

**UNIVERZA NA PRIMORSKEM
PEDAGOŠKA FAKULTETA**

**DIPLOMSKA NALOGA
KLARA KORDIŠ**

KOPER 2020

UNIVERZA NA PRIMORSKEM

PEDAGOŠKA FAKULTETA

Visokošolski strokovni študijski program

prve stopnje Predšolska vzgoja

Diplomska naloga

**KREATIVNI PROCES VZGOJITELJA PRI
IZDELAVI IN IZVEDBI LUTKOVNE PREDSTAVE
ZA OTROKE**

Klara Kordiš

Koper 2020

Mentorica:

izr. prof. Jelena Sitar Cvetko

ZAHVALA

Rada bi se zahvalila mentorici, izr. prof. Jeleni Sitar Cvetko, da me je s svojo energijo in ljubeznijo do ustvarjanja navdušila za lutke, mi svetovala, me spodbujala in mi pomagala pri nastanku diplomske naloge.

Hvala tudi moji družini, ki me je skozi študij podpirala in verjela vame. Še posebej se zahvaljujem svojemu partnerju za moralno podporo in razumevanje ter svojima otrokoma, ki sta s spodbudnimi besedami vedrila težke trenutke.

Zahvala gre tudi strokovnim delavkam enote Markovec Vrtca Semedela za pomoč in strokovne nasvete.

Zahvaljujem se kolegicam, s katerimi sem sodelovala v času študija; hvala za vse vaše konstruktivne kritike, podporo, pomoč in prijateljstvo.

Hvala vsem, ki ste na kakršen koli način prispevali k nastanku diplomske naloge in mi pomagali do cilja.



IZJAVA O AVTORSTVU

Podpisana Klara Kordiš, študentka visokošolskega strokovnega študijskega programa prve stopnje Predšolska vzgoja,

izjavljam,

da je diplomska naloga z naslovom Kreativni proces vzgojitelja pri izdelavi in izvedbi lutkovne predstave za otroke:

- rezultat lastnega raziskovalnega dela,
- so rezultati korektno navedeni in
- nisem kršila pravic intelektualne lastnine drugih.

Podpis: _____

V Kopru, dne:

IZVLEČEK

Lutkovne predstave vzgojiteljic le redko dosegajo kriterije kakovosti, ki so nujni, če želimo otrokom omogočiti pristno srečanje z umetnostjo.

V diplomski nalogi smo predstavili svoj primer ustvarjalnega procesa, skozi katerega smo morali od izdelave do izvedbe kakovostne lutkovne predstave za otroke. S tem smo hoteli dokazati, da so za ustvarjanje z lutkami potrebni določeno znanje, sposobnosti in sodelovanje celotnega kolektiva ustvarjalcev.

Diplomska naloga je sestavljena iz teoretičnega in praktičnega dela. V teoretičnem delu smo navedli pomen gledališča, gledališke umetnosti in lutkovnega gledališča. Predstavili smo kriterije, ki določajo kakovost lutkovne predstave za otroke, ter temeljito proučili proces nastajanja lutkovne predstave. Posvetili smo se lutki in lutkovnim tehnikam ter vlogi lutk v otrokovem življenju. Pozornost smo namenili tudi zelo pomembnima dejavnikoma, ki vplivata na nastanek dobre lutkovne predstave: ustvarjalnosti in timskega delu.

V praktičnem delu diplomske naloge smo sledili procesu oblikovanja in podrobno opisali celoten potek našega dela. Z medsebojnim sodelovanjem smo ustvarili lutkovno predstavo, ki smo jo otrokom izvedli na PUF festivalu v Kopru in v Vrtcu Semedela, kjer so otroci pri poustvarjanju doživetja s svojo ustvarjalnostjo risali, se preizkusili v vlogi lutkarjev in ustvarili svoje lutke. Vse predstave in odzive otrok smo snemali ter na osnovi tega ugotovili, ali je bila lutkovna predstava kakovostno oblikovana. Svoje delo smo evalvirali in ovrednotili glede na zastavljene cilje.

Ključne besede: lutke, kakovostna lutkovna predstava, kreativni proces, odziv otrok, ustvarjalnost, sodelovanje v timu.

ABSTRACT

Kindergarten Teacher's Creative Process in Creating and Performing Puppet Show for Children

Puppet shows performed by kindergarten teachers rarely meet the quality criteria that are essential to provide children with a genuine opportunity to become familiar with art.

This paper presents the creative process we had to go through to create and perform a quality puppet show for children. In doing so, we wanted to demonstrate that creating a puppet show requires certain knowledge, skills and cooperation of the entire team of creators.

The paper consists of a theoretical and an empirical part. The theoretical part highlights the significance of theatre, performing arts and puppet theatre. We present the criteria determining a quality puppet show for children and examine in detail the process of organising a puppet show. We also describe puppets and puppet techniques as well as their role in children's lives. Attention is devoted to two important factors contributing to the creation of a quality puppet show: creativity and team work.

The empirical part of the paper follows the creation process and describes in detail our entire workflow. By working together, we created a puppet show that was performed on the International Alpe Adria Street Festival in Koper and in the Semedela Kindergarten, where children, recreating their experience, used their creativity skills to draw, try to assume the role of the puppeteer and create their own puppets.

We recorded all shows and children's reactions and, based on the recordings, determined whether the puppet shows were created in compliance with the quality criteria. We evaluated our work and assessed it in accordance with our set goals.

Key words: puppets, quality puppet show, creative process, children's reactions, creativity, team cooperation.

KAZALO VSEBINE

1	UVOD.....	1
2	TEORETIČNI DEL	2
2.1	Gledališče.....	2
2.1.1	<i>Gledališka umetnost</i>	<i>2</i>
2.1.2	<i>Gledališče za otroke</i>	<i>2</i>
2.1.3	<i>Lutkovno gledališče</i>	<i>3</i>
2.1.4	<i>Kakovostna lutkovna predstava za otroke.....</i>	<i>4</i>
2.1.5	<i>Nastanek lutkovne predstave</i>	<i>5</i>
2.2	Lutka.....	6
2.2.1	<i>Lutka in lutkovne tehnike</i>	<i>6</i>
2.2.2	<i>Otrok in lutka</i>	<i>10</i>
2.2.2.1	<i>Lutka in igra</i>	<i>10</i>
2.2.2.2	<i>Lutka kot umetniško doživetje</i>	<i>11</i>
2.2.2.3	<i>Lutka kot ustvarjalna izkušnja</i>	<i>11</i>
2.3	Ustvarjalnost vzgojitelja in sodelovanje v timu	12
3	PRAKTIČNI DEL.....	13
3.1	Problem, namen in cilji diplomske naloge	13
3.2	Raziskovalna vprašanja	13
3.3	Načrt	14
3.4	Izvedba	15
3.4.1	<i>Izbira zgodbe in vodilna misel.....</i>	<i>15</i>
3.4.2	<i>Scenosled (opis prizorov)</i>	<i>15</i>
3.4.3	<i>Izbor lutkovne tehnike in odrski prostor.....</i>	<i>16</i>
3.4.4	<i>Analiza likov in medsebojnih odnosov.....</i>	<i>16</i>
3.4.5	<i>Izdelava lutk in scene.....</i>	<i>17</i>
3.4.6	<i>Glasba</i>	<i>24</i>
3.4.7	<i>Vaje</i>	<i>24</i>
3.4.8	<i>Scenarij</i>	<i>25</i>
3.4.9	<i>Izvedba lutkovne predstave</i>	<i>28</i>
3.4.10	<i>Sodelovanje v timu.....</i>	<i>29</i>
3.5	Razprava in evalvacija	30
4	SKLEPNE UGOTOVITVE	35
5	LITERATURA IN VIRI.....	37

KAZALO SLIK

Slika 1: Mišek.....	17
Slika 2: Mišek v jadrnici	18
Slika 3: Jadrnica.....	18
Slika 4: Južni veter.....	19
Slika 5: Zahodni veter	19
Slika 6: Vzhodni veter	19
Slika 7: Severni veter.....	19
Slika 8: Starka.....	20
Slika 9: Drevo.....	20
Slika 10: Hiša	21
Slika 11: Gora	21
Slika 12: Hiša, pripeta na skalo	22
Slika 13: Tehnika prepogibanja gore	23
Slika 14: Dodatno dno iz kartonske škatle	23
Slika 15: Končana scena (prvi in zadnji prizor)	24
Slika 16: Inštrument za zvočni učinek vetra	25
Slika 17: Premierna izvedba.....	28
Slika 18: PUF festival.....	28
Slika 19: Vstopnica	31
Slika 20: Izvedba lutkovne predstave v vrtcu	31
Slika 21: Ilustracije po doživetju	32
Slika 22: Otroci v vlogi lutkarjev.....	32
Slika 23: Izdelovanje lutk	33
Slika 24: Ustvarjalni proces otroka	33
Slika 25: Improvizirana igra	34

1 UVOD

Lutke imajo posebno moč. Popeljejo v svet, v katerem je pogum močnejši kot razum, v katerem se dan v hipu spremeni v noč in ima tudi majceno bitje ogromno moč. lutka lahko leti in se v dobrega zmaja spremeni. Ko lutka čudežno oživi, se lahko prav vse zgodi.

Smisel lutkovna gledališča je v otrokovi domišljiji. Zato moramo kot ustvarjalci lutkovne predstave na osnovi tega tudi načrtovati in ustvariti vsebinsko zanimivo in starosti primerno lutkovno predstavo. Da ustvarimo kakovostno lutkovno predstavo, je treba imeti specifično znanje, vložiti je treba veliko truda in časa, predvsem pa veselja do ustvarjanja. To je tudi razlog, da se danes vzgojiteljice vse manj odločajo za tovrstne lutkovne predstave v vrtcih.

V sklopu diplomske naloge smo se preizkusili v ustvarjanju lastne lutkovne predstave. Predstavili in analizirali smo celotni postopek izdelave ter sledili procesu oblikovanja, od izbire primerne zgodbe do izbire in izdelave primernih lutkovnih tehnik, scene, rekvizitov in glasbe. Sproti smo analizirali svoje delo in predstavili težave, s katerimi smo se srečevali.

Lutkovno predstavo smo prikazali otrokom. Kakovost dela smo evalvirali na osnovi odziva otrok in z analizo posnetkov ter fotografij lutkovne predstave. Analizirali smo tudi delo tima vzgojiteljic in ugotavljali, ali se razlikuje od kreativnega procesa kolektiva umetnikov v gledališču in če se, v čem.

2 TEORETIČNI DEL

2.1 Gledališče

2.1.1 Gledališka umetnost

Gledališče ni samo skupno ime za uprizoritvene dejavnosti. »Gledališče je umetnost, ki se od drugih umetnosti razlikuje po tem, da vanjo vstopimo. Pri tem ne mislimo samo na to, da vstopimo v gledališko hišo, dvorano ali oder. Vstopiti je potrebno v pojem gledališkega.« (Lukan, 1996, str. 11).

To je premik, ki nas prestavi v popolnoma drugo dimenzijo, kjer naša realnost, prostor, besede, ki jih govorimo, niso izraz naše notranjosti, temveč vsebina nekoga drugega (Lukan, 1996).

Gledališče sestavljajo elementi, ki so med seboj v aktivnem odnosu. Tako kot so igralec, prostor, gledalec in svetloba nujni za nastanek gledališča, si brez scene, kostumov in glasbe gledališče težko predstavljamo (Lukan, 1996).

Gledališka umetnost izhaja iz rituala. Opredelimo jo lahko kot eno izmed osnovnih človekovih potreb, saj je njen temelj igra. Proces nastajanja gledališke predstave vključuje timsko delo vseh njenih ustvarjalcev in zahteva celostni pristop. Spodbuja razvoj tako telesnih kot umetniških veščin, uri domišljijo in ustvarjalno mišljenje, razvija empatijo in tako prispeva k razvoju čustvene inteligentnosti (Kržišnik, Ratej, Korošec, Jelen, Štrancar in Pirc, 2011).

Poznamo različne oblike gledališča oziroma scenskih umetnosti: od dramskih do komedijskih, od opernih, glasbenih in plesnih do otroških, mladinskih in lutkovnih.

2.1.2 Gledališče za otroke

Gledališče kot umetnost je otrokom zelo blizu, saj otroci v svoji igri na svoj način prenašajo načine pripovedovanja, kot to počne gledališče, vendar na neki drugi ravni. To otrokovo nagnjenje do igre in iskanje novih doživetij lahko izkoristimo tako, da povabimo otroke v gledališče. Tako pomagamo otroku premakniti meje njihovega sveta, razširiti polje simbolizacije in zmožnost kognitivne raznolikosti, kar omogoča večje uspehe pri poznejšem izobraževanju kot tudi drugačen pogled na življenje (Gaber, 2013).

»Gledališče vsekakor vpliva na otroka, saj nagovarja njegova čustva, njegov um in njegovo izkušnjo sveta.« (Šinko, 2008, str. 134).

Gledališko umetnost lahko v vrtcu vključimo v različna področja dejavnosti. Otroci z ogledom predstave v gledališču spoznavajo gledališče v vlogi gledalcev. Pogosto je

gledališka izkušnja spodbuda za pripravo lastne improvizirane predstave, kjer se otroci preizkusijo tudi v vlogi izvajalcev.

»Ogled predstave je lahko urica zabave, estetsko doživetje ali globlje razmišljanje o tematiki in junakih. Oder je svet, na katerem se v soju svetlobe in barv ob pomoči glasbe in zvokov odvija zgodba, ki glavnega junaka pripelje zdaj na rob prepada, zdaj na varno. Otrok pa zanj trepeti in si oddahne ob srečnem izidu. Svoja čustva projicira v junaka na odru, podoživlja svoje strahove, bes, veselje in srečo. Potem bogastvo doživetega nese s seboj, se spomni na gledališki dogodek, ki ga morda spodbudi k lastnemu ustvarjanju.« (Korošec, 2006, str. 132).

Gruić (2015) trdi, da je gledališče zabava. Gledališče želi otroke zabavati. To pa naredi z dobro zgodbo. Zato je zgodba pomemben element, ko izbiramo predstave za otroke. Gledališče tudi poučuje. Poučuje o samem gledališču, uči nas gledati predstavo. Poučuje moralnosti in vrednote, spodbuja kritično mišljenje, prepoznavna čustva ter podpira osebni razvoj otroka.

2.1.3 Lutkovno gledališče

Lutkovna umetnost s svojo vsebino, svojo dramaturgijo, svojimi izraznimi sredstvi in s svojim načinom igranja predstavlja popolnoma samostojno vejo v sklopu gledaliških dejavnosti. V svojem delu združuje večji del umetniško ustvarjalnih komponent kot katerakoli druga gledališka dejavnost. V ta sklop sta vključeni tudi likovna stvaritev in tehnologija lutke (Pengov, 2004a, 2004b).

Lutkovno gledališče si je prav z združevanjem umetnosti (likovnost, dramskost, glasba, animacija, filmskost itd.) ustvarilo svoj umetniški jezik. Posebnost lutkovnega gledališča pa je njegova osnova, to je oživljanje mrtve snovi s pomočjo lutkovne iluzije, kar moramo dobro poznati, če želimo ustvarjati v lutkovnem gledališču (Trefalt, 1993).

V lutkovnem gledališču gre za komunikacijo med lutko, ki je posrednik, in občinstvom. Igralec se mora odreči svojemu osebkju in vso energijo usmeriti v igro z lutko, ki je v prvem planu (Korošec, 2002).

Po Tarbayu (2007, v Šinko, 2008) temelji lutkovno gledališče na treh ustvarjalnih elementih: lutkovni igri, ki je ideja pisatelja, odru, to je prostor igre, ki je skupno delo različnih ustvarjalcev, in občinstvu.

Pengov (2004a) meni, da je smisel lutkovnega gledališča skrit v otrokovi domišljiji, zato moramo to dejstvo zavestno uporabiti z integracijo vzgojnih, etičnih in estetskih vrednot, spojenih v predstavo.

»Pri lutkovni predstavi se otrok prvikrat sreča z negovano živo besedo, z dognano likovno obdelavo, s smiselno uporabljeno glasbeno spremljavo, skratka, to je njegov prvi stik z gledališčem. Vendar mora lutkovna umetnost v vseh svojih komponentah težiti k popolnosti, ker bo le na ta način dosegla svoj končni cilj, oplemenitila bo človeka.« (Pengov, 2004a, str. 38).

»Lutkovna umetnost je podobna otrokovemu naivnemu pogledu, ki razkriva svet licemerja odraslih. Zato je prepričljiva in razumljiva vsem, ki ohranjajo v sebi del otroškega optimizma, željo po spoznanju, doživetju ... je umetnost, ki mine po končani predstavi, v gledalcu pa še dolgo odmeva in raste v nova spoznanja.« (Majaron, 2017, str. 304).

2.1.4 Kakovostna lutkovna predstava za otroke

Šinko (2008) navaja, da je ogled kakovostnih lutkovnih predstav zelo pomemben za kulturno vzgojo otrok. Predstave naj bodo starosti primerne, z estetskimi, etičnimi in vzgojnimi elementi.

Ko organiziramo ogled gledališke predstave, je primarnega pomena izbor ustrezne predstave za otroke. Pri tem upoštevamo več kriterijev, ki določajo njeno kakovost. Predstava mora biti umetniško celovita in izvirna, biti mora starosti primerna in posledično vsebinsko zanimiva. Pomembna je tudi aktualnost teme. Pri izboru je treba upoštevati tudi različna strokovna mnenja in ocene oziroma kritike predstave (Kržišnik idr., 2011).

Marjanovič Umek (2013, str. 24) je mnenja, da »naj bi kakovostna predstava za otroke gledalcem in gledalkam nudila ugodje, odprla pot domišljiji in čustveni ter miselni identifikaciji z junaki in junakinjami, vpogled v različne socialne in moralne konflikte ter reševanje miselnih problemov«.

Predstava mora otrokom odpirati nova vprašanja ali, kot navaja Way (1978, v Gruić, 2015, str. 20), »širiti horizont izkušenj, ne pa ponavljati obstoječih.«

»Otroke naj bi predstava, ki je narejena za njihovo starost, pritegnila, jim omogočila, da z vidika vsebine, strukture in jezika sledijo dogajanju v zgodbi, hkrati pa naj bi ponudila tudi miselne in socialne izzive, ki presegajo njihov aktualni razvoj, vendar ne preveč.« (Marjanovič Umek, 2013, str. 24).

Ključne pa so tudi priprave pred ogledom predstave. Otroke moramo seznaniti s predstavo, saj jim bomo tako omogočili kakovostnejše doživetje. Opozoriti jih moramo na gledališki bonton. Prav tako je pomembno, da se po predstavi z otroki pogovorimo, jim damo možnost, da povedo svoje mnenje, in jih spodbujamo k pripovedovanju o

dogajanju. Svoje vtise lahko podoživljajo tudi s poustvarjanjem, npr. z risanjem prizorov, izdelovanjem lutk ipd. (Kržišnik idr., 2011).

2.1.5 Nastanek lutkovne predstave

Nastajanje lutkovne predstave je proces, ki temelji na vključenosti in sodelovanju vseh njenih ustvarjalcev. Kot navaja Pengov (2004b), je predstava rezultat zapletenega kolektivnega dela, sestavljena iz več komponent (vsebine, lutk, govora, animacije, scene, glasbe in luči), ki morajo biti med seboj usklajene. Dobra predstava pa mora biti opremljena še z dvema pomembnima elementoma: s fantazijo in domiselnostjo.

Majaron (2017) trdi, da si morajo ustvarjalci lutkovne predstave pred začetkom priprav odgovoriti na štiri ključna vprašanja, ki naj bi bila vodilo za uspešno predstavo, namenjeno otrokom, in ta so: kaj, komu, zakaj in kako. Če začnemo pri kaj, moramo istočasno pomisliti tudi na to, komu bo predstava namenjena. Torej si izberemo temo, ki bo otrokom primerna. Od odločitve, za katero starost bomo naredili predstavo, je odvisno tudi, kako jo bomo pripravili in izvedli, v kateri lutkovni tehniki, kako se bodo lutke premikale. Temu primerno moramo uskladiti tudi prostor dogajanja in sceno. Predvsem pa moramo vedeti, zakaj smo se odločili za določeno zgodbo, ter ustvariti predstavo, v kateri »lahko občutljiv gledalec odkrije bogata sporočila za sodobni svet skozi usklajene elemente predstave, ki jih kot skozi povečevalno steklo sprevidi v čisti luči« (Majaron, 2017, str. 336).

Vsak tim mora imeti vodjo. V lutkovnem gledališču to odgovorno funkcijo prevzame režiser. Po Pengovem (2004a) mnenju se morajo režiserju prostovoljno podrediti vsi, ki sodelujejo pri ustvarjanju predstave. Delo režiserja se začne z osnovno idejo ali mislijo, ki je po Trefaltu (1993) glavno vodilo pri procesu ustvarjanja.

Če je predstava namenjena mlajši publiki, mora biti režiser pozoren na to, da jo bodo otroci razumeli. Ko je glavna misel izluščena, režiser določi zaporedje dogodkov in razčleni besedilo na prizore. Tu določi nastopajoče figure in njihove medsebojne odnose ter se odloči, kakšno tehniko lutk bo uporabil. Poglobiti se mora tudi v delovanje in funkcijo posameznih lutk. Pri tem mora biti pozoren na značaje posameznih figur, saj je ustrezna razdelitev vlog in karakterjev ena od pogojev za skladnost predstave. Režiser svojo zamisel preda likovnemu umetniku, ki mora lutki dati estetsko ustrezajoč likovni izraz in čim boljšo tehnično usposobljenost (Pengov, 2004b).

»Malo je ozaveščenih likovnih umetnikov, ki vedo, da gre pri ustvarjanju lutk za posebno vejo likovne umetnosti – za integralno likovno umetnino v gibanju, prostoru in času, saj za lutkovno predstavo likovnik ustvari vse nastopajoče 'osebe' – lutke po svoji

zamisli, postavi jih v ustrezen prostor; lik in prostor pa ustvarjata medsebojno sporočilno sozvočje ali nasprotje.« (Velika razstava 100 let slovenske lutkovne umetnosti, 2014).

Sledi izdelava scene. Trefalt (1993) je mnenja, da ima scena v lutkovnem gledališču dve nalogi: na eni strani obdaja lutko in ji določa način gibanja, na drugi strani pa zakriva igralca. Scena je lutki v pomoč in se ji podreja. Scenograf mora pri izdelavi paziti, kako naj prostorninsko reši situacijo kulis na odru, da bo ustrezala vsem prihodom in odhodom lutk, ter zraven upoštevati še njene tehnične posebnosti (Pengov, 2004a).

Velikokrat so na sceni tudi realni predmeti oziroma rekviziti, ki jih igralci lahko premikajo. Ti ustrezajo lutkinim tehnološkim posebnostim (Trefalt, 1993).

Kostumi imajo v lutkovnem gledališču različne funkcije. »Česar lutka ne more izraziti z obrazom, lahko dopolni kostum. Kostum mora ustrezati karakterju lika, slogu uprizoritve in ritmu jezika. Ravno tako kot pri sceni sta tudi pri kostumu pomembni barva in oblika. Paziti pa je treba, da se barve scene in kostumov med seboj ne prekrivajo.« (Trefalt, 1993, str. 109).

Lutkovna predstava potrebuje tudi glasbo. Pengov (2004a) trdi, da je glasba pomemben in nepogrešljiv element, ki pripomore k ubranosti, k močnejšim značajskim poudarkom prizorov in figur ter k ustvarjanju potrebnega vzdušja. Trefalt (1993) glasbo predstavi kot samostojnega akterja, pogosto uporabljenega za uvodno glasbo pri predstavah za otroke in s funkcijo odpirajočega se zastora ali ugašanja svetlobe v dvorani.

Na koncu sledijo še vaje. Najprej so bralne vaje. Sledijo aranžirne vaje, ko se igralci seznanijo z odrskim prostorom. Tu morajo biti lutke in scena že narejeni. Vaje na odrskem prostoru so pomembne, saj morajo lutkarji znati lutko umestiti v natančno določen prostor. Z nadaljnjimi vajami se igro postopoma dopolnjuje in dograjuje. V kontrolne vaje je vključena tudi glasba. Sledijo glavne vaje, generalka in premiera (Pengov, 2004a, 2004b).

In navsezadnje: »Gledališka predstava, tudi lutkovna, postane predstava šele, ko jo sprejme občinstvo.« (Majaron, 2017, str. 359).

2.2 Lutka

2.2.1 Lutka in lutkovne tehnike

»Lutka zmore vse, česar človek ne. Lutka lahko leti, se bojuje, premaga hudobne čarovnice, je močnejša od največjega velikana in prežene celo najhujše strahove, ki

prihajajo ponoči. Neverjetna moč, ki jo zmore celo čisto majhna lutka iz papirja.» (Korošec, 2003b, str. 7).

Trefalt (1993) lutko definira kot gledališki, snovni odrski simbol; mrtvo snov, ki je vodena in oživljena s pomočjo lutkarja. Sitar Cvetko (2018) navaja, da je lutka vsak animiran predmet, izražen z gesto, glasom in likovno podobo. Prav njena likovna podoba in tehnologija, s katero je bila ustvarjena, ter izbrana tehnika narekujejo njeno gibanje in prostor (sceno), v katerega je postavljena. Animacija lutke pa je odvisna predvsem od veščega lutkarja, ki s kretnjo in glasom lutko oživi. S tem postane njen partner v igri.

Animacija je umetnost in dober animator mora imeti notranji posluš in občutek za oživljanje lutke. Njegovo delo je prenos pantomimične igre, ki jo doživlja v sebi (Pengov, 2004b).

Animator mora vso svojo pozornost posvetiti lutki in jo ves čas spremljati s pogledom, sicer lutka na odru obnemi (Majaron, 2002).

»Ne v besedah, v akciji je lutkina moč. Kadar verjamemo vanjo, kadar smo za zahtevano nalogo v predstavi izbrali pravo lutkovno tehniko. Lutka torej ne ilustrira; kadar vemo, zakaj lutka, takrat ona vodi dogajanje, zdaj, pred nami, nikoli v pretekliku.« (Majaron, 2017, str. 318).

Glede na svojo zunanjo podobo mora imeti lutka tudi ustrezen glas, ki akustično podpre značaj lika. Ob dobri animaciji je skladnost izraza lutke z barvo in odtenki govora ključna za oživitev lutke (Pengov, 2004b). Govor recitatorja mora biti pretirano karakteriziran v enaki meri, kot je likovna podoba lutke, saj kot navaja Pengov (2004b, str. 35): »Otrokova fantazija je bogatejša kot fantazija odraslega, ki je okrnjena z vsakdanjo resničnostjo. Zato je treba otroku snov, like, dogodke močneje poudariti, jim dati večji razmah in zanos, prav tako, kot je že snov sama neverjetna v primeri z resničnim življenjem.«

Ko se ustvarjalci predstave odločajo o izbiri lutkovne tehnike, morajo dobro poznati osnovne značilnosti vsake od njih. Pogosto si ustvarjalci sami izmislijo lutkovne tehnike, ki so ustvarjene za določeno besedilo in uprizoritev (Trefalt, 1993).

»Za kakšno lutko se bomo odločili, bo odvisno od teme in sporočila, ki naj ga predstava nosi. Vsaka vrsta lutke je svet zase.« (Majaron, 2017, str. 303).

Osnovne lutkovne tehnike po Trefaltu (1993) so:

- marionete, ki so lutke, ki jih lutkar vodi od zgoraj navzdol. Vodene so lahko na nitkah ali žici. Gibi marionete so mehki, počasni, nekoordinirani. Prav zato so

najprimernejše za lirične in epske teste. Uporaba rekvizitov je pri marionetah na nitke zelo omejena. Med lutkovnimi tehnikami je oživljanje marionet ena najtežjih procesov. Posebnost med lutkami so tudi marionete, vodene od zgoraj navzdol. Ker so nitke, povezane z udi in glavo, skrite znotraj teles lutke, je gibanje rok omejeno, zato je taka lutka primernejša za animacijo živali;

- ročne lutke, ki so narejene tako, da jo lutkar nadane na prste, kjer navadno kazalec rabi za glavo, palec in sredinec pa so lutkine roke. »Telo« prekriva primerno dolga obleka. Vodene so od spodaj navzgor. Pogosto je namenjena mlajšim gledalcem. Ročna lutka je za razliko od marionete izredno gibljiva in dinamična. Vezana je na fiktivno podlago, v katero se lahko skrije. Ročna lutka tudi nima mimike. Njena posebnost je možnost bogate uporabe rekvizitov, ki so realistične velikosti glede na velikost roke;
- ploske lutke, ki so lutke, ki jih podobno kot javajke vodimo od spodaj navzgor. Izdelane so dvodimenzionalno iz lepenke, lesene plošče ali kovine. Prav zaradi dvodimenzionalnosti je pri vsaki uprizoritvi potrebnih več dvojnikov, saj lutke niso izdelane na obeh straneh. Dvodimenzionalnost zahteva tudi določene zakone gibanja, prehode lutk in komunikacijo, ki jo morajo ustvarjalci upoštevati. S ploskimi lutkami ne moremo izvajati energičnih premikov, ker so zelo omejene v gibanju;
- mimične lutke, ki so narejene po principu naglavne lutke in lutkarjeve dlani, pri čemer ima lutkar svojo dlan vtaknjeno v izoblikovano lutkino glavo. Z zgornjimi štirimi prsti drži čeljust lutkine glave, s palcem pa premika spodnjo čeljust, kar omogoča lutkarju spreminjati lutkino mimiko. Prav zato jih imenujemo mimične lutke. Poleg obrazne mimike ima lutka velike gestikulacijske možnosti, saj lutkar uporablja svojo roko za lutkino roko. Zato sta tudi dinamičnost in uporaba rekvizitov večja. Med mimične lutke štejemo tudi zgolj roke z različnimi rekviziti, ki služijo za obraz lutke. Lutke so vodene od spodaj navzgor, saj lutkar med animacijo drži lutko nad svojo glavo;
- senčne lutke, ki so lutke, ki z ustvarjanjem senc dajo veliko možnosti za raziskovanje. Njihov odrski prostor je platno, ki je z zadnje strani osvetljeno. Narejene so podobno kot ploske lutke, le da so materiali lahko različni: od neprosojnih do prozornih in pobarvanih. Senčne lutke so vodene od zadaj, za platnom, osvetljene z lučjo, kar ustvarja senco. Glasba je pri senčnih uprizoritvah zelo zaželen, saj daje sencam posebno dimenzijo in čarobnost;
- javajka, ki je lutka, narejena je iz treh paličic. Glavna poteka prek celega telesa in nosi glavo lutke, stranski dve pa služita za roki lutke. Lutkar vodi lutko od

spodaj navzgor. Z eno roko drži glavno palico, z drugo pa dve stranski. Nekatere javajke imajo v glavni votli paličici napeljene žice in nitke za premikanje glave. Njeni gibi združujejo eleganco marionete in gibčnost lutke na palici;

- predmet kot lutka, ki je lahko vsak navaden uporabni predmet, ki ga spretni animator oživi. Uprizoritev s predmeti ima svoj čar. Lutkar z animacijo predmetom določi karakter, gibanje, glas in z njimi vzpostavi medsebojni dialog, konflikt in čustvovanje. Gledališče predmetov predstavlja bistvo lutkovnosti – oživljanje mrtve snovi;
- lutka igrača, ki je uporabljena predvsem v uprizoritvah za najmlajše otroke. V tem primeru se igrača s pomočjo animacije spremeni v odrsko lutko. Uprizoritve se odvijajo v bolj majhnih in intimnih prostorih, zato nimajo posebej izdelane scene. Ker je igrača za otroka pomemben del njegovega sveta, se jo velikokrat uporablja tudi v terapevtske namene.

Poleg navedenih lutkovnih tehnik poznamo še prstne lutke, ki so zelo povezane s prstnimi igrami in so pomemben del otroškega izročila. Cvetko (2010, str. 63) navaja, da so »goli prstki igralci, akterji na 'odru sveta', otrokovi dlani. Na njej ima vsak od prstkov svoje mesto in vsak od njih (od)igra tisto vlogo, ki mu je (bila) dodeljena.« Prstna igra, pri kateri je dlan oder in so prsti lutke, je naše prvo lutkovno gledališče. Prstne lutke dobimo tako, da prste maskiramo in oblečemo v kostume iz papirja, različnega blaga ali dodelane rokavice. Te so lahko obrnjene navzgor, navzdol in vodoravno. Animacijo ustvarjamo z gibanje prstov (Sitar, 2001).

Lutka na palici pa je narejena tako, da je njen najpomembnejši del, glava, nataknen na palico. Vodena je od spodaj navzgor. Glava je lahko iz različnega materiala (lesa, stiropora, penaste gume), ki je nato dodelan in nasajen na palico. Paziti moramo, da je palica v glavo lutke vlepljena tako, da lutka gleda navzdol. Najpomembnejši del glave so oči. S pravilno nastavitvijo oči in palice dosežemo, da glava lutke med animacijo ne gleda po zraku, ampak da komunicira z drugimi figurami in publiko (Varl, 1995). Varl (1995) deli lutke na palici v več skupin. Najpreprostejše so lutke na palici brez dodatnih vodil. Idealna osnova za take lutke so lesene žlice in kuhalnice, ki so po velikosti zelo primerne za otroško igro z lutkami. Dodamo še oči, usta, nos, ušes in kostum iz blaga. Take lutke nimajo sklepov ne okončin. Pozorni moramo biti le na višino lutkinega telesa. Trupi takih lutk so narejeni le iz preprosto ukrojenih kostumov, s katerimi je nakazana človeška ali živalska lutka. Prilepljeni so na vodilo pod lutkino glavo. Trupu dodamo roke, ki prosto visijo ob telesu. Lutka na palici pa ima lahko tudi samodejne noge, ki jih prišijemo na spodnji del trupa (Varl, 1995).

Malo zahtevnejša za izdelavo in animacijo je lutka na palici z živo roko. Najbolj primerna je takrat, ko mora lutka upravljati z rekviziti in pri govoru gestikulirati z rokami. Lutkino roko nadomešča roka lutkarja, ki z eno roko drži vodilo, na katerem je glava, z drugo roko pa igra lutkino roko. Roka je navadno orokavičena ali potisnjena skozi odprtino kostuma kot nadaljevanje lutkinega telesa (Varl, 1995).

Za živalske like, ki hodijo po štirih nogah, najpogosteje uporabljamo lutke na dveh palicah. Eno vodilo je vstavljeno v lutkino glavo, drugo pa v trup. Za lažjo animacijo sta vodili krajši kot običajno, vendar mora biti vedno drugo vodilo, ki ga vsadimo v glavo, vedno daljše od vodila za trup. Noge so pritrjene k trupu in se samodejno premikajo (Varl, 1995). Tehnološko najbolj zahtevne lutke na palici z vodili so javajke.

Vsaka lutkovna tehnika ima svoje »tehnične« posebnosti, zato moramo lutki ustvariti likovno in tehnično premišljen scenski prostor, ki je odvisen od načina vodenja lutke (Trefalt, 1993).

2.2.2 Otrok in lutka

2.2.2.1 Lutka in igra

Otroška igra je ena od izhodišč lutke. Podobno kot v gledališču ima tudi otroška igra svojo funkcijo, prispeva namreč k boljšemu razumevanju pojavov v svetu in v sebi. Tako kot animator oživi lutko z gesto, glasom in pogledom, tako tudi otrok da predmetu določen pomen, s katerim bo sporočil doživljanje svojega sveta. Nekatera gledališča izvajajo igro interakcije, kjer otrok lahko izrazi svoje težave in razširi meje svojih izkušenj (Bastašić, 1990).

Sitar (2008) navaja, da je prav igra skrivnostna povezava med otrokom in umetnostjo, saj je lutka navsezadnje najljubša igrača, ki oživi. V lutki otroci vidijo prijatelja, zaupnika in soigralca. Igre, kjer se otrok igra gledališče, so zelo podobne simbolni igri. Otrok v njej prevzema vlogo nekoga drugega (Korošec, 2006).

Cvetko (2010) je mnenja, da je izkušnja oživljanja predmetov v ustvarjalni in simbolni igri za otroka bistvenega pomena. Omogoča mu, da z lastno aktivnostjo ustvari svet iluzij in sanj. Tu pa ima lutka pomembno vlogo, saj s svojo subjektivnostjo vpliva na otrokova čustva in čutenja, krepi njegove socialne veščine in utrjuje njegovo empatijo. »Z vključevanjem gledališča in lutk v otrokovo aktivno in domišljjsko igro otroku po eni strani omogočamo izmenjevanje izkušenj, po drugi pa mu neposredno približujemo njegov kulturni okvir. Ponudimo pa mu tudi možnost, da raste, dozori, in živi izkušnje, s katerimi mu bo lažje postati samostojna in enkratna osebnost – na

psihičnem, mentalnem, emocionalnem in kognitivnem področju.« (Cvetko, 2010, str. 64).

2.2.2.2 Lutka kot umetniško doživetje

Lutka je v vrtcih pogosto uporabljena le kot motivacijsko sredstvo za uresničevanje ciljev dejavnosti. Sitar Cvetko (2018) meni, da lutke v vrtcu ne instrumentaliziramo, temveč ji omogočimo, da jo otrok doživi tudi kot umetniško doživetje. Obisk pravega gledališča ali obisk lutkarjev umetnikov v vrtcu je zelo pomemben dejavnik za kulturno vzgojo otrok. Otrokom primerna predstava, ki je na ustrezno visoki ravni, omogoči prvi pristni stik z gledališčem kot umetnostjo.

Gledanje predstave vpliva na otroka, saj vzbuja njegova čustva, njegov um in njegovo izkušnjo sveta. Otroci v lutkovnem gledališču na zabaven način spoznavajo svet, v katerem odraščajo. Ker otroci predstavo zelo doživeto spremljajo in ob njej razmišljajo, je zelo pomembno, da se ustvarjalci zavedajo, kaj je tisto, kar se otroka dotakne. Otroci v igri aktivno sodelujejo in se v njej identificirajo z različnimi junaki. Zato je lahko lutkovno gledališče dobro sredstvo za pedagoško in estetsko vzgojo (Šinko, 2008).

2.2.2.3 Lutka kot ustvarjalna izkušnja

Kot navaja Majaron (2002), je dobra lutkovna predstava s pravim sporočilom lahko sprožilec za otrokovo ustvarjalnost, saj vsebuje elemente, ki so otroku že poznane in jih bo ta povezal s svojo izkušnjo sveta. Tako bodo otroci pri poustvarjanju doživetja s svojo ustvarjalnostjo ustvarili svojo lutkovno predstavo (Majaron, 2002).

»Mladi človek, ki bo deležen takega kreativnega procesa, bo v življenju znal misliti ustvarjalno, poln bo asociacij, domislic, dojel bo povezave in pomenske sklope v »režiji življenja«, znal bo ceniti delo in ustvarjalnost drugih, znal bo svoje ideje povezati v timsko delo skupine. Želel si bo take kulturne hrane, ki ga bo navdihovala in polnila z energijo.« (Majaron, 2002, str. 8).

Pri pripravi lutkovne predstave lahko vsak s svojo ustvarjalnostjo in odgovornostjo prispeva h končnemu rezultatu skupinskega dela. Če je nastop dobro opravljen, to močno vpliva na otrokovo samozavest. Ob vsem tem pa ne smemo pozabiti na zabavnost lutk, ki polepša skupne trenutke (Sitar Cvetko, 2018).

Pomembno je, da otrok ustvari svojo lutko, kot si jo je sam zamislil, izdelano z njegovim trdom in animirano z njegovo energijo in čustvi (Majaron, 2002).

Pri izdelavi lastne lutke mora imeti otrok možnost izbiranja med različnimi materiali, ki bodo spodbudili njegovo ustvarjalnost. Ni pomembno, kako lutka izgleda, temveč kaj otrok čuti do lutke (Korošec, 2003a).

2.3 Ustvarjalnost vzgojitelja in sodelovanje v timu

Po proučitvi literature različnih avtorjev bi lahko ustvarjalnost definirali kot sposobnost iskanja in razvijanja idej ter reševanja problemov z iskanjem in preoblikovanjem gradiv, informacij in situacij na nove načine. Na razvoj ustvarjalnosti vplivajo tudi dobri medsebojni odnosi, ustrezna klima, spodbudno okolje, v katerem je dovolj možnosti, sredstev in materiala za ustvarjanje (Kovač, 2003).

Ustvarjalnost je eden od temeljnih ciljev v vzgoji in izobraževanju. Ključni dejavnik za uspešno načrtovanje in izvajanje dela pa je timsko delo. Učinkovitost tima je odvisna od usklajenosti njegovih članov. Uspeh timskega dela je zagotovljen, ko v timu vlada dobro vzdušje, ko so naloge in cilji udeležencem jasni, z odprto komunikacijo in konstruktivno kritiko. Delo mora potekati z usklajevanjem in ob skupnem reševanju problemov (Lipovec, 2014).

Jaušovec (1987) trdi, da je prav vzgojiteljeva ustvarjalnost najbolj koristna za razvoj otrokovih ustvarjalnih potencialov. To pa pomeni, da mora biti tudi sam ustvarjalen. Cropley (2001, v Štemberger, 2014) meni, da je lahko vzgojitelj ustvarjalni model, ki s svojimi močnimi področji nezavedno spodbuja ustvarjalno delovanje.

Vzgojitelji imajo pomembno vlogo pri spodbujanju in razvijanju otrokove ustvarjalnosti. Ustvarjalni vzgojitelj s svojim ustvarjalnim mišljenjem in inovativnostjo prispeva k dvigu ustvarjalnosti vseh sodelujočih, tako otrok kot odraslih. To pa doseže tako, da otrokom nudi dejavnosti s kakovostnimi vsebinami in prek igre ponuja izzive za iskanje ustvarjalnih rešitev, ki spodbujajo ustvarjalno vedenje otrok (Kovač, 2003).

3 PRAKTIČNI DEL

3.1 Problem, namen in cilji diplomske naloge

Vzgojitelj je v času svojega študija med drugim usposobljen tudi za ustvarjalno izražanje in izvajanje dejavnosti na področju umetnosti, tako glasbene kot likovne, plesne, dramske in lutkovne. Po Jaušovec (1987) je prav vzgojiteljeva ustvarjalnost najbolj koristna za razvoj otrokovih ustvarjalnih potencialov. To pa pomeni, da mora biti tudi sam ustvarjalen.

Ogled kakovostnih lutkovnih predstav pomembno vpliva na kulturno vzgojo otrok, nagovarja njegova čustva in njegovo izkušnjo sveta (Šinko, 2008).

Nastajanje lutkovne predstave je proces, ki zahteva sodelovanje in timsko delo vseh sodelujočih. Njen uspeh pa ni odvisen samo od dobro opravljenega dela, temveč tudi od odziva publike. Majaron (2017) celo trdi, da je odziv na lutkovno predstavo bistven, saj po njegovem mnenju predstava postane predstava, šele ko jo sprejme občinstvo.

Lutka je v vrtcih pogosto uporabljena le kot motivacijsko sredstvo za uresničevanje ciljev dejavnosti. Lutkovne predstave vzgojiteljic so zaradi zahtevnosti procesa oblikovanja zelo skromne in le redko dosegajo kriterije kakovosti. Želja, sebe spraviti v kreativni proces in ustvariti avtentično predstavo, je bila razlog, da smo v diplomski nalogi predstavili lasten primer lutkovne predstave za otroke.

Namen diplomske naloge je oblikovati kakovostno lutkovno predstavo za predšolske otroke in opisati ustvarjalni proces, skozi katerega mora vzgojitelj pri nastanku te. S tem želimo dokazati, da je treba imeti za ustvarjanje z lutkami določeno znanje in da lahko vzgojitelj naredi z lutko tudi več kot to, da jo uporabi le kot motivacijsko sredstvo za uresničitev ciljev dejavnosti. Otrokom lahko z lutkovno predstavo omogočimo tudi pristno srečanje z lutkovno umetnostjo.

V skladu z namenom smo si zastavili naslednje cilje:

- ugotoviti, kakšen je kreativni proces oblikovanja lutkovne predstave, od nastanka lutke do izvedbe;
- načrtovati, ustvariti in izvesti lutkovno predstavo s timskim delom;
- po odzivu otrok ugotoviti, ali je bila lutkovna predstava kakovostno oblikovana in izvedena.

3.2 Raziskovalna vprašanja

Na osnovi namena in ciljev diplomske naloge smo si zastavili naslednja vprašanja:

- R1: Kakšen je ustvarjalni proces pri oblikovanju lutkovne predstave od začetka do konca?
- R2: Kakšne so specifične ustvarjanja lutkovne predstave, ki ga načrtuje in izvede tim vzgojiteljic?
- R3: Kakšna naj bo dobra lutkovna predstava za otroke?

3.3 Načrt

Lutkovno predstavo sta pripravili študentki izrednega študija predšolske vzgoje. Ob pomoči mentorice in ustrezne literature oziroma gradiva smo proučili proces nastanka lutkovne predstave. Upoštevati smo morali tudi kriterije, ki so nujni za kakovost predstave: kaj in komu bo predstava namenjena, zakaj ravno izbrana zgodba, kako jo pripraviti, da bo umetniško celovita in izvirna.

Nato smo sledili procesu oblikovanja. Izbrali smo zgodbo, primerno za otroke, in analizirali temo ter poiskali vodilno misel besedila. S pomočjo scenosleda smo določili zaporedje prizorov, definirali, kdo v njih nastopa in kraj dogajanja. Na osnovi tega smo izbrali primerno lutkovno tehniko. Sledila je analiza karakterjev likov in njihovih medsebojnih odnosov.

Glede na izbrane lutkovne tehnike smo določili tudi sceno, ki se je pozneje zaradi specifične dogajanja na odru izkazala kot nefunkcionalna različica, zato smo morali odrski prostor in nekatere lutkovne tehnike spremeniti.

Sledila sta ustvarjanje in izdelava lutk, scene in rekvizitov. Nato smo ob pomoči scenosleda napisali okvirni scenarij. Ker je bila izbrana zgodba zelo kratka, smo se odločili, da dopolnimo in popestrimo vsebino, zato smo dodali nekaj besedila in glasbo. Ko je bilo vse nared, smo nadaljevali z vajami. Najprej smo utrjevali besedilo. Figuram oziroma lutkam smo dodali primeren glas glede na njihovo zunanjo podobo in karakter. Nato smo se z aranžirnimi vajami seznanili s prostorom in dopolnili vse prihode in odhode lutk. Z vsako naslednjo vajo smo igro spreminjali in dopolnjevali. Nato sta sledili glavna vaja in generalka. Predstavo smo otrokom premierno izvedli na PUF festivalu in jo z navdušenjem ponovili en mesec pozneje. Nato smo predstavo ob kulturnem prazniku izvedli tudi otrokom v vrtcu.

Z analizo fotografij in posnetkov predstave smo po doživetju otrok ugotovili, ali je bila lutkovna predstava kakovostno oblikovana.

3.4 Izvedba

3.4.1 Izbira zgodbe in vodilna misel

Kreativni proces lutkovne predstave smo začeli z izbiro primerne zgodbe. Izbirali smo med krajšimi zgodbami Arnolda Lobela, ki so izšle v prevodu Jelene Sitar pod naslovom *Mišje zgodbe*. Najbolj nas je pritegnila zgodba *Miš in vetrovi*. Že med branjem se je v naših mislih odvil ves scenarij.

Zgodba govori o Mišku, ki s svojo jadrnico želi pripluti na drugo stran jezera. Ker ni vetra, se odloči, da ga prosi za pomoč. Najprej pokliče Zahodni veter. Vendar ga ta namesto na drugo stran jezera odpihne na streho hiše. Nato pokliče še druge vetrove. Vzhodni veter ga s hiško vred odpihne na drevo. Tudi Južni veter ni v veliko pomoč, saj Mišek, jadrnica in drevo pristanejo na vrhu gore. Šele Severni veter reši zaplet in Miška z jadrnico, hišo, drevo in goro dvigne v zrak in spusti v jezero. Gora postane otok, drevo pristane na otoku in vzcveti. Hiša pristane ob drevesu in gospa, ki v njej živi, pogleda skozi okno in ugotovi, da bo tam lepo živeti.

Zgodba je dinamična, polna nepredvidljivih situacij, ki povzročajo dramatičnost oziroma napetost dogajanja, in se konča s težko pričakovanim srečnim koncem. Kljub težavam, s katerimi se Mišek sooča na svoji poti, polni naključnih zapletov, naposled le doseže svoj cilj. To pa je tudi vodilna misel besedila in glavna misel predstave. S primerno izbranimi karakterji likov in kančkom humorja lahko zgodbo na zabaven način uprizorimo otrokom.

3.4.2 Scenosled (opis prizorov)

Ko smo našli glavno misel, smo naredili kratek opis prizorov, ki nam je pomagal lažje razviti zgodbo in določiti način, kako se bodo stvari dogajale, kdo bo v posameznem prizoru nastopal in kje se bo zgodilo, prihode in odhode figur ter odnose med njimi. Zgodbo smo razdelili na trinajst prizorov.

- Miš v jadrnici na robu jezera. Miš pokliče Zahodni veter.
- Zahodni veter pripiha nad jezero in odpihne Miška z ladjo vred na streho hiše.
- Mišek in ladja na strehi hiše. Miš pokliče Vzhodni veter.
- Vzhodni veter odnese Miška, ladjo in hišo na drevo.
- Hiša, ladja in Mišek na drevesu. Miš pokliče Južni veter.
- Južni veter odpihne Miška, ladjo, hišo in drevo na vrh gore.
- Drevo, hiša, ladja in Mišek na vrhu gore. Mišek pokliče Severni veter.
- Severni veter dvigne Miška, ladjo, hišo, drevo v zrak.
- Mišek pristane z ladjico v jezeru.

- Gora se spremeni v otok.
- Drevo in hiša pristaneta na otoku.
- Drevo vzcveti.
- Okno na hiški se odpre in skozenj pogleda starka.

3.4.3 Izbor lutkovne tehnike in odrski prostor

Na osnovi načrta scenskih situacij smo se odločili, kakšno tehniko lutk bomo uporabili. Ker je bila zgodba dinamična, bi hitre gibe težko animirali z marionetami. Težava je bila tudi, kako narediti Miška in jadrnico kot celoto, a kljub temu ohraniti mobilnost lutke. Zato smo se odločili, da bomo lutko in jadrnico naredili na skupni palici.

Lutke na palici se običajno vodi od spodaj navzgor. Sprva smo imeli v mislih omejiti odrski prostor s paravanom. Izbor tehnike lutk na palici se nam je v tem primeru zdel najbolj primeren tudi za vetrove in starko. Vendar smo pozneje pri izdelavi scene ugotovili, da bomo morali zaradi dinamike dogajanja na odru spremeniti prostor, kar je privedlo tudi do spremembe posameznih lutkovnih tehnik.

Zaradi funkcionalnosti smo se na koncu odločili za namizno gledališče, predvsem zato, ker smo scenske elemente lažje predstavljali in zlagali enega na drugega. Temu primerno smo morali spremeniti tudi lutkovne tehnike. Za vetrove smo izbrali preproste ročne lutke, s katerimi smo se lahko brez težav premikali po prostoru. Pri uporabi ročne lutke je druga roka animatorja prosta, kar je v našem primeru nujno, saj mora animator hkrati premikati elemente na sceni. Za starko smo izbrali prstno lutko, predvsem zaradi funkcionalnosti vloge, ki jo ima na sceni.

3.4.4 Analiza likov in medsebojnih odnosov

Izbira karakterja lika je zelo pomembna, saj karakter naredi lutko živo. Odločili smo se, da bodo liki v naši zgodbi zelo kontrastni. Vsak lik ima svoj karakter, kar zahteva tudi primerno izbiro glasa, giba in izgleda. Izbrali smo zelo različne karakterje likov in s tem želeli omogočiti otrokom večjo možnost identifikacije.

Glavni lik v naši zgodbi je siten in nestrpen Mišek, ki bi na vse načine rad čimprej prišel na drugo stran jezera. S svojo nestrpnostjo povzroči, da se zgodba začne razvijati. Na pomoč pokliče različne vetrove. Vetrovi imajo v zgodbi zelo pomembno vlogo, saj se zaradi njih zgodi izrazita dramatična situacija. Pri izbiri karakterjev za vetrove smo poskušali upoštevati tudi njihove dejanske značilnosti, kot sta hitrost in moč.

Južni veter je zaspan in len, idealen za začetek zgodbe, kar je bil tudi razlog, da smo se pozneje odločili za spremembo vrstnega reda vetrov. S svojo šibko močjo uspe

Miška in jadrnico odpihniti komaj na streho hiše. Zahodni veter je prehlajen in prav nič zgovoren. S kihanjem ponese Miška malo više. Zgodba se stopnjuje s prihodom jeznega in nejevoljnega Vzhodnega vetra, ki se nerad pusti motiti. Osnovni konflikt reši zadnji, Severni veter. S svojo dobro voljo in razigranostjo z veseljem pomaga prestrašenemu Mišku. Z vso svojo močjo »odpihne« stvari na svoje mesto in tako povzroči razplet dogodkov.

Na koncu se na oknu prikaže starka, ki s svojo spokojnostjo zgodbo zaključí.

3.4.5 Izdelava lutk in scene

Z izdelavo lutk, scene in rekvizitov smo začeli, ko smo definirali lutkovne tehnike, primerne za našo zgodbo, in določili karakterje likov. Pomagali smo si s skicami in priskrbeli potreben material.

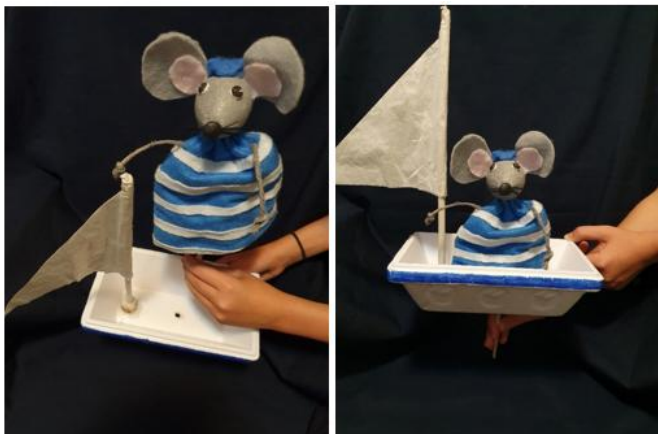
Kot že navedeno, smo se odločili, da bomo Miška naredili kot preprosto lutko na palici. Glavo smo izdelali iz stiropora jajčaste oblike in jo pobarvali v sivo. Oči in smrček smo naredili iz polovičk manjših stiropornih kroglic. Smrček smo zalepili na konec ožjega dela glave in dodali brčice, ki smo jih izdelali iz vrvice. Ušesa smo izrezali iz filca in jih vstavili ter zalepili na zgornji širši del glave. Glavo smo nato nasadili in vlepili na leseno palico. Trup smo naredili iz kostuma iz filca. Ker je bil kostum modre barve, smo ga tematsko povezali z jadrnico in jadranjem, mu prilepili še bele črte in tako Miška oblekli v mornarja. Trupu smo dodali roke iz debelejšje vrvi, ki prosto visijo ob telesu. Skladno z obleko smo Mišku izdelali tudi mornarsko čepico iz filca.



Slika 1: Mišek

Ker je v zgodbi Mišek ves čas v jadrnici, smo imeli težavo, kako zadevo izpeljati, da bosta Mišek in jadrnica skupaj, pa vendar narazen, saj smo želeli, da je Mišek premičen in ne fiksiran na dno jadrnice. Težavo smo rešili tako, da smo skozi dno

jadrnice naredili luknjo in vanjo vtaknili lutko na palici. Tako smo lahko upravljali z rekvizitom in lutko hkrati.



Slika 2: Mišek v jadrnici

Jadrnico smo izdelali iz stiroporne posode za sladoled. Najprej smo jo nameravali oblepiti z lesenimi palčkami, a smo ugotovili, da je estetsko lepša brez njih. V notranjost jadrnice smo na dno zalepili zamašek iz plute in vanj vlepili papirnato jadro na leseni paličici. Zunanji zgornji del jadrnice smo obrobili z modro.



Slika 3: Jadrnica

Vetrove smo naredili iz papirnatih kozarcev. Na notranjost zgornjega roba kozarca smo prilepili trakove, narezane iz plastične nosilne vrečke. S tem smo želeli ponazoriti gibanje in vršanje vetra. Dnom kozarcev smo izrezali usta in na rob zalepili oči iz različnih gumbov, lesenih perl in plute. Ker mora likovna podoba lutke ustrezati njenemu karakterju, smo se odločili, da vetrove med seboj ločimo z barvo in primernim izrazom.

Najprej smo nameravali kozarce nasaditi na palice in tako narediti lutke na palici, vendar smo se pri načrtovanju scene premislili in vetrove naredili kot preproste ročne lutke.



Slika 4: Južni veter



Slika 5: Zahodni veter



Slika 6: Vzhodni veter



Slika 7: Severni veter

Starko smo ustvarili kot prstno lutko iz filca. Oblekli smo jo v zeleno oblekico. Lase smo naredili iz rumene volne in ji na glavo zavezali ruto. Obraz smo narisali s flumastri.



Slika 8: Starka

Izdelovanje scene je bil za nas največji izziv. Prvotna ideja je bila prostor omejiti s paravanom in vse scenske elemente (hišo, drevo, goro) premikati in nizati na dolgo palico v višino, a se je pri načrtovanju scene to izkazalo kot neizvedljivo, saj bi bili v tem primeru vsi elementi postavljeni previsoko in animacija z lutkami ne bi bila mogoča. Po posvetu z mentorico smo se odločili za namizno gledališče. Z namiznim gledališčem smo omejili prostor dogajanja na površino mize, kar nam je omogočilo nove možnosti pri ustvarjanju scene.

Najprej smo iz kartona izrezali hišo, drevo in goro. Pazili smo na primerno velikost. Nato smo scenske elemente dodelali in jih polepili s filcem. Za filc smo se odločili iz estetskih in tudi funkcionalnih razlogov, saj je filc, na primer v primeru krošnje drevesa, odlična podlaga za »lepljenje« rožic. Na hrbtno stran rožice, ki smo jih potrebovali za cvetoče drevo, smo zalepili samolepilne ježke.



Slika 9: Drevo

Na sredini hiše smo izrezali okno. Iz izrezanega kosa kartona smo izdelali dve polkni in ju z nitko povezali ob zunanje robove okna, tako da se lahko odpirata. Notranjo stran okenske police smo okrasili s pisanimi rožicami iz filca.



Slika 10: Hiša

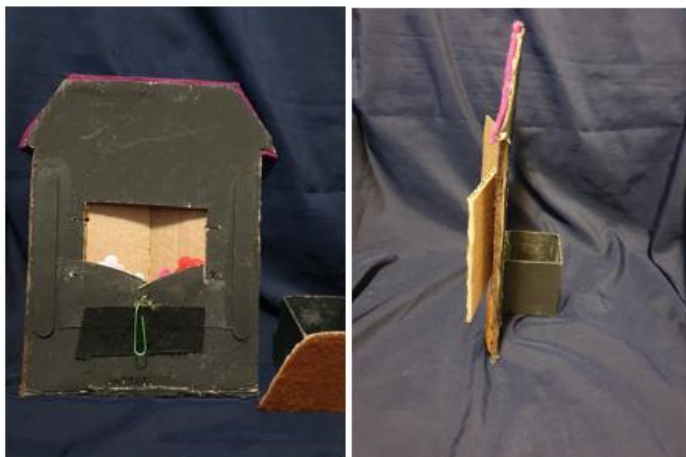
Na goro smo zalepili bel, »zasneženi« vrh.



Slika 11: Gora

Ker se z menjavanjem prizorov scenski elementi nalagajo eden na drugega, smo morali poskrbeti za stabilnost celotne postavitve. Ideja je bila, da bi na hrbtno stran vsakega elementa zalepili primerno velike škatle in jih obtežili. To smo pri drevesu tudi naredili. Vendar smo kmalu naleteli na težavo. Na hiško škatel nismo mogli zalepiti, ker bi to oviralo dostop lutke do okna. Zato smo na hrbtno stran pod okno zalepili veliko sponko, s katero smo lahko hišo pripeli na vrh drevesne krošnje. Ker hiša brez opore škatle ni mogla samostojno stati na sceni, smo v ta namen iz kartona in filca izdelali še

manjšo skalo in na hrbtno stran zalepili škatlico brez zgornjega dela ter jo obtežili s kamnom. Hiško smo tako pripeli s sponko na skalo.

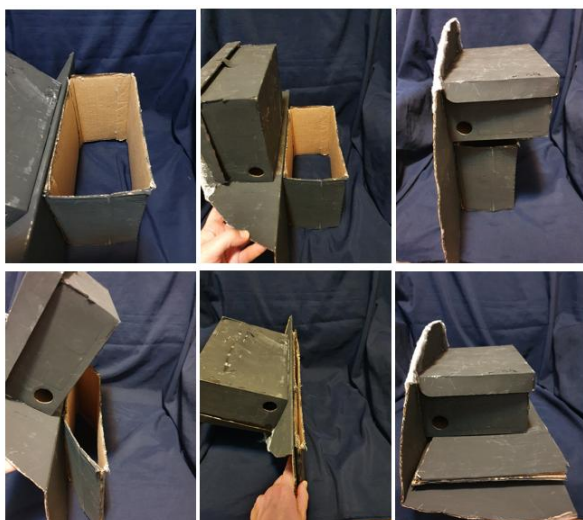


Slika 12: Hiša, pripeta na skalo

Tudi izdelava gore ni bila lahka. Gora se namreč v zgodbi spusti v jezero in postane otok. Najprej smo nameravali izdelati dva elementa, goro in skalo. A smo, po srečnem naključju, našli drugačno rešitev. Za izvedljivost tehnično zahtevne ideje smo potrebovali dve pravokotni kartonski škatli. Najprej smo goro iz kartona po dolgem prepognili in tako na sredini naredili pregib. Prvi, večji škatli smo odrezali dno in zgornji del. Dobili smo nekakšno pravokotno ogrodje iz štirih stranic oziroma sten škatle. Eno od stranic smo zalepili na spodnjo hrbtno stran gore pod pregib.

Drugo, celo kartonsko škatlo smo zalepili nad ogrodje, to je na zgornjo hrbtno stran, nad pregib. Pokrov te škatle je služil za površje otoka, kamor smo postavili drevo in hišo. Tehnika prepogibanja deluje tako, da se stranice spodnje škatle zložijo, gora se ob pregibu prepogne in tako nastane otok.

Z izvedbo smo bili zelo zadovoljni. Na koncu smo ozadja vseh izdelanih scenskih elementov pobarvali v črno in tako zmanjšali njihovo vpadljivost.



Slika 13: Tehnika prepogibanja gore

Na koncu smo morali sceno samo še sestaviti v celoto. Površino mize smo pokrili s platni, ki so bila različnih odtenkov modre barve, in tako pričarali jezero. Goro smo namestili za jezero, na sredino. Na levo stran gore smo postavili drevo, na desno stran pa hišo. Vendar ko smo poskusili vključiti lutke, smo ugotovili, da je lutka na palici neprimerna izbira, saj je bilo s palico nemogoče postaviti jadrnico na jezero. Ker nismo želeli menjati lutkovne tehnike, smo se odločili, da bomo naredili dodatno dvojno dno, ki bo v sredini votlo. Za izdelavo tega smo potrebovali nizko kartonasto škatlo v velikosti mize, kar se je pozneje izkazalo kot odlična ideja, saj smo vanjo lahko odložili tudi lutke in druge rekvizite. Na robovih škatle smo naredili luknji za animatorjevo roko. Z zgornje strani smo izrezali podolgovato luknjo oziroma utor, v katerega smo vstavili lutko na palici. Tako smo tudi to težavo uspešno rešili.



Slika 14: Dodatno dno iz kartonske škatle



Slika 15: Končana scena (prvi in zadnji prizor)

3.4.6 Glasba

Med vajami smo ugotovili, da igri nekaj manjka. Predvsem smo želeli v uvodu pritegniti pozornost in ustvariti vzdušje. Zato smo dodali glasbo. Melodijo pesmi smo si izposodili pri italijanskem kantavtorju Lorenzu Pilatu iz pesmi *Una fresca bavisela* (Marinaresca). Pesem govori o rahlem vetriču, ki ribiča z njegovo jadnico ponese na sredo morja. Besedilo pesmi smo spremenili in napisali svoje besedilo, primerno za našo zgodbo.

Prvo kitico smo uporabili za uvodno glasbo, drugo kitico pa na koncu igre:

»Neki mišek se je vkrcał
gor na svojo ladjico.
Ladjica se ni premaknila,
ker vetra ni bilo.«

»Zdaj naš Mišek je odjadral
s svojo belo ladjico.
Zdaj naš Mišek je odjadral,
s svojo belo barčico.«

3.4.7 Vaje

Z vajami smo začeli, ko so bile lutke in scena izdelane. Najprej smo si razdelili vloge. Nato smo brali in utrjevali besedilo. Vsaki lutki smo dali glede na njen karakter in zunanjo podobo primeren glas.

Sledile so aranžirne vaje, pri katerih smo se seznanili, kako lutke umestiti v scenski prostor. Največjo težavo so nam predstavljali prehodi med prizori, saj je bilo treba uskladiti odhode in prihode lutk na odru s premikanjem animatorja z ene na drugo stran odra. Težave smo imeli tudi s sočasnimi menjavami scenskih elementov in animacijo

lutk. Z vsako naslednjo vajo smo igro spremenili ter dopolnjevali premike in kretnje. Dodali smo tudi posebni zvočni učinek vršanje vetra.



Slika 16: Inštrument za zvočni učinek vetra

Kar nekaj dela smo imeli z animacijo lutk. Želeli smo najboljše s kretnjo in glasom lutko oživeti. Ker je pri namiznem gledališču animator odkrit, je bilo treba toliko več pozornosti nameniti lutki in z mimiko ter glasom izraziti karakter lika. Z vsako naslednjo vajo smo utrdili znanje kot animatorji. Naučili smo se, kako energijo prenesti na lutko in kako jo ves čas spremljati s pogledom.

V nadaljevalnih vajah smo dodali tudi glasbo. Nato sta sledili glavna vaja in generalka.

3.4.8 Scenarij

Najprej smo napisali okvirni scenarij, izhajajoč iz besedila in prvotnega scenosleda. Ker je izbrana zgodbica precej kratka, smo se odločili, da dopolnimo in popestrimo vsebino, zato smo nekaj besedila dodali. Med vajami smo scenarij sproti dopolnjevali in spreminjali ter na koncu dodali tudi glasbo.

Miš in vetrovi

Arnold Lobel, prevedla Jelena Sitar

Liki: Mišek, Južni veter, Zahodni veter, Vzhodni veter, Severni veter, starka.

Scena: Površina mize, prekrita s platni različnih odtenkov modre barve, ki prikazuje jezero. Za jezero so postavljeni z desne proti levi drevo, gora in hiša.

1. prizor

Mišek je s svojo jadrnico postavljen na skrajni desni strani jezera.

Predstava se začne s petjem prve kitice:

»Neki mišek se je vkrcal

gor na svojo ladjico.

Ladjica se ni premaknila,

ker vetra ni bilo.«

Miš v svoji jadrnici na desni strani jezera.

Mišek (nejevoljno): »Rad bi jadral, pa ni vetra in ne morem naprej. Kaj naj storim? Mogoče mi bo pa veter pomagal.« Miš pokliče Južni veter: »Veter, Južni veter, kje si? Gotovo še spi! Veter, Južni veter!«

2. prizor

Južni veter se prikaže na levi strani scene, nad hišo.

Južni veter (med zehanjem): »Kdo me budi?«

Mišek (nestrpno): »Mišek sem! Pridi dol in odpihni mojo jadrnico čez jezero!«

Južni veter (zaspano): »Ali prav moram?« Zazeha. »No prav, že grem!«

Južni veter piha in odpihne Miška z jadrnico na streho hiše. Veter se odmakne s scene.

3. prizor

Mišek in jadrnica na strehi hiše.

Mišek (prestrašeno): »Joooj, kje pa sem? Kam me je odpihnil ta zaspani veter? Sploh me ni poslušal. Bolje bo, da pokličem Zahodni veter.« »Veter, Zahodni veter!«

4. prizor

Zahodni veter pride z desne strani.

Zahodni veter (prehlajeno kiha): »Ačih, ačih, ačih!«

Mišek: »Na zdravje, veter! Prosim, odpihni me dol s te strehe. Rad bi na drugo stran jezera!«

Zahodni veter: »Ačih, ačih, ačiiiiiih ...« (Pri zadnjem kihanju zapiha.)

Zahodni veter zapiha. Mišek z jadrnico in hiša letita nad jezerom, dokler ne pristaneta na drevesu. Veter odpiha za sceno.

5. prizor

Mišek (začudeno): »Kje sem pa zdaj pristal? Zakaj me nihče ne posluša? Joj ne, zdaj moram en drugi veter poklicati.« »Veter, Vzhodni veter!«

6. prizor

Vzhodni veter pripiha z leve strani.

Vzhodni veter (godrnjavo): »Kdo me moti?«

Mišek (proseče): »Daj veter, pomagaj mi, prosim. Odpihni me na drugo stran jezera!«

Vzhodni veter (godrnjavo): »Kako sem sit vsega! Uf, kako sem sit vseh!«

Zahodni veter odpihne Miška z jadrnico, hišo in drevo visoko nad jezero. Mišek z jadrnico, hiša in drevo pristanejo na vrhu gore. Veter se odmakne.

7. prizor

Mišek (prestrašeno): »Ne, no, joj, ojoj! Mama ... zdaj me je pa že pošteno strah te višine. Mogoče me bo pa Severni veter ubogal.« »Veter, Severni veter!«

8. prizor

Severni veter se prikaže z desene strani.

Severni veter (veselo): »Tukaj sem. Joj, kako sem danes dobre volje. Kaj pa ti, Mišek?«

Mišek (jezno): »Sploh ne! Daj me dol že s te hiše, s tega drevesa in s te gore! Rad bi prišel na drugo stran jezera!«

Severni veter: »Že grem...« (Močno zapiha).

Severni veter dvigne Miška, ladjo, hišo, drevo in goro v zrak.

9. prizor

Med vetrovnim premetavanjem Mišek pristane na desni strani jezera. Veter odpiha stran.

Dogajanje se umiri.

10. prizor

Gora se spremeni v otok.

11. prizor

Na otoku pristaneta še hiša in na levi strani hiše drevo.

12. prizor

Zasliši se prepevanje melodije pesmi. Drevo vzcveti (nanj se lepijo cvetovi).

13. prizor

Starka odpira polkni. Med dejanjem se sliši petje druge kitice pesmi:

»Zdaj naš Mišek je odjadral

s svojo belo ladjico.

Zdaj naš Mišek je odjadral,

s svojo belo barčico.«

Z odprtega okna pogleda starka.

Starka (zadovoljno): »Kako lepo bo tukaj živeti.«

3.4.9 Izvedba lutkovne predstave

Predstavo Miš in vetrovi smo za otroke premierno izvedli na 17. mednarodnem PUF festivalu v Kopru, kjer smo se študentje Pedagoške fakultete Univerze na Primorskem predstavili z različnimi lutkovnimi predstavami. Ker je bila naša predstava zelo uspešna, smo jo na prošnjo vodje festivala z velikim veseljem ponovili mesec dni pozneje.



Slika 17: Premierna izvedba (UP PEF – Univerza na Primorskem, Pedagoška fakulteta, 2020a)



Slika 18: PUF festival (UP PEF – Univerza na Primorskem, Pedagoška fakulteta, 2020b)

Med predstavo smo dobili veliko pozitivnih odzivov. Otroci so aktivno sodelovali. Poskušali so pomagati Mišku tako, da so z njim klicali vetrove, se z njim identificirali in

doživljali celotno dogajanje kot nekaj, kar je njim blizu. Veliko je bilo smeha med letenjem Miška in jadrnice po zraku ter med nepričakovanimi zapleti, ki so stopnjevali dogajanje in se na koncu srečno končali.

Predstavo smo izvedli tudi za otroke enote Markovec Vrtca Semedela. Ker je časovno sovpadalo s kulturnim praznikom, smo se odločili, da dogodek povežemo s kulturno vzgojo in ponudimo otrokom pravo lutkovno gledališče v vrtcu. Predstava je, podobno kot na PUF festivalu, vzbudila različna čustva in reakcije, predvsem pa veliko smeha.

Odločili smo se, da bomo izkušnjo podoživeli s skupino predšolskih otrok. Spodbudili smo jih k pripovedovanju o dogajanju in jim pomagali poustvarili doživetje z risanjem. Omogočili smo jim tudi, da so se sami preizkusili v vlogi lutkarjev. Otroci so pokazali velik interes in s svojo kreativnostjo izdelali svoje lutke. Z odzivom otrok smo bili zelo zadovoljni.

Vse lutkovne predstave smo snemali z namenom analize našega dela in odziva otrok.

3.4.10 Sodelovanje v timu

Lutkovno predstavo sta pripravili študentki izrednega študija predšolske vzgoje s podporo mentorice, ki je skrbno spremljala naše delo. Najprej smo proučili proces nastanka lutkovne predstave. Nato smo skupaj izbrali zgodbo in napisali scenosled ter z medsebojnim dopolnjevanjem izdelali okvirni scenarij. Pri izbiri lutkovnih tehnik smo imeli nekaj različnih mnenj, vendar smo kmalu našli skupno rešitev.

Sledila je izvedba likovnih in tehnoloških nalog. Najprej smo naredili načrt in priskrbeli ves potreben material za izdelavo lutk in scene. Naloge smo si razdelili. Ena študentka je izdelala Miška in jadrnico, druga vetrove in prstno lutko. Ker smo želeli, da je scena stilsko enotna, smo se odločili, da bo samo ena od nas narisala scenske elemente. Skupaj smo jih nato izrezali in polepili s filcem.

Kar nekaj težav smo imeli z ustvarjanjem scene. Ko smo ugotovili, da zaradi dinamike dogajanja na sceni ne bomo mogli uporabiti paravana, smo se odločili za namizno gledališče. To nam je povzročilo nekaj dodatnega dela. Poiskati smo morali konstruktivno rešitev. Ker nismo imeli veliko priložnosti za skupno delo, smo si morali naloge razdeliti in delo končati vsaka posebej. Veliko smo se dogovarjali tudi po telefonu. Mi smo scenske elemente dokončali doma. Največji izziv je bil, kako na sceni goro magično spremeniti v otok. Idejo smo dobila med ustvarjanjem.

Sledile so vaje. Časovno smo se morali uskladiti, kar je včasih privedlo do nesoglasij. Vadili smo predvsem v prostorih fakultete. Skupaj smo postavili sceno. Vloge likov smo si že predhodno razdelili. Ena študentka je animirala vetrove in starko, druga Miška z jadrnico. Ker smo imeli pri uprizarjanju obe roki zasedeni, je morala druga premikati scenske elemente. Pri vajah smo se dogovarjali in postopoma dopolnjevali premike na odru, kretnje, recitiranje. Sprevideli smo, da moramo igri dodati glasbo. Za to je poskrbela kolegica, ki je prav kmalu našla primerno melodijo in sestavila besedilo. Dodala je tudi učinek vršanja vetra.

Pri oblikovanju lutkovne predstave smo izkoristili vse naše potenciale in močna področja, saj smo morali opraviti delo, ki ga sicer v gledališču opravlja več umetnikov. S skupnim načrtovanjem, dogovarjanjem, medsebojnim dopolnjevanjem in sodelovanjem smo ustvarili in izvedli kakovostno lutkovno predstavo za otroke, na kar smo zelo ponosni.

3.5 Razprava in evalvacija

Namen diplomske naloge je bil oblikovati kakovostno lutkovno predstavo za predšolske otroke in opisati ustvarjalni proces, skozi katerega mora vzgojitelj oziroma tim vzgojiteljev, ter predstavo izvesti otrokom. V praktičnem delu diplomske naloge smo zato podrobno predstavili in opisali celoten proces našega dela.

Med oblikovanjem smo se srečali s številnimi težavami, ki so bile vezane predvsem na pomanjkanje izkušenj, kar se je najbolj izkazalo pri izbiri primerne lutkovne tehnike, pravilni postavitvi scene in animaciji lutk. Z medsebojnim sodelovanjem in dopolnjevanjem v znanju, sposobnostih in spretnostih smo ustvarili lutkovno predstavo, za katero smo verjeli, da bo deležna pozitivnega odziva zahtevnega občinstva – otrok. Pri izvedbi prve lutkovne predstave pred publiko je bila kljub vajam trema precej prisotna. Najbolj pa nas je skrbel odziv otrok, saj je eden ključnih kriterijev, ki določajo kakovost predstave.

Premierno smo predstavo izvedli otrokom na PUF festivalu v Kopru. Med predstavo je trema nekajkrat prevladala in povzročila nekaj besedilnih napak. Najhuje je bilo, ko se je zgodilo nepričakovano. Med igro se je namreč jadrnici jadro odlepilo. Z nekaj spretnosti nam je jadro uspelo obdržati na mestu in srečno končati predstavo.

Med predstavo smo bili preveč osredotočeni na samo izvedbo in nismo posvečali veliko pozornosti odzivu publike. Zato smo lutkovno predstavo snemali in posnetke analizirali.

Kot smo predvideli, je uvodna glasba otroke umirila in zavladata je tišina. V nadaljevanju so otroci aktivno sodelovali, se vživeli v dogajanje in se identificirali z junaki. Mišku so poskušali pomagati in z njim klicali vetrove. Veliko je bilo smeha med letenjem Miška in jadrnice po zraku. Nepričakovani zapleti so stopnjevali napetost dogajanja. Svoj vrhunec so dosegli s prihodom Severnega vetra, ki je s svojo močjo odpihnil vse na svoje mesto in tako poskrbel za razplet. S pojenjanjem vetra so se tudi otroci umirili. K temu je pripomogla tudi glasba, ki je napovedala konec predstave. Zanimiv je bil odziv otrok po končani glasbi. S prihodom starke na sceno so vsi pričakovali nadaljevanje zgodbe.

Predstavo smo izvedli tudi za otroke v enoti Markovec Vrtca Semedela. Dogodek smo povezali s kulturno vzgojo in otrokom ponudili pravo lutkovno gledališče v vrtcu. Otroke, stare od tri do šest let, smo razdelili v dve skupini in predstavo odigrali dvakrat. Z vzgojiteljicami smo se dogovorili, da otroke na predstavo pripravijo, jim povedo, kaj bodo gledali in kako se v gledališču primerno obnaša. Za ta namen smo pripravili tudi vstopnice, ki so jih otroci dobili pred prihodom v večnamenski prostor. Otroci so med predstavo uživali, se smejali in aktivno sodelovali.



Slika 19: Vstopnica



Slika 20: Izvedba lutkovne predstave v vrtcu

Izkušnjo smo želeli podoživeti s skupino predšolskih otrok. Posamezne dejavnosti smo izvajali v treh skupinah. V prvi smo otroke spodbudili k pripovedovanju. V drugi so otroci risali po doživetju, v tretji pa smo jim omogočili, da so se z našimi lutkami in sceno preizkusili v vlogi lutkarjev. Otrokom, ki so želeli izdelati svojo lutko, smo to pozneje tudi omogočili.



Slika 21: Ilustracije po doživetju



Slika 22: Otroci v vlogi lutkarjev



Slika 23: Izdelovanje lutk

Najbolj nas je presenetil odziv dečka, ki je zgodbo nadgradil in ustvaril popolnoma nov konec. Miška je s svojo jadrnico poslal v vesolje, kjer so se dogodivščine nadaljevale. Svojo idejo je narisal in na osnovi tega ustvaril svoje lutke. Otroci, ki so naredili svoje lutke, so improvizirano igro prikazali drugim otrokom.



Slika 24: Ustvarjalni proces otroka



Slika 25: Improvizirana igra

Njihovo doživetje predstave in želja po poustvarjanju sta bili potrditveni, da nam je uspelo ustvariti kakovostno lutkovno predstavo. Cilje, ki smo si jih zadali, smo s timskim delom uspešno dosegli.

4 SKLEPNE UGOTOVITVE

Danes je lutka v vrtcu uporabljena predvsem kot motivacijsko sredstvo za uresničevanje ciljev dejavnosti, veliko manj pa jo uporabljamo za pripravo lutkovnih predstav, ki otrokom omogočajo doživetje umetniškega dela. S kakovostno lutkovno predstavo otrokom poleg vzgojnih vrednot posredujemo tudi estetske in etične vrednote, kar ima pomembno vlogo v kulturni vzgoji otrok.

Za otroka bo predstava zanimiva, če bo njegovi starosti primerna in če bo imela ustrezno vsebino. Pravilno izbrana zgodba je osnova dobre lutkovne predstave, takšne, v kateri se bo otrok lahko identificiral, čustvoval in seveda zabaval.

Ena od nalog vzgojiteljev je, da v okviru umetnostne vzgoje otrokom omogočijo ogled kakovostnih lutkovnih predstav ali z obiskom gledališča ali pa predstavo ustvarijo kar sami v vrtcu. V slednjem primeru imajo vzgojitelji možnost, da z otroki predstavo podoživijo in z njimi ustvarjajo ter jim z lastnim zgledom omogočijo ustvarjalnost in uživanje v igri.

Vendar pa se moramo zavedati, da je lutkovno gledališče dejavnost kolektiva umetnikov, kot so likovnik, scenograf, glasbenik idr., ki skupaj ustvarjajo pod režiserjevim vodstvom. Zato je oblikovanje lastne kakovostne lutkovne predstave izredno zahtevno, saj so naloge različnih ustvarjalcev na plečih vzgojiteljic. Proces zahteva določena znanja na različnih področjih, kot so likovna, glasbena, igralska, in popolnoma nov izziv – animacijo lutk. Zaradi pomanjkanja in nadomestitve različnih gledaliških kadrov so medsebojno sodelovanje, dopolnjevanje in razdelitev nalog izredno pomembni.

Navedene specifike ustvarjanja lutkovne predstave postavijo vzgojitelje pred zahtevno nalogo. Ker je treba v realizacijo kakovostne lutkovne predstave vložiti ogromno dela, časa, potrebnega je obilo dogovarjanja, usklajevanja, iznajdljivosti in sodelovanja ter tudi veselja do ustvarjanja, so v vrtcih lutkovne predstave bolj skromne, usmerjene bolj v pedagoško kot v umetniško smer. Kar ni nič narobe, če le stremijo k popolnosti.

Največja nagrada, ki jo lahko ustvarjalci dobijo za svoj trud, je pozitiven odziv otrok. Dobra predstava bo v otroku sprožila sodelovanje, vključila ga bo v dogajanje in ga s svojo igro nagovorila k podoživljanju trenutkov z ustvarjanjem in pripovedovanjem. Dobra igra bo »odzvanjala« še dolgo po predstavi, in to je tudi cilj.

Z doživljanjem umetnosti pomagamo otrokom premikati meje njihovega sveta (Gaber, 2013). Prav tako pa meje pri ustvarjanju premika tudi vzgojitelj, saj mu

ustvarjalnost daje nove možnosti za razvoj lastne osebnosti in ustvarjalnosti. Ustvarjalni vzgojitelj je s svojim ustvarjalnim delovanjem zgled, s katerim spodbuja otroke, razume in vodi ustvarjalno pot otrok pri njihovem ustvarjanju in vrednoti njihove dosežke.

Z diplomsko nalogo smo dokazali, da lahko vzgojitelj s primernim znanjem in ustvarjalnim pogumom, talentom in trdim delom ustvari kakovostno predstavo v vrtcu, ter prek lastne izkušnje otroke navdušuje in jih podpira pri ustvarjanju in s tem pomaga premikati meje svojega in njihovega sveta.

Namen in želja ustvariti kakovostno lutkovno predstavo za otroke je s končnim uspehom presegla naša pričakovanja. Skozi proces ustvarjanja in lastne rasti smo ustvarili predstavo, s katero smo se zaradi njene kakovosti udeležili mednarodnega lutkovnega festivala, na kar smo izredno ponosni.

Svojo diplomsko nalogo bi radi končali z besedami predane lutkarice, ki s svojo strastjo do lutk navdušuje otroke in odrasle pa tudi take, ki v lutki vidimo nekaj več kot samo predmet: »Najboljše pri lutki je, da je brez srca. Zato mora animator poiskati svojega, da ji ga za hip posodi.« (Sitar, 2008, str. 136).

5 LITERATURA IN VIRI

- Bastašić, Z. (1990). *Lutka ima srce i pamet*. Zagreb: UDK.
- Cvetko, I. (2010). *Veliko malo prstno gledališče*. Radovljica: Didakta.
- Gaber, I. (2013). Gledališče, igra edukacija, radost, nastajanje in zmanjševanje neenakosti uvodne opombe. V I. Djilas, S. Gaber, L. Marjanovič Umek, D. Wood, M. Mencin Čeplak, M. Antić Gaber, G. Reginster, M. Pelević in D. Bauk (ur.), *Odraščajoča publika: osem esejev o vlogi gledališča za otroke in mladino v sodobni družbi* (str. 13–18). Ljubljana: Lutkovno gledališče.
- Gruić, I. (2015). Kaj zmore gledališče. V M. Gaber (ur.), *Zbornik 5. mednarodne konference gledališke pedagogike: Čustva bogatijo* (str. 19–29). Ljubljana: Društvo ustvarjalcev Taka Tuka. Pridobljeno 23. 2. 2020, https://6e2c4919-a60f-4ed9-bb6273695b7294c3.filesusr.com/ugd/03f8e0_3b5daecd7b4b43b4bae1d82492d36550.pdf.
- Jaušovec, N. (1987). *Spodbujanje otrokove ustvarjalnosti*. Ljubljana: DZS.
- Korošec, H. (2002). Neverbalna komunikacija. V H. Korošec in E. Majaron (ur.), *Lutka iz vrtca v šolo* (str. 31–54). Ljubljana: Pedagoška fakulteta.
- Korošec, H. (2003a). *Simbolna igra in gledališka igra*. Pridobljeno 21. 2. 2020, <http://www.pef.uni-lj.si/~vilic/gradiva/3-korosec-simbolna.pdf>.
- Korošec, H. (2003b). *Lutke – otrokov vsakdan v vrtcu in šoli*. Pridobljeno 21. 2. 2020, <http://www.pef.uni-lj.si/~vilic/gradiva/3-korosec-kreativna.pdf>.
- Korošec, H. (2006). Kreativne dejavnosti z lutkami kot proces. V B. Borota, V. Geršak, H. Korošec in E. Majaron (ur.), *Otrok v svetu glasbe, plesa in lutk* (str. 97–138). Koper: Pedagoška fakulteta.
- Kovač, R. (2003). Spodbujanje ustvarjalnosti otrok in vzgojiteljev v vrtcu – od zahtev prenove iskanju možnosti izvedbenega kurikulumu. *Sodobna pedagogika*, 54(3), 168–187.
- Kržišnik, A., Ratej, I., Korošec, H., Jelen, A., Štrancar, M. in Pirc, V. (2011). Gledališka umetnost. V N. Bucik, N. Požar Matijašič in V. Pirc (ur.), *Kulturno umetnostna vzgoja: priročnik s primeri dobre prakse iz vrtcev, osnovnih in srednjih šol* (str. 111–123). Ljubljana: Ministrstvo za šolo in šport.
- Lipovec, A. (2014). Timsko delo v vrtcu. *Vzgojiteljica*, 16, 72–74.
- Lukan, B. (1996). *Gledališki pojmovnik za mlade*. Šentilj: Založba Aristej.

- Majaron, E. (2002). *Lutka, naša vsakodnevna pomočnica*. V H. Korošec in E. Majaron (ur.), *Lutka iz vrtca v šolo* (str. 59–63) Ljubljana: Pedagoška fakulteta.
- Majaron, E. (2017). *Vera v lutko: razmišljanje o lutkovni umetnosti*. Ljubljana: Mestno gledališče ljubljansko.
- Marjanovič Umek, L. (2013). *Gledališče za različno stare otroke*. V I. Djilas, S. Gaber, L. Marjanovič Umek, D. Wood, M. Mencin Čeplak, M. Antić Gaber, G. Reginster, M. Pelević in D. Bauk (ur.), *Odraščajoča publika: osem esejev o vlogi gledališča za otroke in mladino v sodobni družbi* (str. 19–26). Ljubljana: Lutkovno gledališče.
- Pengov, J. (2004a). *O režiji lutkovne igre*. V M. Loboda in F. Slivnik (ur.), *Jože Pengov* (str. 38–46). Ljubljana: Slovenski gledališki muzej.
- Pengov, J. (2004b). *Režiserjevi zapiski*. V M. Loboda in F. Slivnik (ur.), *Jože Pengov* (str. 35–36). Ljubljana: Slovenski gledališki muzej.
- Sitar, J. (2001). *Zgodbe za lutke in prste*. Ljubljana: DZS.
- Sitar, J. (2008). *Lutkovna umetnost v okviru kulturne vzgoje*. V N. Požar Matijašič in N. Bucik (ur.), *Kultura in umetnost v izobraževanju – popotnica 21. Stoletja: predstavitev različnih pogledov o umetnosti in kulturni vzgoji v izobraževanju* (str. 129–137). Ljubljana: Pedagoški inštitut.
- Sitar Cvetko, J. (2018). *Lutka v vrtcu*. Pridobljeno 21. 2. 2020, <https://www.moj-vrtec.si/umetnost/gledali%C5%A1%C4%8De-in-lutkarstvo/o-gledali%C5%A1%C4%8Du-in-lutkah-v-vrtcu/lutka-v-vrtcu/>.
- Šinko, S. (2008). *Vloga lutkovnega gledališča pri kulturni vzgoji otrok*. *Revija za elementarno izobraževanje*, 1(3/4), 131–138.
- Štemberger, T. (2014). *Vzgojitelj in spodbujanje ustvarjalnosti pri predšolskih otrocih*. *Didakta*, 24(171), 13–16.
- Trefalt, U. (1993). *Osnove lutkovne režije*. Ljubljana: Zveza kulturnih organizacij Slovenije.
- UP PEF – Univerza na Primorskem, Pedagoška fakulteta. (2020a). Pridobljeno 21. 2. 2020, <https://www.facebook.com/uppef/photos/a.2251567994928677/2251568208261989>.
- UP PEF – Univerza na Primorskem, Pedagoška fakulteta. (2020b). Pridobljeno 21. 2. 2020, <https://www.facebook.com/uppef/photos/a.535383366547157/2348585558560253>.

Varl, B. (1995). *Lutke na palici*. Šentilj: Aristej.

Velika razstava 100 let slovenske lutkovne umetnosti. (2014). Pridobljeno 25. 2. 2020,
<https://www.mini-teater.si/si/articles/3041/velika-razstava-100-let-slovenskelutkovne-umetnosti>.