**Radionica: Lutka kao pedagoško sredstvo**

Voditelj: Nenad Pavlović

Kad razmišljamo o lutki kao pedagoškom sredstvu prvo moramo definirati pojmove kako bi

uvidjeli gdje se i kako lutka uklapa u pedagoški proces tj. kako lutka može potpomoći

nastavu u obrazovnom sustavu. Stoga u uvodu valja definirati što je to lutkarstvo, i koji

segmenti ove umjetnosti mogu biti iskorišteni. Ako uzmemo premisu da je umjetnost prije

svega po definiciji komunikacija, između slike i gledatelja, publike i glumca na sceni, glazbe i

publike, lutka je prirodno sredstvo unaprjeđenja komunikacije i kao takvo ćemo je

promatrati za vrijeme ove radionice.

Stoga treba razumjeti kako lutka funkcionira kao umjetničko sredstvo, prije svega treba

obratiti pozornost na to da je lutka bilo koji predmet ili dio tijela kojeg oživljavamo ili

preciznije rečeno animiramo. Animacija doslovno znači udahnuti dušu pa moramo kroz

nekoliko jednostavnih vježbi i za početak kroz primjer bilo kojeg predmeta u prostoriji otkriti

što to znači animirati. Zato ćemo krenuti od likovnosti predmeta zato što nam materijal od

kojeg je predmet sastavljen i boja već puno govore o samom predmetu i kontekstu kojeg on

nosi u svojoj službi tj. funkciji. Uz primjer obične stolice analizirat ćemo kvalitete koje predmet nudi iz pukog promatranja i iz svoje funkcije te ćemo zaključiti ili obilježiti njegove karakteristike koje smo namaštali iz analize. To će nam poslužiti kao baza za karakter

predmeta kad ga oživimo kao lutku. Zatim ćemo proučiti tri osnovne značajke koje određuju

karakter: disanje (osnovni element života i svima prepoznatljiv znak) je prvi element gdje

ćemo izborom načina disanja i ritma disanja dobiti osnovnu značajku karaktera, zatim

kretanje (kako se kreće predmet, da li ima udove i koje su mogućnosti pokreta) kojem ćemo

istraživački pristupiti i poigrati se sa mogućnostima predmeta i na kraju glasanje pomoću

kojeg taj lik komunicira sa svijetom koji ga okružuje. Sad kad smo predmetu odredili sve

osnovne značajke valja razumjeti da glumac nosi scenski prostor svuda sa sobom i stvara ga

uzimanjem pažnje, prije svega očima. Lutka za razliku od glumca ne nosi svoj scenski prostor

i stoga joj je nužan paravan ili stol ili bilo koji prostor u kojemu će se lutka istaknuti a pažnja

publike fokusirati na lutku. Zatim ćemo još i vježbati kako da poništimo sebe kao animatora

kako bi lutka još vise došla do izražaja. Podijelit ćemo grupi jednostavne prstne lutke te će

svaki sudionik radionice imat pet minuta vremena kako bi promotrio svoju lutku i iz njene

likovnosti izvukao osnovne značajke karaktera te ćemo u nekoliko grupa (ovisi o broju

sudionika) istraživati načine kretanja i osnovne principe animacije. Sljedeći zadatak je naći

način da lutka počne komunikaciju, kada smo je uvažili i dali joj prostor za igru počinje onaj

najkreativniji čin: igra. Igra je vrlo Slobodan izraz pojedinca unutar sklopa jednostavnih

pravila i što su ta pravila jednostavnija i čvrsta to je mogućnost igranja (kreativnog) veća.

Nekih desetak minuta ćemo se igrati i upoznavati kao grupa kako bi smanjili sve tjelesne

neuroze i neugodnosti koje se javljaju kod rada u grupi s neznancima, upozoriti ćemo na njih

jer u radu s djecom puno učimo preko uzora stoga valja kao uzor i vođa igre davati valjan

primjer i kontrolirati tjelesni govor. Osnovni princip igre s lutkom u kazalištu je akcija-

reakcija, a glavno izražajno sredstvo lutke je pokret pa ćemo kroz nekoliko jednostavnih

vježbi tražiti kako lutka reagira na akciju i kako se gradi igra s lutkom. Sam princip animacije

lutke sa pažnjom da lutku stavljamo ispred sebe i sebe poništavamo omogućuje

sramežljivijima među nama da hrabro se zauzmu igrajući neko lice s lutkom. Povezao bih

ovaj princip igre sa principima drama terapije gdje se određene konfliktne situacije u razredu

mogu uz pomoć lutke lako i bez stresa objasniti. Npr. Ivan i Marko se nađu u konfliktnoj

situaciji, učiteljica spriječi sukob no sukob je daleko od saniranog. Zatim učiteljica uzima

dvije lutke i daje ih Ivanu i Marku pa će njih dvojica odigrati tu situaciju koja se upravo

dogodila, s obzirom da je lutka ispred njih samih i jasno vide postupke koje čine. Zatim će

Marko i Ivan zamijeniti uloge i igrati jedan drugog te pogledati situaciju iz tog pogleda a

zatim još to mogu odigrati i svjedoci samom sukobu te iz nekoliko pogleda sagledati situaciju

i kroz igru naučiti kako se ponašati i ophoditi u zadanoj situaciji. To je samo jedan od

primjera korištenja lutke kao pedagoškog sredstva, smatram da je lutka odlična za razvoj

koordinacije i motorike isto kao i za jačanje timskog duha u razredu. Primijenit ćemo za

posljednje navedeno tehniku iz dalekog Japana: Bunraku. To je Japanska tradicionalna

lutkarska tehnika animacije u troje iz koje ćemo uzeti samo princip animacije u troje. Podijelit

ćemo se u grupe i svakoj ćemo grupi dati jednu majicu dugih rukava sa kapuljačom (za

vježbu može koristiti bilo koji odjevni predmet), zatim ćemo grupe po tri raspodijeliti na

majici sa zadatkom da jedan animira noge lutke, drugi animira tijelo i lijevu ruku a posljednji

animira desnu ruku i glavu no svi skupa prije svega trebaju savladati zajednički ritam disanja

kako bi se uskladili i kako bi pokret lutke bio fluidan i prirodan za cjelinu lutke. Kroz proces

prilagodbe tuđem disanju, drugom ritmu mišljenja pa tako i reagiranja i usklađivanjem

različitih motoričkih sposobnosti grupa radi na savladavanju sebe i discipliniranju suradnje,

jer u kazalištu ne postoji kompeticija već samo suradnja i samo zajedničkim trudom ćemo

savladati velike zadatke. Lutka je po meni iz navedenih razloga idealno sredstvo za

potpomaganje kvalitete komunikacije prije svega kroz igru, a zatim i u procesu socijalizacije i

razvijanje osobnosti.