

## SYLLABUS

**1. Puni naziv nastavnog predmeta:**

Osnovi lutkarstva Kolegij: Lutkarsko pozorište

**2. Skraćeni naziv nastavnog predmeta / šifra:**

OLk

**3. Ciklus studija:**

1

**4. Bodovna vrijednost ECTS:**

2

**5. Status nastavnog predmeta:** Obavezni  Izborni**6. Preduslovi za polaganje nastavnog predmeta:**

Ispunjene predispitne obaveze iz predmeta OLk.

**7. Ograničenja pristupa:**

Studenti studijskog programa - odsjeka Gluma i Produkcija

**8. Trajanje / semestar:**

1

2

**9. Sedmični broj kontakt sati:**

9.1. Predavanja:

2

9.2. Auditorne vježbe:

0

9.3. Laboratorijske / praktične vježbe:

**10. Fakultet:**

Akademija dramskih umjetnosti

**11. Odsjek / Studijski program:**

Gluma

**12. Odgovorni nastavnik:**

Baisa Bakin, red. prof.

**13. E-mail nastavnika:**

baisa.bakin@untz.ba

**14. Web stranica:****15. Ciljevi nastavnog predmeta:**

Osnovni cilj predmeta je upoznavanje sa osnovama umjetnosti lutkarskog izraza, osposobljavanje za primjenu različitih tipova scenskih lutki u kreativnom radu. Osposobljavanje za samostalan rad na osmišljavanju i realizaciji projekta.

**16. Ishodi učenja:**

Na kraju semestra studenti će moći upotrijebiti stečeno teorijsko znanje i primjeniti ga u praktični izražaj i u vještinu potrebnu za razumijevanje posebnosti i animiranje različitih tipova scenskih lutki u okviru lutkarske predstave.

**17. Indikativni sadržaj nastavnog predmeta:**

Modul I: Pojam lutkarskog pozorišta i odnos sa drugim pozorišnim oblicima.

1. Porijeklo i razvoj scenske umjetnosti. Žanr i stil.
2. Kratka historija lutkarstva.
3. Tradicionalno i savremeno pozorište lutaka.
4. Vrste lutkarskih pozorišta i njihove tehnike.
5. Abeceda lutkarske tehnike sa svim tipovima scenskih lutaka.
6. Semestralni pregled rada

Modul II: Osnovni tipovi scenskih lutaka i tehnike animacije.

7. Lutka na koncima (marioneta). Izrada lutke od dostupnog materijala i animacija lutke.
8. Štapna lutka (javajka). Izrada lutke od dostupnog materijala i animacija lutke.
9. Plošna lutka (pozorište sjenki). Izrada lutke od dostupnog materijala i animacija lutke.
10. Maska.

Pregled rada

Modul III: Lutka u interakciji sa drugim lutkama – dijalog.

11. Lutkarska improvizacija.
12. Scenografija u scenskoj lutkarskoj igri.
13. Muzika u scenskoj lutkarskoj igri.
14. Svjetlo u scenskoj lutkarskoj igri.
15. Povezivanje svih elemenata u cjelinu predstave.

Semestralni završni ispit

**18. Metode učenja:**

Nastavne metode:

1. Predavanja.
2. Praktična nastava studenata uz konsultacije.
3. Samostalni rad studenata.
4. Kontinuirana provjera znanja i umijeća.

Mentorski princip izvođenja:

Interaktivna nastava i vježbovni proces na relaciji student-profesor.

Studenti su obavezni redovno dolaziti na predavanja. Kontinuirano se vodi evidencija prisustva studenata.

U toku semestra student može opravdano izostati sa 10% fonda predavanja.

U slučaju da student ima više od 20% neopravdanih izostanaka od ukupnog broja predavanja u semestru, student nema pravo na potpis.

**19. Objašnjenje o provjeri znanja:**

Provjera znanja studenata obavlja se:

Semestralni pregled rada - max 59 bodova

prisutnost na predavanjima i vježbama 11 bodova

aktivnost studenta u nastavnom procesu 12 bodova

teorija i praktične vježbe 36 bodova

Završni ispit - max 41 bodova

prisutnost na predavanjima i vježbama 5 bodova

aktivnost studenta u nastavnom procesu 6 bodova

teorija i praktične vježbe 30 bodova

Provjera znanja studenata obavlja se na pregledu rada (max. 59 bodova) i završnom ispitu (max 41 bod). Na pregledu rada i završnom ispitu boduje se prisustvo studenta na predavanjima i vježbama (max. 16 bod) i pokazana aktivnost (max. 18 bod), praktične vježbe

Ukupan broj bodova se dobija sumiranjem osvojenog broja bodova iz svih aktivnosti tokom semestra. Kontinuiranom aktivnošću predispitnih obaveza tokom cijelog semestra student može ostvariti 60 bodova. (11+12+12+12+12+5+6), što čini 70% od ukupnog ispita, dok se preostali dio od 30% ostvaruje na završnom ispitu.

Provjera znanja na završnom ispitu obavlja se prvenstveno praktično pred nastavnikom i saradnicima.

Praktična provjera odnosi se na izvođenje vježbi (etida) iz oblasti koje su po nastavnom programu predviđene za ovaj semestar.

Pismena i/ili usmena provjera vrši se testom i postavljajući pitanja od strane predmetnog nastavnika.

Ocjena na ispitu zasnovana je na ukupnom broju bodova koje je student stekao ispunjavanjem predispitnih obaveza i polaganjem ispita, a prema kvalitetu stečenih znanja i vještina, sadrži maksimalno 100 bodova.

**20. Težinski faktor provjere:**

OBAVEZE STUDENATA	BODOVI
prisutnost na predavanjima i vježbama	16%
aktivnost studenta u nastavnom procesu	18%
kolokvij teorija i praktične vježbe	36%
završni ispit teorija i praktične vježbe	30%

Konačna ocjena se formira u odnosu na ukupan broj postignutih bodova tokom semestra, tj. predispitnih obaveza i samoga završnog ispita.

BODOVI	KONAČNA OCJENA
<53	pet (5); ne zadovoljava; F
54-63	šest (6); dovoljan; E
64-73	sedam (7); dobar; D
74-83	osam (8); vrlo dobar; C
84-93	devet (9); izvanredan; B
94-100	deset (10); odličan; A

**21. Osnovna literatura:**

## Literatura:

1. Henrik Jurkovki: Teorija lutkarstva; Međunarodni festival pozorišta za decu; Subotica 2007.
2. Župančić BeniĆ, Marijana (2009): „O lutkama i lutkarstvu“, Leykam international, d o.o. Zagreb.

## Dodatna literatura:

1. Čećuk, Milan (2000): „Lutkar i lutke“, Međunarodni centar za usluge u kulturi, Zagreb.
2. Paljetak, Luko (2007): „Lutke za kazalište i dušu“, Međunarodni centar za usluge u kulturi, Zagreb.
3. Livija Kroflin: Duša u stvari; Akademija za kulturu i umjetnost u Osijeku; 2020.
4. Vahid Duraković: Dramaturgija Evropskog lutkarstva (Fragmenti); Muzej književnosti i pozorišne umjetnosti Bosne i Hercegovine; Sarajevo 2024.

Preporuku i prioritet literature prema programima semestara modula i kolegija studija određuju nastavnici izbornog nastavno-umjetničkog predmeta "Osnovi lutkarstva".

**22. Internet web reference:**

(max. 687 karaktera)

---

**23. U primjeni od akademske godine:**

2022/23.

---

**24. Usvojen na sjednici NNV/UNV:**

25.06.2024.

---