leži u prekrasnom i poetskom činu oživljavanja nežive materije putem vještina glumaca lutkara. Scenske lutke koriste se kao medij interakcije između publike i animatora. Također, lutke su svakodnevno sredstvo dječje igre, koje dolaskom u ruke djeteta oživljuju različite scenarije što rezultira simboličkom igrom.

Pokazalo se da je lutka poticaj za različita kreativna izražavanja. S ciljem izrade lutke u početku se stvara plan koji je putanja za daljnju izradu. Djeca, u suradnji s odgajateljima, koriste dostupne materijale kako bi osmislili i realizirali nastanak lutke. Izrada ovisi i o namjeni lutke, što se njome želi iskazati i postići. Tijekom izrade se koriste kreativni procesi poput crtanja, izrezivanja, bojanja, lijepljenja ili šivanja. Djeca unaprjeđuju kreativnost i motoričke vještine koje doprinose realizaciji zamišljenog i postizanju osjećaja zadovoljstva krajnjim rezultatom.

Radom se prikazalo koliko je važno razumijevanje značenja lutaka tijekom djetetova odrastanja te u tom kontekstu i ukazala potreba za primjenom lutaka kao didaktičkih sredstava tijekom rada u odgojnim ustanovama. Lutkarstvo je sastavni dio kurikuluma, preciznije ono je nit vodilja odgajateljima tijekom rada s djecom. Korištenje lutaka doprinosi vizualizaciji, poticanju slušanja, razvoju zamisli i ideja, prepoznavanju vlastitih sposobnosti, gradnji odnosa s drugom djecom i unaprjeđenju govornih mogućnosti. Lutkama je moguća demonstracija svih radnji na primjereniji i djeci zanimljiviji način. Općenito, korištenje lutaka obogaćuje okruženje za učenje, potiče kreativnost, socijalizaciju i cjelovit razvoj djece. Lutkarske aktivnosti dokazano potiču komunikaciju, povećavaju angažman i mijenjaju stavove djece. Korištenje lutaka doprinosi kognitivnom, emocionalnom i socijalnom razvoju. Osim toga, povećava se i razina suradnje, interesa, pažnje i uključenosti djece u interakcije učenja.

8. LITERATURA

1. Badurina, P. (2015). Odgojitelj i simbolička igra. *Napredak*, 156 (1-2), 47-75.
2. Bastašić, Z. (2014). Scenska lutka u psihoterapiji. *Etnološka istraživanja*, (18/19), 19-33.
3. Chernaya, A. (2014). Girls' plays with dolls and doll-houses in various cultures. In L. T. B. Jackson, D. Meiring, F. J. R. Van de Vijver, E. S. Idemoudia, & W. K. Gabrenya Jr. (Eds.), *Toward sustainable development through nurturing diversity: Proceedings from the 21st International Congress of the International Association for Cross-Cultural Psychology*.
4. Došen Dobud, A. (2016). Dijete-istraživač i stvaralac: Igra, istraživanje i stvaranje djece rane i predškolske dobi. Zagreb: Alinea.
5. Duran, M. (2001). Dijete i igra. Drugo prošireno izdanje. Jastrebarsko: Naklada Slap.
6. Đerđ, Z. (2015). Lik-lutka stalni i povremeni član odgojne skupine. *Magistra Iadertina*, 10. (1.), 89-101.
7. Đuranović, M., Klasnić, I. & Matešić, I. (2020). Poticanje dječje kreativnosti u predškolskim ustanovama. *Školski vjesnik*, 69 (1), 89-110.
8. Hicela, I. i Sindik, J. (2011). Razlike u prosocijalnom i agresivnom ponašanju djece predškolske dobi, ovisno o učestalosti djetetove interakcije s lutkom. *Paediatrica Croatica*, 55 (1), 27-33.
9. Honig, A. S. (2000). Promoting Creativity in Young Children. *ERIC*, 4.
10. Ivon, H. (2013). Lutka i lutkarska igra u kurikulumu predškolskog odgoja. *Školski vjesnik*, 62 (1), 43-54.
11. Ivon, H. (2005). Lutka u razvoju djeteta. *Dijete, vrtić, obitelj*, 11 (40), 6-11.
12. Karaolis, O. (2023). Being with a puppet: literacy through experiencing puppetry and drama with young children. *Education Sciences*, 13(3), 291.
13. Karaolis, O. (2020). Inclusion happens with a puppet: puppets for inclusive practice in early childhood settings. *NJ*, 44(1), 29-42.
14. Korošec, H. (2015). The child's expression and exploration of the world through drama/theater art. *Školski vjesnik*, 64 (3), 453-465.
15. Korošec, H. (2012). Playing with puppets in class—teaching and learning with pleasure. *The power of the puppet*, 29.
16. Kröger, T., & Nupponen, A. M. (2019). Puppet as a pedagogical tool: A literature review. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 11(4), 393-401.

17. Luen, L. C. (2021). Puppetry activities in early childhood programmes. *Southeast Asia Early Childhood Journal*, 10, 89-96.
18. Obrenović, M. (2021). Pozitivna klima uz pomoć lutke. *Varaždinski učitelj*, 4 (5), 389-393.
19. Majaron, E., Kroflin, L. (2004). Lutka...divnog li čuda! *Međunarodni centar za usuge u kulturi*, Zagreb.
20. Miljak, A. (2009.). Življenje djece u vrtiću: SM Naklada, Impresa, Šibenik
21. O'Hare, J. (2005). Puppets in education: process or product?. *Bernier, M.; O'Hare, J. Puppetry in education and therapy. Bloomington: Authorhouse*, 63-68.
22. Pokrivka, V. (1980). Dijete i scenska lutka. Školska knjiga, Zagreb.
23. Pokrivka, V. (2023). Lutke su nas odabrale- Lutkarstvo-umjetničke i pedagoške teme i retrospektive. *Novi redak*, Zagreb.
24. UNIMA.hr. Kratka povijest hrvatskog lutkarstva. Dostupno na: <https://unima.hr/lutkarstvo/povijest/> (pristupljeno: 11.04.2024.)
25. Verdonik, M. (2021). Lutkarstvo. Dostupno na: https://ufri.uniri.hr/files/nastava/nastavni_materijali/070622_Maja_Verdonik_Nastavni_materijal_Lutkarstvo.pdf (pristupljeno: 05.05.2024.)
26. Vidović Schreiber, T. (2015). Tradicijska kazivanja i scenski izraz djece predškolske dobi. *Školski vjesnik*, 64 (3), 504-517. Dostupno na: <https://hrcak.srce.hr/151384> (pristupljeno: 27.5.2024.)
27. Vujević, A. (2023). *Primjena scenske lutke u odgojno-obrazovnom procesu* (Diplomski rad). Split: Sveučilište u Splitu, Filozofski fakultet.
28. Županić-Benić, M. (2009). O lutkama i lutkarstvu. *Laykam international, d.o.o.*, Zagreb.

9. SAŽETAK

Korištenje lutaka u raznim aktivnostima u djetinjstvu djeci nudi niz mogućnosti za istraživanje svoje mašte, kreativnosti i emocionalnog izražavanja. Pomoću lutkarstva djeca mogu prikazivati stvarnost i istraživati nove svjetove, likove, doživljaje i stvarati vlastite priče korištenjem mašte. Lutkarske aktivnosti potiču slobodno razmišljanje i individualnost, svako dijete doživljava i stvara vlastite likove. Za djecu koja se suočavaju s izazovima s motorikom ili pak samopoštovanjem, sudjelovanje u lutkarskoj igri upravo može pomoći u razvoju fine motorike, izgradnji samopouzdanja i pozitivne slike o sebi. Kako djeca rastu, tako se složenost lutkarstva povećava. Kreativnost se odražava od samih početaka, to jest od izrade koja iziskuje promišljanje, stvaranje plana, korištenje dostupnih materijala i tehnika kako bi se ostvarila želja i postigla zamišljena lutka. Nadalje, kreativnost se očituje i u aspektu simboličke igre kako i scenske igre. Lutke koje su neživi objekti, animacijom i oživljavanjem se postižu ciljane priče i iskazivanje emocija. Uključivanje lutaka u odgojno-obrazovne programe može olakšati prijelaz iz igre u učenje i promicati socijalizaciju unutar grupa. Spontana lutkarska igra, u kojoj djeca sudjeluju u simboličkim igrama i igranju uloga bez uplitanja odraslih, nudi opušten i nesputan prostor za samoizražavanje i istraživanje. Općenito, lutkarstvo služi kao vrijedan alat za poticanje cjelovitoga razvoja djece.

Ključne riječi: kreativnost djece, lutkarstvo, lutka, scenska lutka

10. SUMMARY

Using dolls in various childhood activities offers children a range of opportunities to explore their imagination, creativity and emotional expression. Using puppetry, children can depict reality and explore new worlds, characters, experiences and create their own stories using imagination. Puppet activities encourage free thinking and individuality, each child experiences and creates his own characters. For children who face challenges with motor skills or self-esteem, participating in puppetry can help develop fine motor skills, build self-confidence and a positive self-image. As children grow, the complexity of puppetry increases. Creativity is reflected from the very beginning, that is, from the creation that requires thinking, creating a plan, using available materials and techniques in order to realize the desire and achieve the envisioned doll. Furthermore, creativity is manifested in the aspect of symbolic play as well as stage play. Puppets, which are inanimate objects, can be animated and brought to life to achieve targeted stories and expressions of emotions. The inclusion of dolls in educational programs can facilitate the transition from play to learning and promote socialization within groups. Spontaneous puppetry, in which children engage in symbolic play and role-play without adult intervention, offers a relaxed and unfettered space for self-expression and exploration. Overall, puppetry serves as a valuable tool to encourage the holistic development of children.

Keywords: children's creativity, puppetry, puppet, stage puppet


Obrazac A.Č.

SVEUČILIŠTE U SPLITU
FILOZOFSKI FAKULTET

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

kojom ja LAURA BAREŠA, kao pristupnik/pristupnica za stjecanje zvanja sveučilišnog/e prvostupnika/ce RANOG I PREDŠKOLSKOG ODGOJA I OBRAZOVANJA izjavljujem da je ovaj završni rad rezultat isključivo mogega 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 završnog 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 završnog rada nije iskorišten za koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

Split, 9.7.2024

Potpis: 

**Izjava o pohrani i objavi ocjenskog rada
(završnog/diplomskog/specijalističkog/doktorskog rada - podcrtajte odgovarajuće)**

Student/ica: Laura Bareša
Naslov rada: Lutkarstvo u poticanju kreativnosti
kod djece rane i predškolske dobi
Znanstveno područje i polje: Humanističke znanosti, filologija
Vrsta rada: Završni rad

Mentor/ica rada (ime i prezime, akad. stupanj i zvanje):
doc. dr. sc. Tea -Tereza Vidović Schreiber

Komentor/ica rada (ime i prezime, akad. stupanj i zvanje):

Članovi povjerenstva (ime i prezime, akad. stupanj i zvanje):
doc. dr. sc. Tea -Tereza Vidović Schreiber
nast. asistent Sanja Balić
izr. prof. dr. sc. Helena Dragić

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

Kao autor izjavljujem da se slažem da se moj ocjenski rad, bez naknade, trajno javno objavi u otvorenom pristupu u Digitalnom repozitoriju Filozofskoga fakulteta Sveučilišta u Splitu i repozitoriju Nacionalne i sveučilišne knjižnice u Zagrebu (u skladu s odredbama Zakona o visokom obrazovanju i znanstvenoj djelatnosti (NN br. 119/22)).

Split, 9.7.2024

Potpis studenta/studentice: Barešuf

Napomena:

U slučaju potrebe ograničavanja pristupa ocjenskom radu sukladno odredbama Zakona o autorskom pravu i srodnim pravima (111/21), podnosi se obrazloženi zahtjev dekanici Filozofskog fakulteta u Splitu.