

Univerza v Ljubljani
Pedagoška fakulteta
Likovna pedagogika

LIKOVNIK V LUTKOVNEM GLEDALIŠČU

Diplomsko delo

Mentor:

Prof. EDVARD MAJARON

Kandidatka:

NINA BRIC

Mentor pedagoškega dela:

Prof. dr. BEATRIZ TOMŠIČ ČERKEZ

Ljubljana, september 2011

POVZETEK

V teoretičnem delu razložim izvor lutke in lutkarstva ter njuno zgodovino in razvoj po svetu in na Slovenskem. Nato pojasnim smisel lutkovne umetnosti in njen namen s pedagoškega vidika. Omenim različne vrste lutk in lutkovnih tehnik. Predstavim tehnične in likovne elemente lutkovne predstave – problematiko izdelave lutk, lutkovni oder, sceno, kostume, rekvizite ter na kaj vpliva izbor materialov in barv v lutkovnem gledališču. Opišem potek uprizoritvenega postopka predstave.

V praktičnem delu analiziram postopek nastajanja lutke za predstavo »Izdajalsko srce«, pri kateri sem sodelovala kot likovnica in izdelovalka lutke.

V pedagoško - raziskovalnem delu sem izvedla petkrat po dve šolski uri na otroških likovnih delavnicah, ki smo jih skupaj še z dvema prijateljema slikarjema vodili v našem ateljeju v Šiški. V ta namen sem napisala učne priprave in evalvacijo izvedenih ur.

Ključne besede: lutka, lutkarstvo, lutkovno gledališče, zgodovina lutkarstva, lutkovne tehnike, tehnični/likovni elementi lutkovne predstave, izdelava lutk

ABSTRACT

In the theoretical part I explain the origin of the puppet and puppetry and their history and development across the world and in Slovenia. Then I explain the concept of the art of puppetry and its significance from the educational point of view. I describe various types of puppets and puppet techniques. I represent technical elements of the puppet play – making of the puppets, puppet stage, scene, costumes, props and the importance of material and colour selection in puppet theatre. I describe the procedure of making a performance.

In the practical part I describe the procedure of making the puppet for the play »The tell-tale heart«, where I cooperated as a visual artist and the maker of the puppet.

In the education – research part I conducted five classes, an hour and a half each, working on the art workshops for children. The workshops were led together with two friends (painters) in our studio in Šiška. For this purpose I wrote the lesson plans.

Key words: puppet, puppetry, puppet theatre, puppet history, puppet techniques, technical/visual elements of puppet play, puppet making

KAZALO:

POVZETEK.....	2
KAZALO.....	3
UVOD.....	5
I. TEORETIČNI DEL:	
1. LUTKARSTVO.....	6
1.1. Senčno gledališče.....	6
1.2. Tradicionalno gledališče Japonske.....	8
1.3. Javanke ali lutke na palici.....	9
1.4. Marioneta, kraljica lutk.....	10
1.5. Siciljanke – marionete na žici.....	11
1.6. Lutke – ljudski junaki.....	13
1.7. Lutke na televiziji.....	14
2. RAZVOJ LUTKARSTVA NA SLOVENSKEM.....	16
2.1. Lutkovno gledališče v ljudskih šegah – »lileki« 16	16
2.2. Začetki umetniškega lutkovnega gledališča na Slovenskem.....	17
2.3. Sokolsko lutkarstvo.....	18
2.4. Partizansko lutkovno gledališče.....	18
2.5. Pavlihov oder.....	19
2.6. Jože Pengov.....	19
2.7. Razvoj amaterske lutkovne dejavnosti.....	20
2.8. Prve ludistične režije na prelomu šestdesetih v sedemdeseta.....	20
2.9. Sedemdeseta.....	20
2.10. Osemdeseta.....	21
2.11. Danes.....	21
3. SMISEL, BISTVO IN NAMEN LUTKOVNE UMETNOSTI.....	23
4. VRSTE LUTK – lutkovne tehnike.....	24
4.1. Animacija prstov.....	24
4.2. Naprstna lutka.....	24
4.3. Ročna lutka.....	24

4.4. Javanka.....	25
4.5. Marioneta.....	25
4.6. Marioneta na žici (Siciljanka).....	25
4.7. Mimična lutka.....	26
4.8. Ploska lutka.....	26
4.9. Senčna lutka.....	26
4.10. Naglavna ali čeladna lutka.....	27
4.11. Lutka – igrača.....	27
5. TEHNIČNI ELEMENTI LUTKOVNE PREDSTAVE.....	28
5.1. Problematika izdelave lutk.....	28
5.1.1. Glava.....	28
5.1.2. Pričeska.....	29
5.1.3. Oči.....	29
5.1.4. Nos.....	29
5.1.5. Usta.....	29
5.1.6. Ušesa.....	30
5.1.7. Trup.....	30
5.1.8. Okončine.....	30
5.2. Lutkovni oder, scena, kostumi, rekviziti.....	31
5.2.1 Lutkovni oder.....	31
5.2.2. Scena na lutkovnem odru.....	32
5.2.3. Kostumi in rekviziti.....	32
5.3. Izbor materialov in barv v lutkovnem gledališču.....	33
6. POTEK UPRIZORITVENEGA POSTOPKA.....	34
7. LUTKOVNA PREDSTAVA.....	35
II. PRAKTIČNI DEL.....	37
8. IZDELAVA LUTKE ZA PREDSTAVO »IZDAJALSKO SRCE«.....	37
III. PEDAGOŠKO – RAZISKOVALNI DEL.....	43
1. UČNA PRIPRAVA za otroške likovne delavnice.....	43
2. UČNA PRIPRAVA za otroške likovne delavnice.....	49
3. UČNA PRIPRAVA za otroške likovne delavnice.....	53
10. SKLEP.....	58
11. SEZNAM LITERATURE.....	59

UVOD

Lutkovno gledališče je običajno prvi stik otroka s svetom umetnosti. Lutkarstvo danes razumemo kot

- otroško kreativno igro
- vzgojno terapevtsko sredstvo
- umetniško gledališko zvrst

Lutka je otroku zelo blizu, saj je podobna igrači, v igri z njo otrok sprošča svojo domišljijo in razvija kreativnost. Lutka je cenjena v vzgojnem procesu v vrtcu, pa tudi v šoli.

Lutke pa niso namenjene samo otrokom. Veliko znanih umetnikov je prispevalo svoje stvaritve za lutkovne predstave za odrasle in tudi pri nas obstajajo gledališča, ki se ukvarjajo predvsem s tovrstnimi lutkovnimi predstavami.

V pričujoči nalogi me lutke zanimajo predvsem z likovnega vidika, kakšna je njihova vloga v lutkovni predstavi in kako lahko z lutko posredujemo sporočilnost predstave. V predstavi »Izdajalsko srce« v Lutkovnem gledališču Ljubljana sem osebno sodelovala pri ustvarjalnem procesu nastajanja predstave, saj sem bila aktivno udeležena v izdelavi lutke. Sodelovala sem z lutkovnimi ustvarjalci in se naučila nekaj stvari, ki mi bodo v pomoč pri nadaljnjih lutkovnih kreacijah.

I. TEORETIČNI DEL:

1. LUTKARSTVO

Lutka - e (ž), prevzeto iz hrvaškega lutka, »lutka, pupa«, kar je sorodno s češko loutka, »lutka« in kar se je razvilo iz praslovanske *lotbka*, izpeljanke iz praslovansko *lot*, »ličje«. To se ohranja n.pr. v narečni češčini ličje in ukrajinsko lút v enakem pomenu. Lutka torej prvotno pomeni iz ličja narejena figura. (Snoj, 1997)

Lutkarstvo je ena od najstarejših oblik človekovega izražanja, ki temelji na prenosu energije z lutkarja - igralca na gledalca preko predmeta - lutke. Lutko poznajo vse kulture že od pradavnine, saj je v svojem izvoru vezana na obred. Zapisano je da so lutkarstvo poznali že v 11. stoletju pr. n. št. v Indoneziji, znano je bilo pri Egipčanih, kasneje pri starih Grkih, ohranilo pa se je preko Rimljanov in srednjeveških misterijev do renesančne Comedie dell' Arte. V kasnejših obdobjih se je lutkarstvo v evropskih različicah razvijalo pod vplivom vzhodnih kultur, dokler ni ob koncu 19. stoletja prevzelo dveh značilnosti gledališča: žive tradicije in avantgarde likovnih in gledaliških reformatorjev. Po svojem mitskem izvoru je zelo blizu otrokovi psihi.

1.1. Senčno gledališče

Gledališče senc je gotovo najstarejša oblika človekovega kreativnega izražanja. V plesu senc, ki jih je plamen slikal na stene zavetišča jamskega človeka, je bilo nekaj izredno privlačnega, hkrati pa je vzbujalo strah. Tako se je razvila v toku stoletij oblika obrednega gledališča, saj so se v predstavi srečevale sence prednikov s sencami božanstev.

Najdalj v zgodovino lahko sledimo senčnemu gledališču *wayang kulit* na indonezijskih otokih, za katerega trdijo, da se je razvilo med letom 1200 do 500 pr. n. št., obstaja pa še danes. Lutke, narejene iz poslikane, prosojno strojene bivolje kože, krasijo luknjice, ki dajejo sencam preglednost in svojski čar. Koščene paličice - **čampuriti** - omogočajo slikovito gibanje nenavadno členjenih rok. Celo ime **vajanka**, s katerim po vsem svetu imenujemo vrsto lutk, je prišlo iz njihove besede **bayang-bayang**, ki pomeni senco. Predstave so se odvijale ponoči, največkrat od polnoči do zore, ko so imeli po starem verovanju zli duhovi najmanj moči. Še danes indonezijski lutkar - **dalang** - igra predstave iz slavnih staroindijskih epov **Mahabharate** in **Ramajane**, ki govorita o borbi dobrega in zla skozi doživljanje ljudi in bogov. Včasih v teh borbah nastopa cela množica lutk in prav tu se pokaže vsa lutkarjeva veščina, saj govori in animira sam vse vloge, spremlja pa ga orkester gamelan, sestavljen pretežno iz tolkal. Svetlobo je včasih dajala bakla nad dalangovo glavo, danes pa je v rabi usmerjena električna svetilka. Platno se na odru nahaja sredi prostora in predstavo je mogoče bodisi spremljati kot senčno igro bodisi opazovati lutkarja z zadnje strani, kako vodi precizno izdelane lutke.





Motive iz Ramajane in Mahabharate obravnava tudi prastaro **indijsko** senčno gledališče. Indijske lutke so manj krašene z luknjicami, okroglastih oblik ter učinkujejo predvsem z barvnimi ploskvami in manj z detajli.

Senčno gledališče poznajo skoraj vse azijske dežele, razlikuje se po obliki in velikosti lutk, po načinu gibanja, povsod pa je del prastarih običajev. Tudi **kitajsko** senčno gledališče spada med najstarejše žive oblike človeške kulture. Poleg precizne izdelave se kitajske lutke odlikujejo s drobnimi poslikanimi vzorčki, običajno imajo zamenljive glave. Iz

tega sledi, da občinstvo prepozna osebe po obliki glave, izrazu, frizurah, pokrivalih. Zanimivo je, da so prav kitajske senčne lutke dale ime prvim predstavam v Evropi: na francoskem dvoru so bile v 18. stoletju zelo v modi **Ombres Chinoises** - kitajske sence.

Senčno gledališče **Karadžoz** – Črnookec, poimenovano je kar po glavnem junaku predstav, se je pod turškim vplivom razširilo iz Male Azije na velik del Sredozemlja. Seveda je šaljivec Karadžoz - brat našega Pavlihe - pri vsakem narodu malce drugačen. V Turčiji se vmeša v vsako malenkost, ima težave z morjem, trgovci, ženami ter se vztrajno pritožuje čez trenutno politično situacijo. V Grčiji je priljubljena epizoda o tem, kako Karadžoz pomaga Aleksandru Velikemu premagati zmaja. Egipčanski dokumenti iz 14. stoletja pričajo o tem, da je lutka igrala podobno vlogo tudi v drugih deželah severne Afrike.

Gledališče senc pa je bilo bogat navdih tudi za evropske lutkarje, saj ga lahko smatramo za neposrednega predhodnika današnjega risanege filma. Danes je na svetu precej lutkovnih skupin, ki se prav posebno posvečajo možnostim senčnega lutkarstva. V predstavah ni več stalnega okvirja s platnom, na katerega se odslikavajo ostre sence. Več platen je, ki ne mirujejo, včasih valovijo, drugič se zasukajo v nenavadne dodatne sence, ki znova plapolajo. Lutke, narejene iz prosojnih materialov, imajo včasih tudi tretjo dimenzijo in z gibanjem po prostoru med lučjo in platnom postajajo izmenično zdaj manjše in ostrih obrisov, ko se nahajajo v bližini platna, zdaj velike z zabrisanimi robovi, če so se oddaljile od platna. Svoje dodajo še barvni filtri, diapozitivi za sceno, menjavanje dveh ali več izvorov svetlobe in podobna dognanja sodobne tehnologije.



Gledališče pa bo kljub prodoru tehnike vedno ostalo gledališče; senčno ima pri tem še nekaj prvinskega - človekovo neločljivo povezanost s svojo senco. (Majaron, 1987/88)

1.2. Tradicionalno gledališče Japonske

Tradicionalno japonsko gledališče pozna tri zvrsti: gledališče **no**, ki temelji na minimalnih vizualnih premikih, polno pa je drobnih vzgibov, ki imajo določen pomen. Zato je postalo razumljivo le poznavalcem. Od nekdaj je bilo namenjeno izbrancem, saj zahteva veliko poznavanje odtenkov v izvajanju igralcev. Gledališče **kabuki** pa je namenjeno širokim množicam. Tu in tam obravnavajo predstave podobne teme: nesrečno ljubezen, usodne preobrate, tragične dogodke, v gledališču no z minimalnimi komornimi sredstvi, v kabuki pa z mnogimi gledališkimi efekti, patosom in romantično presunljivostjo.

Tretja oblika pa je lutkovno gledališče, ki se danes imenuje **bunraku**. O obstoju lutk na Japonskem pričajo dokumentih iz 11. stoletja, gotovo pa so bile v obredni rabi že prej. Vendar so se združile s petjem balad džoruri precej kasneje, v 16. stoletju. Nastala je zanimiva gledališka oblika. Pevec (taju) interpretira baladno besedilo, lutke pa uprizarjajo dogajanje. Že v 16. stoletju so Japonci dobili avtorja, ki ga imenujejo svojega Shakespeara. Monzaemon Čikamacu (1653 - 1722) je napisal skoraj 100 dramskih del, v glavnem za lutkovno gledališče te vrste - **ningjo džoruri** (ningjo = lutka, džoruri = balada).

Vse tri oblike gledališča so vplivale ena na drugo in včasih tudi tekmovala med seboj. Čikamacujeve igre so polnile lutkovna gledališča, zato si jih je "sposodilo" tudi gledališče kabuki. Živi igralci pa so nekatere naloge opravili prepričljiveje kot lutka, zato so morali lutkarji izpopolniti njene možnosti: povečali so jo do 130 cm, obraz je dobil premična usta, oči, obrvi, gibljive roke v sklepih, lutka je upogibala celo prste. Takšnega mehanizma pa ne more več obladati en sam lutkar, zato sta v gledališču ningjo džoruri v 18. stoletju glavnemu animatorju priskočila na pomoč še dva pomožna. Lutka ni več nad animatorjem, pač pa pred njim. Da je lutkar "neviden", je prekrit s črno kapuco tudi čez obraz. Tako oživljanje lutke v troje zahteva izredno medsebojno usklajenost. Nastale so lutkovne šole s hierarhičnimi odnosi med animatorji, saj je bilo treba za prehod na odgovornejše mesto deset let del delati na manj pomembnem mestu.



Vendar pa opisani način animacije ni edina lutkarska zanimivost Japonske. Uveljavilo se je več načinov vodenja lutke na pomožnih vozičkih, animacija leže z nogami, vsem pa je skupna prisotnost lutkarja ob lutki, pretežno v črnem oblačilu s prekritim obrazom. Ta izredno dovršena tehnika gibanja, ki je zlasti potrebna za solistične nastope z lutko, je pritegnila nekaj najpomembnejših mladih umetnikov solistov iz ZDA, kot so recimo: Bruce Schwartz, Roman Paska in Eric Bass. Njihovi nastopi gradijo v prvi vrsti na globoki povezavi vsebine, oblike in načina gibanja, seveda pa tudi na prisotnosti lutkarjeve osebnosti ob manjši, brez njega nemočni lutki. Evropsko gledališče pa je v 60-ih letih "odkrilo" staro prakso japonskega "črnega" gledališča, ko črno prekrit lutkar na črnem ozadju izgine, če ni osvetljen, pred seboj pa v snopu svetlobe animira lutko. Kadar pa so lutke obarvane z ultravijoličnimi barvami in osvetljene s posebno UV-žarnico, pred gledalčevimi očmi še bolj zažare, lutkar pa se pogrezne v trdo temo. To imenujemo luminiscenčno gledališče. (Majaron, 1987/88)

1.3. Javanke ali lutke na palici

Lutke so dobile ime po svoji domovini, pravimo jim javanke in so se uveljavile po eni strani zaradi preciznosti, ki jo je z marioneto težko doseči, po drugi pa zaradi velikosti in poetičnosti, ki ju pogrešamo pri malih ročnih lutkah.

Eden prvih, ki je v javankah našel pravo rešitev za svoj osebni lutkovni izraz, je bil avstrijski umetnik Richard Teschner (1879 - 1948). Njegove lutke nosijo močan pečat indonezijskega vzora, hkrati pa nezmotljivo pripadajo obdobju dunajske secesije. Za svoje predstave, na katere je vabil prijatelje in znance, je izbral poetične in eksotične teme, ki so bile kakor nalašč za to zvrst lutk.

V mladi sovjetski državi pa je v začetku 30. let slavni lutkar Sergej Obrazcov postal vodja Državnega lutkovnega gledališča v Moskvi. Tudi on je spoznal vse vrline javanke in utemeljil novi lutkovni repertoar prav na tej vrsti lutk. Vpliv moskovskega gledališča je bil v 50. in 60. letih tako močan, da je s svojo šolo opazno usmeril lutkarstvo v svetu. Javanka je prevladala na vseh večjih lutkovnih odrih, zlasti v vzhodni Evropi. Tudi naša gledališča se ji niso mogla upreti, marsikje je za dalj časa izrinila vse druge oblike lutkovnega gledališča. Edino ljubljanski lutkarji z režiserjem Jožetom Pengovom so uvrstili javanko na pravo mesto ob ostale lutke - prvič je bila uporabljena v igrici Volk in kozlički leta 1960, enakopravno ob ročnih lutkah in klasični marioneti.

(Majaron, 1987/88)



1.4. Marioneta, kraljica lutk

Beseda marioneta je francoskega izvora, menda je nastala iz imena Marion - Marija. Tradicija uprizarjanja biblijskih zgodb z lutkami, med katerimi so bile posebno priljubljene božične igre, sega daleč v preteklost, najbrž kar v 9. stoletje. V igrah je nastopala "mala Marija – Marionnette". Prav to je v francoščini še danes naziv za vse vrste lutk, pri nas pa rabimo besedo posebej za lutke, ki so vodene od zgoraj na nitih.

Tudi marionete se ponašajo z bogato zgodovino, poleg tega pa so morda najbolj znana vrsta lutk, saj najdemo marionete pri pradednih narodih vseh celin. Že grški filozof Platon (427 - 347 pred n.š.) je trdil, da je človek kot marioneta v rokah bogov, njegove strasti pa niti, ki jih vodijo bogovi. S tem je jasno, da so bile marionete že takrat splošno znane, o tem pa pričajo tudi številni drugi zapisi, preko Aristotela do Rimljanja Apuleja in Marka Avrelija.

Tudi v drugih davnih kulturah najdemo podatke o marionetah, povsod pa so bile povezane z ritualnimi prireditvami. Kolikor dežel, toliko različnih vrst marionet. Še bolj pa to velja za način "oživljanja" marionete, za animacijo. V Indiji, recimo, v Radžastanu, vodijo marionete brez posebnega vodila, lutka si niti kar ovije okoli prstov, vendar običajno z izredno spretnostjo obvladuje tudi po dve lutki hkrati. V Tamiški pokrajini je priljubljeno glasbeno - plesno gledališče z marionetami, katerih niti so pritrjene na svitku, ki si ga lutka posadi na glavo in tako s svojo glavo animira lutko, z rokami pa se posveti precizni animaciji lutkinih rok. Vse indijske lutke se odlikujejo po izredni slikovitosti in gledalca vsak čas presenečajo z virtuosnimi domislicami in triki. Nepalske marionete so običajno dvoobrazne, že od nekdaj jih oblikujejo in pečejo iz gline, poslikane s pisanimi glazurami. Marionete iz Kambodže pa se odlikujejo po dragocenih kostumih; njihov način gibanja ne posnema človeških kretenj, pač pa skupaj z močno vidnimi vodilnimi vrvicami tvori sliko drugačnega, gledališkega sveta.



Izredno tradicijo imajo tudi kitajske marionete, te so preko Koreje s trgovci in popotniki prišle v 17. stoletju na Japonsko, kjer so se udomačile ob vseh nenavadnih japonskih lutkovnih načinih animacije. Marionete tega področja so znane po dovršeni animaciji, ki nasprotno od našega sodobnega razumevanja lutke težijo k osupljivemu posnemanju človekovega gibanja, še več, njegovih notranjih vzgibov in čustvenih reakcij. Zato pa mora biti na lutkarjevem vodilu – deščici, tudi po 40 niti za eno lutko.



Marioneta je bila že davno znana in priljubljena v evropskih deželah. V srednjem veku so se jih radi posluževali potujoči pevci - med njimi slavni Hans Sachs, ki ga je ovekovečil Wagner v operi *Mojstri pevci*. Vemo, da tudi Shakespeare večkrat omenja marionetno gledališče, Cervantes mu je v romanu *Don Kihot*

posvetil celo poglavje, pa tudi v Italiji so se liki priljubljene *Commedie dell'arte* - Harlekin, Kolombina, Pantalon ... - kaj hitro znašli na marionetni sceni. Od tod pa so se razbežali po vsem svetu kot glavni junaki lutkovnih predstav, povsod našli dom in dobili novo ime. Nemški Gašperček (Kasperl) je, recimo, vtaknil svoj dolgi nos v tedaj priljubljene gledališke igre kot so Faust, Don Juan, Genovefa ali celo Hamlet, ter vodil dogodke na marionetnem odru na svoj način. V 18. stoletju si ni bilo mogoče več misliti, da bi bolj imenitna hiša ali dvorec bil lahko brez marionetnega gledališča. Tisto pri grofu Esterhazyju ob Nežiderskem jezeru je krivo, da je Joseph Haydn (1732 - 1809) napisal več kratkih oper, pa tudi Mozartova opera *Apolon in Hijacint* je bila napisana za marionetni oder. Goethejevega Fausta najbrž ne bi bilo, če slavni pesnik ne bi bil še kot otrok očaran od lutkovne predstave o Faustu, z Gašperčkom, seveda. (Majaron, 1987/88)

1.5. Siciljanke – marionete na žici

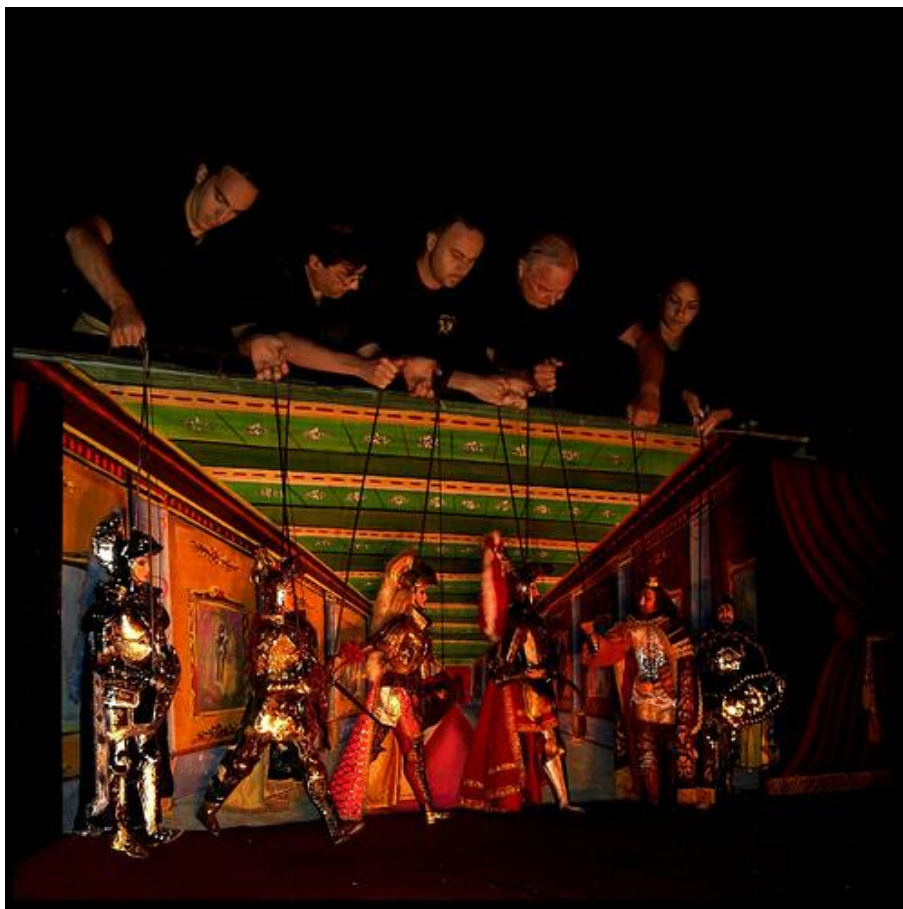
Če je marioneta na nitih "kraljica lutk", je marioneta na žici njena sestra, saj njeno poreklo sledimo prav tja v čas starih Rimljanov, pa tudi zgodbe, v katerih nastopa, so polne kraljev, vitezov in šaljivcev, kot je že bila na dvorih navada.

Marioneta na žici se precej razlikuje od svoje sestre: če je poetični, lirični svet kot naročen za marioneto na nitih, je dinamična pripovednost, epika, primerna za drugačen način upravljanja z lutko. Glavna vodilna žica omogoča bolj neposredno obvladovanje lutke, kot pa niti, zato ena bolj



“lebdi”, druga pa je pod neposrednim nadzorom krepko “na tleh”. Zanj je značilna tudi izrazita “racava” hoja, saj nima za noge niti, ampak se gibljejo samodejno z animacijo lutkinega telesa. To povzroča nekoliko poudarjeno, sunkovito gibanje, ki je kakor nalašč za heroično držo. Žica za obvladovanje roke omoča tudi kar spretno mečevanje, zato so boji, celo prave bitke, priljubljen del predstav z marionetami na žici.

Zanimivo je, da je ta vrsta lutk najbolj vezana na evropsko zgodovino. Tudi danes, ko iščemo vsakemu besedilu najbolj ustrezno vrsto lutk, s k marioneti na žici najbolj pogosto obračajo evropski režiserji. Zaradi masivnosti 20 kg pri višini 120 cm - ta je potrebna za samodejno gibanje – ter zaradi robotosti učinkujejo te lutke prvinsko in starožitno, četudi so nastale v našem času.



Zanimiv dokument o teh lutkah je Cervantesov opis predstave v knjigi Don Kihot iz 17. stoletja. Viteške zgodbe z dvora Karla Velikega - največkrat povezane z zgodbo o Rolandu (Orlandu) in njegovi bitki z Mavri - so znane v marionetni verziji po vseh deželah francosko-španskega vpliva, v najslikovitější obliki pa jih do danes poznamo iz tradicije Sicilije in Belgije, ki sta bili še v 18. stol. del španskega imperija. Toliko bolj zanimivo je, da se v Španiji niso ohranile

in jih izpričujejo le dokumenti; med njimi je Don Kihot najbolj prepričljiv. Dobra klasična tradicionalna predstava s sicilijankami ima najmanj po 40 lutk, ki jih obvladujejo le 3-4 lutkarji. Bitke na življenje in smrt se odvijajo v parih, na odru pa se nagrmadi gora posekanih in razsekanih lutk.

Podobno velja tudi za belgijsko inačico, ki je dobila ime po mestu Liege - lieška marioneta, saj je bilo, recimo, okrog leta 1920 tam kar 69 skupin. Velikega belgijskega dramatika Michaela de Gelderoda (1898 - 1962) so ti leseni igralci očarali in jim je posvetil del svojega pomembnega opusa. Še bolj zanimivo pa je, da je lutke uvedel v dramsko predstavo kot igro v igri. To sicer ni bila novost, vendar je s tem napovedal gledališki postopek, ki danes velja za eno od vodil sodobnega lutkarstva: lutka ni nadomestek za živega igralca, na odru ima namreč drugačne možnosti in naloge. Če spoštujemo zakonitost “živega odra”, po drugi strani pa zakonitosti lutke, na odru združena igralec in lutka zaživita na poseben, pomenljivejši način. (Majaron, 1987/88)

1.6. Lutke – ljudski junaki

Zgodovina jezikavih burkežev, ki nastopajo kot osrednje osebe dramske zgodbe, seže daleč nazaj v 4., 5. stoletje pr. n. št. Lutke so poznali že stari Grki, za njimi so jih povzeli Rimljani. Iz tistih časov poznamo tri priljubljene junake: neotesanega nerodneža Mandukusa, prebrisanega, preračunljivega Buka ter gobezdavega grbavca Dasenusa. Če združimo vse tri v eno osebo, dobimo današnjega Puncha, ki bi mu lahko rekli Pavlihov starejši angleški brat.

Ko je bilo gledališče ob začetku srednjega veka prekleto in izobčeno, so lutke vendarle ostale v rokah minstrelov in potujočih pevcev kot del tiste nazornosti, ki jo danes opravita televizija ali film. Seveda brez priljubljenih burkežev ni šlo.

Italijanska renesansa je znova obudila gledališče. Med najbolj znanimi oblikami je bila Commedia dell' Arte, vrsta improviziranega gledališča s stalnimi črno maskiranimi osebami. Med njimi so bili zlasti priljubljeni Kolombina, Harlekin, Pantalone in Pulcinella, ki prevzame vlogo glavnega šaljivca. Izročilo priča, da je izvrstna družina igralcev Burattini igrala komedije dell' arte tudi z ročnimi lutkami. To pa tako dobro, da v Italiji poslej z nazivom burattini imenujejo vse ročne lutke. Neapeljska lutka Pulcinella je prepotovala svet in kamor je prišla, so jo sprejeli za svojo. V Franciji je postal Polichinelle, v Kataloniji Putxinellis, ko pa je okrog 1660 prišel v Anglijo, so njegovo dolgo ime skrajšali v Punch. Vseskozi pa je ohranil svoj bojevit značaj, saj vse nesporazume rešuje z gorjačo, ne glede na to, ali je pred njim njegova žena, policaj, krokodil, smrt ali sam vrag.



Vsi našeti nesramni in predrzni junaki imajo še mnogo "bratov" in "bratrancev": v Rusiji Petruška, na Madžarskem Vitez Laszlo, v nemških deželah Kasperl - po njem se imenuje gledališče ročnih lutk kar Kasperlteater (Gašperjevo gledališče), pri Čehih Kašparek, Romunih Vasilache, pri Nizozemcih Jan Klassen, Dance zabava Master Jakel, v deželah turškega vpliva pa je to Karadžoz-Črnookec. Pri Srbih je bil z istimi mažami namazan Kuku Todore; tudi on je posodil ime klasičnemu odrčku ročnih lutk.

K nam je ročna lutka prišla šele ob koncu tridesetih let. Dotlej je vladala marioneta z Gašperčkom, prevedenim iz nemščine; sokolski marionetisti so poskušali z Jurčkom, vendar si je pravega šaljivca iz ljudstva "izmislil" šele dr. Niko Kuret, ki je vedel, da ima ročna lutka še vse drugačne možnosti kot marioneta, da je mnogo bolj smešna v nesorazmerju med glavo in rokami ter ogromnimi pravimi rekviziti, ki jih uporablja. Zato je bila kot poklicana, da pomaga uresničiti ljudsko gledališče, to pa je bila Kuretova namera. Pavliha je bil junak nekaterih ljudskih pripovedi, Fran Levstik pa mu je namenil vlogo prevejanega šaljivca, ki s

satiro vedno zadene žebljico na glavico. Kuret mu je dal še zunanjo podobo: dolg, šilast nos, ki ga vtakne povsod, kamor ga ne bi smel. Pokriva ga širokokrajni klobuk z nizkim oglavjem, oblečen pa je v gorenjsko nošo - ker je ročna lutka, mu manjkajo le škornji. Novi junak si je z jezikavostjo in iznajdljivostjo, pa tudi s spretnim pretepanjem z lesenim kladivom hitro pridobil naklonjenost občinstva.



Vsi omenjeni junaki imajo skupno lastnost, da v svoje nenavadne zgrade in nezgode vpletajo aktualne dnevne dogodke, jih dodobra “prežvečijo” in “oglodajo” politične avtoritete, ter vsaj na svojem odrčku naredijo red po svoje. Ker pa je ta red pogosto navzkriž z veljavnimi zakoni, so bili ti junaki marsikdaj kar revolucionarni. Vsekakor so s smešenjem avtoritet, kot so policija, oblast v osebi župana ali sodnika, celo cerkev, šli na živce prav tem, ki so jih igre smešile. Zato so tudi doživljali preganjanja, ščitila pa jih je priljubljenost pri širokih množicah. Večina od njih govori z nenavadnim piskavim glasom, ki ga lutka dobi tako, da ima v ustih poseben “pisčik” (piskalo), kot ga imenujejo Rusi. Govor s tem zahteva precej vaje, kljub temu pa lahko ostaja precej nerazločen. Zato je lutka vedno imel pri roki izgovor, češ, to ste pa napak razumeli, čeprav je bilo iz dogajanja na odru nedvoumno jasno, za kaj gre. Vendar je bilo lažje prenesti kritiko malega pouličnega pajaca kot pa živih ljudi, ki bi jo poskušali tiskati celo v časopisu. Poleg tega je postajanje pred sejmarskimi lutkovnimi odrčki veljalo za dostojnega človeka nevredno početje.

Dokler so pretepaški ljudski junaki imeli angažirano družbeno funkcijo in niso skušali postati “institucija v svoji hiši”, so živeli med narodom, saj so bili nekakšen “vox populi” - javno mnenje. S spreminjanjem ekonomskih, socialnih in kulturoloških razmer med drugo vojno in po njej so sčasoma izgubili svojo nergaško, kritično vlogo. Vse bolj so v ponavljanju starih igralnih obrazcev postajali otrokom namenjena zabava, del narodove tradicije (kot recimo pri Angležih). Ali pa so se preselili na pedagoško področje, kjer s svojim napačnim vzgledom vzbujajo smeh, ta pa z vodenjem pedagoga na koncu pripelje do želenega vzgojnega učinka. (Majaron, 1987/88)

1.7. Lutke na televiziji

Televizija je pripomogla k temu, da je lutka prišla skoraj v vsak dom in postala zanimiva za milijone gledalcev.

Lutkovno gledališče se je stoletja borilo za svoj ugled in imelo veliko občudovalcev, vendar po koncu predstave v gledalcu ostane le lep spomin. Film in televizija pa sta omogočila, da gledališki dogodek ostane zabeležen. To še vedno ni isto doživetje, kot prisostvovati na predstavi v živo - sodelovati na predstavi, a ohranja vsaj osnovne podatke o predstavi. Za predstavo je torej poleg dobrih igralcev potrebno dobro občinstvo, ki živi skupaj z nastopajočimi junaki od začetka do konca igre, vsakokrat malce drugače, saj se razlikuje tudi občinstvo. Televizija in film pa lahko lutko uporabita na svojski način, da bi ugajala čim širšemu krogu gledalcev enkrat za vselej.

Že v davni preteklosti so znali uživati ob ekranu senčnega gledališča, ali laterne magice (čarobne svetilke), ki je na nekaj kolutih ponavljala smešne, srhljive, neobičajne dogodke. Do iznajdbe filma je bil zelo priljubljen Teatrum Mundi - predstave avtomatov in panoptikumov. Z mehaniziranimi lutkami in svetlobo so pričarale pred zvedave gledalce cele bitke, delo v rudniku, izbruh vulkana, povodenj, snežno ujmo in podobno.

Seveda pa so televizijske lutke od lutkarske tradicije podedovale še marsikaj zelo uporabnega, recimo tehniko animacije, pretežno iz starih japonskih, kitajskih in indonezijskih tehnik.

Skoraj ni dežele na svetu, ki je ne bi preko TV ekranov v naskoku zavzeli razposajeni junaki Muppetki. Da bi se prikupili starim in mladim, so povabili v goste najbolj znane osebnosti z vseh umetniških področij in si tako pridobili še njihove oboževalce.

Vse skupaj začelo pred mnogimi leti s Sezamovo ulico. Po njenem vzoru je bilo po svetu posnetih na kilometre televizijskih serij, vendar po izvirnosti niso mogle tekmovati s Sezamovo ulico. Saj niti ni čudno: njihov oče Jim Henson je s svojo ekipo delal v studiu poskuse, posnetke, popravke, dopolnila celi dve leti, preden je šla v eter prva oddaja Sezamove ulice.

Ko v Sezamovi ulici ni bilo več neraziskanih kotičkov, je vsa ekipa začela raziskovati gledališko deželo Muppetov. Dobro preštudirani značaji posameznih oseb, dramaturgija kratkih, tipično lutkovnih dovtipov, parodija na televizijske zežave in razvade, pa še humor na račun gledalcev in njihovega okusa - vse to je Hensonu zagotovilo izreden uspeh. Poleg tega pa je napravil nekaj, kar doslej še ni uspelo nobenemu lutkarju: lutke so kot umetnost sprejeli odrasli in otroci. Vse to je dosegel s trdim delom, s študijem najrazličnejših lutkovnih zvrsti - tehnik, kakor rečemo lutkarji, s študijem likovnih zakonitosti, dramaturgije, show-bussinesa, psihologije gledalcev, filmskih posebnosti in ne nazadnje neskončnih možnosti televizijske tehnike.



Lutke so bile uporabljane tudi v raznih filmih, npr. The Gremlins, Labyrinth, The Dark Crystal (Henson), Dvojno Veronikino življenje (Kieslowski) in Star Wars (Vojna Zvezd), kjer je najbolj znan karakter Yoda. Lutko je animiral in ji dal glas mojstrski lutkar Frank Oz iz Hensonove skupine. (Majaron, 1987/88)

2. RAZVOJ LUTKARSTVA NA SLOVENSKEM

2.1. Lutkovno gledališče v ljudskih šegah – »lileki«

Dolgo je veljalo, da Slovenci do nastopa Milana Klemenčiča v letu 1919, niso imeli svojega lutkovnega gledališča. Pri njih so sicer gostovale nemške in italijanske skupine. Leta 1942 pa je etnolog Boris Orel opisal igrsko šalo, imenovano Pravda za mejo, ki so jo uprizarjali na neki svatbi v bližini Ptuja s prav posebnimi ročnimi lutkami – »lileki« (lilek – »kačji lev«) Po skrbnem delu na terenu so izsledili še ostanke ljudskega, tradicionalnega lutkovnega gledališča, iz katerih je kaj lahko sklepati o razširjenosti te igralne oblike v ljudskih šegah. Igrali so večidel ob praznovanjih in obravnavali snovi iz neposrednega življenja ljudstva (pravdanje za meje, obdavčitve, mlačev).

Značilno za to vrsto lutkovnega gledališča je, da igralec leži skrit pod klopjo. Temeljno ogrodje lutke je križ in čezenj vržen jopič, nanj pa posajen klobuk. Včasih zadostuje tudi prečnik-navadna palica, ki jo lutkar potisne skoz rokava starega jopiča in jo potem prime na sredi; z dvema, tremi prsti drži še star klobuk ali kakšno drugo pokrivalo.



Oblika križa za telo lutke v zahodni Evropi ni znana, zato sklepajo, da so to vrsto lutkovnega gledališča (ročna lutka s križem, ki jo vodi pod klopjo ležeč igralec) na Balkanu vpeljali in razširili Turki. Kako je prišla v Slovenijo, še ni pojasnjeno, vendar se ponujajo razne razlage: mogoče so jo prinesli vojaki, sezonski delavci, begunci in podobno. Nadaljnja posebnost take lutkovne igre je, da lutkar igra samo s pantomimo vse, kar mu kličejo gledalci. Ti se največkrat razdelijo v dva tabora in podpihujejo kmeta, ki se pravdata za mejo. Igra dobi tako dodatno, realistično dimenzijo. Središča takih lutkovnih iger v Sloveniji so bila na Ptujskem polju, v okolici Stične, v Suhi krajini, v Šaleški dolini in v Zgornji Savinjski dolini.

V njih sicer ni bilo osrednje osebe kakor je pri Rusih po navadi Petruška, pri Francozih Guignol, pri Nemcih in Avstrijcih Kasperl ali pri Angležih Punch, vendar so imele veliko skupnega z navedenimi vrstami lutkovnega gledališča. Za vse skupaj je značilen pretep, ki se največkrat sproži na koncu prizora. Skupna značilnost je še kratkost predstav; lutkarji so si postavili stojnico na sejmu ali ob žegnanju in poskušali pritegniti mimoidoče občinstvo. Igrali so največkrat preproste prizore, da so si tudi zamudniki lahko obnovili potek vsebine in dogajanja in se vključili v igro. Prizori so bili polni duhovičenj in namigovanj in samo po sebi razumljivega pretepanja.

Posebnost slovenske ljudske lutkovne igre je, da je tu pa tam nastopal živi igralec, naj bo že kot sodnik, gospodar ali starešina. Lutkovna igra je bila torej znana pri Slovencih, vendar ta oblika ni imela nikakršnega vpliva na poznejše oblike lutkovnega gledališča; to se je pravzaprav začelo iz nič in se ravnalo po popolnoma drugih zgledih in izročilih, kratko in malo zato, ker samonikle oblike slovenskega lutkovnega gledališča niso bile razširjene.

2.2. Začetki umetniškega lutkovnega gledališča na Slovenskem

Začetek lutkarstva kot posebne gledališke forme na Slovenskem sodi v izjemno zanimiva, za gledališko zgodovino pomenljiva leta, zaznamovana z rojstvom pomembnih imen sodobnega evropskega gledališča (Eugena Ionesca, Jeana Geneta, Jeana Anouilla, Maxa Frischa), medtem ko so bile domače razmere le malo naklonjene razvoju domače dramske in gledališke umetnosti. V letih 1910- 1913 je z odra Deželnega gledališča, ki je dopolnilo že drugo desetletje svojega delovanja, sicer zvenela slovenska beseda, a še vedno pogosto s češkim naglasom, večina predstav pa ni dosegla niti prve ponovitve. V tem času igralcev ni navdihoval skrivni občutek, da je postati in biti igralec posebna čast in na repertoarju so se znašle predvsem narodne igre s Krjavli in Krpani, proti katerim je tako silovito nastopil Ivan Cankar v svoji znameniti polemiki in ga je na svojevrsten način podprl tudi Oton Župančič v prizadevanjih za višjo umetniško raven slovenskega gledališča. V obdobju, ko so se v številnih evropskih prestolnicah odpirala pomembna lutkovna gledališča, oplemenitena z eksperimenti in avantgardnimi hotenji, se je zaokrožilo prvo obdobje prizadevanj slikarja Milana Klemenčiča za slovensko lutkovno gledališče.



Ivana Laha in originalnimi lutkovnimi besedili Mirana Jarca je Klemenčič sestavil repertoar Slovenskega marionetnega gledališča, katerega vodja je bil med leti 1920-1924. To je bilo prvo (pol)poklicnega lutkovnega gledališča na Slovenskem, ki je delovalo v Mestnem domu, v zgradbi, kjer danes "stanuje" tudi LGL. Ustvarjalni vrh pa je Klemenčič dosegel z gledališčem Miniaturene lutke in igro "Doktor Faust" (1938).



Na »Gašperčkov« gledališče je tako v enaki meri vplivalo evropsko izročilo, kot tudi slovenska posebnost in različnost; evropskemu tradicionalnemu junaku je Klemenčič dodal lepo mero originalnosti in slovenske samosvojesti. V Gašperčkovi usodi je mnogo prostora za veselje in še več za upanje, vsadil mu je izzivalni duh neodvisnosti, vzela mu je dolgo palico in mu dal, ne po naključju, dolg in oster jezik, razumljivo- navsezadnje smo Slovenci vse svoje boje izbojevali predvsem in skoraj izključno s pomočjo jezika.

Klemenčič je v dobrih dvajsetih letih uresničil zamisel o slovenskem lutkovnem gledališču. Ni pa je docela izpeljal, saj svojemu gledališču nikoli ni mogel zagotoviti ustrezne in lastne dvorane, čeprav sta ga v njegovih prizadevanjih z naklonjenostjo podpirala slikar Rihard Jakopič in arhitekt Jože Plečnik. S svojim delovanjem pa je vendarle postavil pomembne temelje slovenskega umetniškega lutkarstva.

Vezi med češkimi ustvarjalci in slovenskim dramskim gledališčem, so se odrazile v slovenskem lutkarstvu, ostale so sicer brez vidnejših umetniških sledi, vendar pa so prispevale k nastanku čez 40 sokolskih marionetnih lutkovnih odrov, s tem pa k popularizaciji in ohranitvi slovenskega lutkarstva.

2.3. Sokolsko lutkarstvo

Med obema svetovnima vojnama je v Sloveniji doživelo pravi razcvet "sokolsko lutkarstvo" po češkem vzoru. Leta 1939 je bilo namreč v okviru dejavnosti telovadnih društev Sokol registriranih kar 43 marionetnih odrov. Njihov program je imel vzgojni in "narodno prebudni" značaj. Pomembno je predvsem kot gibanje za popularizacijo lutkarstva, saj je bila Ljubljana po njihovi zaslugi že leta 1933 gostiteljica kongresa mednarodne lutkovne zveze UNIMA. In prav iz "sokolskih" vrst so kasneje izšli prvi sodelavci Lutkovnega gledališča Ljubljana.

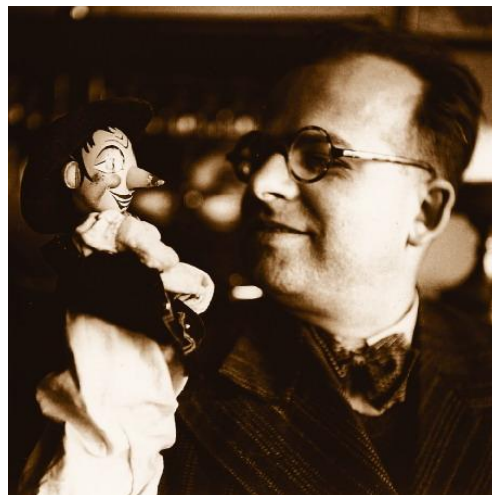
2.4. Partizansko lutkovno gledališče

Sokolski lutkar, kipar Lojze Lavrič, je bil leta 1944 glavni pobudnik za ustanovitev Partizanskega lutkovnega gledališča, kar je delno zaznamovalo tudi program tega presenetljivega kulturnega pojava sredi evropske vojne vihre, ki pa je seveda dobil času primerno aktualno politično vsebino.



2.5. Pavlihov oder

Značilnost prvega obdobja slovenske lutkovne zgodovine je bila prevlada marionet. Šele leta 1934 je etnolog dr. Niko Kuret ustanovil oder ročnih lutk in pet let kasneje s Pavlihovo družino na Radiu Ljubljana uveljavil Pavliho, slovensko različico Pulcinelle, Kasperla, Puncha, Petruške ... Tega burkeža in veseljaka je že od vsega začetka poosebljal igralec Jože Pengov, ki je kasneje kot prvi (neformalni) umetniški vodja Lutkovnega gledališča Ljubljana na novi oder ročnih lutk pripeljal tudi Pavliho.



2.6. Jože Pengov



Šele z ustanovitvijo Lutkovnega gledališča Ljubljana leta 1948 se je pričelo nepretrgano obdobje razvoja slovenskega lutkarstva. Iz bogatih izkušenj in ohranjene tradicije je gledališče črpalo svoje prve predstave, ki pa jih je nepopustljiva in umetniško zrela osebnost Jožeta Pengova kmalu repertoarno omejila. Pengov, odločen, da postavi lutkarstvo na višje in boljše mesto v slovenski gledališki zgodovini, je izmeril meje in dolge lutkarstva svoji tradiciji ter se postavil po robu vsemu, kar je že bilo znano. Kot izviren lutkovni umetnik je dodobra prenovil slovensko lutkarstvo, odvezel mu je nekaj tipičnih junakov in mnogo romantičnih potez.

Njegov uspeh je temeljil v odmiku od tradicionalne likovnosti, od režijsko statičnih prijemov in v uvajanju novih tehničnih rešitev, ki so dopuščale bolj razgibano animacijo. Pengov je bil izrazit evropski ustvarjalec. Spodbude, ki so sprostile njegovo domišljijo, so prihajale predvsem iz tuje literature, ki je skoraj v celoti nadomestila domače pisanje za lutkovni oder.

V njegovih režijah ne odsevajo samo klasična sorazmerja in lepota oblikovanih lutk, temveč tudi skladnost likovne podobe z izgovorjeno besedo. V vseh svojih uprizoritvah je odpiral nova, sodobnejša pota slovenskemu lutkarstvu, iskal nove pomene in izrazitejše lutkovne oblike. Bil je enako prepričljiv v svojih priredbah, kot tudi v svojih režijah, v katerih je iztisnil od svojih sodelavcev prav vse, kar so mogli ustvariti v svoji domišljiji.

2.7. Razvoj amaterske lutkovne dejavnosti

Dejstvo, da je delovalo na Slovenskem do leta 1968 eno samo profesionalno gledališče, je vzpodbudilo razvoj amaterske lutkovne dejavnosti. Med naglo rastočimi skupinami se je že sredi šestdesetih posebej izkazalo Lutkovno gledališče Dravlje (kasneje Lutkovno gledališče Jože Pengov, ukinjeno 2010). Za njegov začetek in razvoj sta zaslužna zlasti brata Edi Majaron in Zdenko Majaron.

2.8. Prve ludistične režije na prelomu 60. v 70.

Prve ludistične režije, ki so sprva temeljile na nekaj izvrstnih prevodih in priredbah poljske in češke dramatike, in so tako po vsebinski kot dramaturški plati ustrezali moderni likovnosti, režijskemu, tehničnemu in tehnološkemu razvoju sodobnega lutkovnega gledališča ter so na prelomu 60. v 70. zapolnila pomanjkanje domačih izvirnih lutkovnih tekstov, odprejo nove, še neznane možnosti in kombinacije odnosov med lutko in igralcem.

Igralec se pojavi na odru, postane partner, soigralec, tisti, od katerega je igra odvisna. Ludizem je vlogo animatorja nanovo osmisлил in utemeljil. Ludizem, ki se je v dramskem gledališču ta čas že izpel in začel samega sebe tudi ponavljati, je našel v sodobnem lutkovnem gledališču mesto nenehne in smiselne prisotnosti, ki je skrita v sami biti, v naravi lutkovnega gledališča in njegovem nenehno spremenljivem se razmerju in novem odnosu med igralcem in lutko. Lutke dobijo svoje naloge, igralci svoje obveznosti, med njimi se rojeva novo zavezništvo in odkrita ljubezen.

2.9. Sedemdeseta

V začetku 70. Lutkovno gledališče Ljubljana obnovi skrb za razvoj domače literature za lutkovni oder. Že od leta 1972 sledi nato vrsta sočasnih besedil, ki se enakopravno vključujejo v sodobne tokove dramsko-gledališke produkcije na Slovenskem.

Prične se eno najpomembnejših obdobj v razvoju in modernizaciji našega lutkarstva; gledališče najde ustvarjalno inspiracijo za svoja odrska snovanja v izvirni podlagi domačega lutkovnega besedila, ponovno se razvije sozvočje med dramsko lutkovno predlogo in njeno odrsko realizacijo. Pomembna značilnost teh besedil je, da nastanejo v krogu najizrazitejših in najzanimivejših sodobnih slovenskih pesnikov in dramatikov, najvidnejših literarnih predstavnikov slovenskega gledališča (Svetlana Makarovič, Frane Puntar, Dušan Jovanović, Dane Zajc, Milan Dekleva, Boris A. Novak).

Nove igre so pomenile vznemirljivo srečanje modernizma ter zakladnice mitov in snovi, iz katere so izhajale in se na njeni podlagi preoblikovale po sodobnih vzorcih ter pomenijo pomemben delež v repertoarju naših gledališč, katerih število se je v tem času z ustanovitvijo Lutkovnega gledališča Maribor (1973/74) pomembno povečalo še za eno gledališče, ki je dalo svojevrsten in izviren pečat slovenskemu lutkarstvu, zlasti z uprizarjanjem glasbenih lutkovnih predstav.

V 70. se je večina takratnih lutkovnih režiserjev zavzela za iskanje novih zakonitosti v lutkovnem gledališču. Kot vse generacije poprej so zaslutili, da so poklicani, da prenovijo svoje gledališče. Vse takratne najboljše izvedbe, ki so brez izjeme sledile sodobnim evropskim lutkovnim tokovom, so prispevale k izjemni odmevnosti slovenskega lutkovnega

gledališča in avtorjem omogočile sodelovanje tudi na odrih drugih jugoslovanskih lutkovnih gledališč.

Polni dve desetletji so naši režiserji oblikovali novo podobo sodobnega jugoslovanskega lutkarstva, zlasti Edi Majaron, Helena Zajc, Matjaž Loboda, Jelena Sitar in Tine Varl.

2.10. Osemdeseta

80. pomenijo poglobljeno nadaljevanje artističnih in pomenskih sprememb začetih v 60. in 70. in pomenijo vrh nekajletnega vzpona slovenske lutkovne umetnosti. Lutke so se končno izvile iz skrajno ekskluzivnega in namenoma izoliranega položaja. O spremenjenem statusu lutke mnogo pove podatek, da je bila uprizorjena lutkovna predstava (Mlada Breda, 1982) v okviru rednega repertoarja osrednjega dramskega gledališča Drame SNG v Ljubljani ter vključitev lutkovnih predstav na nekatere pomembne slovenske gledališke festivale (Goriško srečanje (eksperimentalnih) malih odrov, festival Teden slovenske drame v Kranju in osrednji slovenski gledališki festival Borštnikovo srečanje v Mariboru).

V tako izjemno naklonjenih okoliščinah se je slovensko lutkovno gledališče lahko v večji meri odprlo svetu in tujim ustvarjalcem, ki so prenašali svoje znanje in umetniško kreativnost v slovensko gledališče. Za 80. je prav tako značilno, da prične ustvarjati prva generacija, na ustreznih tujih visokih šolah izšolanih režiserjev, pomemben pa je tudi priliv diplomiranih igralcev slovenske akademije za gledališče, radio, film in TV (AGRFT). Za drugo polovico 80. in začetek 90. so značilne tudi na novo nastajajoče profesionalne skupine in gledališča, med njimi zagotovo najzanimivejša Papilu, Freyer teater, Mini teater in Društvo lutkovnih ustvarjalcev.

Razmah eksperimenta iz konca 60. in 70. let, ki je odkril bogato govorico likovne dramaturgije, katere osnovne zakone so povzela domala vsa slovenska lutkovna gledališča in skupine, se je v 80. dodobra utrdil.

Hkrati pa se konec 80., in zlasti v 90. že kaže, da se za bogatim naličjem učinkovitega scensko spektakelskega izraza pogosto skriva tudi brezsporočilnost, zgolj menjavanje likovnih govoric in lutkovnih tehnik.

2.11. Danes

Že znanim so se v zadnjih letih pridružile še nove lutkovne skupine, ki delujejo na poklicni osnovi. Ustanovili so jih večinoma samostojni lutkarji: skupina ZOOM, ki jo vodi Jože Zajec – igra kvalitetne predstave za najmlajše (*Kam pa kam, Kozle?* J.Bitenca, 113 S.Makarovič), skupina TRI Nataše Herlec z repertoarjem iz slovenske klasike in prizorov iz otrokovega vsakdanjega življenja (*Peter Klepec* F.Bevka, *Čenča, Joj, to boli*), skupina ULLTRA, ki jo je vodil dramaturg Uroš Korenčan in je raziskovala povezave najnovejših medijev z možnostjo lutk za odrasle (*Regeneracija I, II, III*). Posebno mesto zavzema skupina EASY PICTURES Barbare Bulatovič, (predstava *Otrok in svet* je dobila 1.nagrado Mali princ na festivalu LUTKE 98 v Ljubljani). Skupina FREYER TEATER pod vodstvom Agate Freyer je bolj znana v svetu kot doma (*Trnuljčica – Sleeping beauty – Čajkovskega in Jakšeta* je obšla 12 mednarodnih festivalov, Cankarjevo *Pohujšanje* 5 festivalov, *Tobija* Z.Floriana 8 festivalov, *Osel nazarenski* R.Waltla 12 festivalov). Skupino ZAPIK Jelene Sitar in Igorja Cvetka pa odlikuje komorna oblika lutkarstva, namenjenega najmlajšim, kjer izročilo povezujeta z intimo improviziranih prstnih lutk (*Lisica in Grdina, Igra na gumbe*). Tu je še lutkovno

gledališče FRU-FRU Irene Rajh, znano posebej po predstavi *Moj dežnik je lahko balon*, nastali po zgodbi Ele Peroci.

Vlogo vodilnega alternativnega lutkovnega gledališča z rednim stalnim delovanjem je v 21.stoletju prevzelo gledališče Mini teater pod vodstvom Roberta Waltla na Ljubljanskem gradu s predstavami za otroke in odrasle (npr. *Pravljica o carju Saltanu* in *Zgodbe o smrti A.S.Puškina*, slednje v režiji Alekseja Leljavskega). Miniteter pa organizira tudi festival Mini poletje v Ljubljani.

Repertoar Lutkovnega gledališča Ljubljana (ust. 1948) obsega dela za vse starostne dobe, od obnovljenega miniaturnega *Fausta* Milana Klemenčiča iz leta 1938, preko »klasične« *Žogice Marogice* J.Malika v režiji Jožeta Pengova iz leta 1951 – ta je imela v decembru 1998 svojo tisočo ponovitev – do modernih uprizoritev za odrasle in otroke, kot je *Mala Lili* Barbare Hieng ali *Brkonja Čeljustnik* B. Magajne v režiji Mirana Herzoga, ki obvladujeta in napolnjujeta veliki oder obnovljenega Lutkovnega gledališča. Glavna avtorica, ki polni repertoar in dvorano pa je Svetlana Makarovič. Med njenimi predstavami prednjači rekorderka *Sapramiška* iz leta 1986, ki je do danes doživela že čez 1000 ponovitev. LGL je tudi organizator mednarodnega lutkovnega bienala LUTKE, ki vsako leto podeli nagrade s področja lutkarstva. Najvišje priznanje je lutka *Mali princ*, narejena po kipu Petra Černeta.

Lutkovno gledališče Maribor ima pol krajšo poklicno zgodovino, pa tudi njihovo bodoče novo gledališče je šele v načrtih, sedanji oder pa ne omogoča velikega razmaha. Repertoar obsega več klasičnih del, postavljenih na moderen komorni način (*Pepelka*, *Sneguljčica*, *Zvezdica Zaspanka* F. Milčinskega), pa tudi nekaj sodobnih slovenskih del. Uprizoritve veliko gostujejo po Sloveniji in v sosednjih državah. To gledališče organizira zanimiv »potovalni« festival LUTKOVNI PRISTAN, ki je pretežno namenjen otroškim predstavam, otroška žirija tudi glasuje za nagrado »*Maček v žaklju*« za najboljše uprizoritve. Dogaja pa se vsako leto od junija do septembra po številnih krajih Slovenije, Avstrije in celo Italije ter Madžarske.

Nacionalni Slovenski lutkovni bienale izbranih predstav poklicnih lutkarjev (prvotno imenovan Klemenčičevi dnevi v Novem mestu kjer je bila za pomemben prispevek k slovenski lutkovni kulturi podeljevana *Klemenčičeva nagrada* in več nagrad strokovne žirije) sedaj organizira Društvo lutkovnih ustvarjalcev skupaj z Gledališčem Koper.

Podobo dopolnjujejo številne predstave amaterskih skupin po vsej Sloveniji. Pretežno so namenjene otrokom, večkrat pa jih pripravljajo mladi za mlade kot protest proti institucionalni umetnosti (skupine Koruzno zrno, Gledališče Uš, Nebo itd, ki delujejo redno že vrsto let). Najboljše je mogoče videti na Slovenskem bienalu in na Linhartovem srečanju, ki poteka vsako leto v drugem kraju.

Lutkovno gledališče Ljubljana

http://www.sigledal.org/geslo/Lutkovno_gledali%C5%A1%C4%8De_Ljubljana

Lutkovno gledališče na slovenskem – zgodovinski pregled

<http://www.mini-teater.si/client.si/index.php?table=articles&ID=658>

(Verdel, 1987)

3. SMISEL, BISTVO IN NAMEN LUTKOVNE UMETNOSTI

Vemo, da v otrokovi zavesti ni posebno ostrih meja med domišljijo in resničnostjo. Življenje je najpomembnejša lastnost, ki jo vnaša otrok v predmete okoli sebe. Zanj sta njegov medvedek in punčka živa. Tudi lutka v njegovi domišljiji živi. Tega dognanja so se v dobršni meri poslužili tudi pedagogi, ko so vključili igro lutke kot vzgojno sredstvo v program vzgojno izobraževalnih ustanov. V deželah z visoko razvito lutkovno kulturo pa so vključili lutko v šolski proces in ugotovili, da je učni uspeh boljši. Lutko uporabljajo tudi v psihoterapiji. Lutka je otrokovi duševnosti bližje kot odrasel človek, predvsem tuj. Ne dojema je kot predmet ampak kot živo bitje.

In prav tu v otrokovi domišljiji je skrit smisel in pomen lutkovnega gledališča. To domišljijo moramo zavestno in razumno uporabiti v lutkovni umetnosti, ki nam daje čudovite možnosti prikazovanja in posredovanja celotnega sklopa vzgojnih in izobraževalnih ter etičnih in estetskih vrednot, ki so v tej umetnosti integralno spojene v predstavo. Ne pozabimo, da združuje lutkovno gledališče v svojem delu večji kompleks umetniško ustvarjalnih komponent kot katerakoli druga gledališka dejavnost, saj sta v ta sklop vključeni tudi likovna stvaritev in tehnologija lutke. Pri lutkovni predstavi se otrok prvikrat sreča z negovano živo besedo, z dodelano likovno obdelavo, s smiselno uporabljen 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, ki je obenem cilj vsake umetniške dejavnosti: oplemenititi človeka.

(Pengov, 1958), (Lebar, 2002)

4. VRSTE LUTK – LUTKOVNE TEHNIKE

Lutka je dvodimenzionalna ali tridimenzionalna figura, ki je narejena iz raznovrstnih snovi (lesa, voska, kaširanega papirja, blaga, kovine, penaste gume, stiropora, ...). Namenjena je gledališkim predstavam, v katerih predstavlja človeka ali druga bitja. Oživljajo človeška sila s pomočjo vrvic ali palic, če je vodena od zunaj, ali neposredno človeška roka, noga ali celo telo, če je vodena od znotraj. V nekaterih primerih se te metode prekrivajo. Tehniko upravljanja uporabljamo kot osnovo za razlikovanje med različnimi vrstami, ki jih je na ducate. Vse vrste so enakovredne, vse imajo določene prednosti oziroma pomanjkljivosti, predvsem pa ima vsaka vrsta svoje specifične izrazne možnosti. Nekatere vrste lutk sem prej že omenila, pogledjmo si še ostale, s katerimi se srečujemo v lutkarstvu.

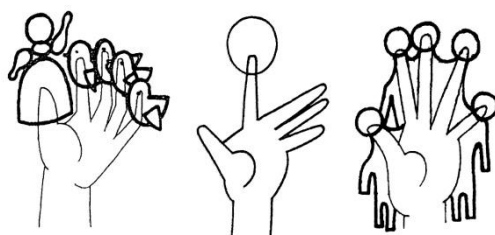
4.1. Animacija prstov

Animacija prstov je najpreprostejša in otrokom zelo zabavna lutkovna tehnika. Prsti se med seboj pogovarjajo, plešejo; več prstov skupaj lahko sestavimo v lutkin obraz, lutka je lahko tudi pest. Naslikamo ji še oči, usta, dodamo brke, lase, ušesa, itd.



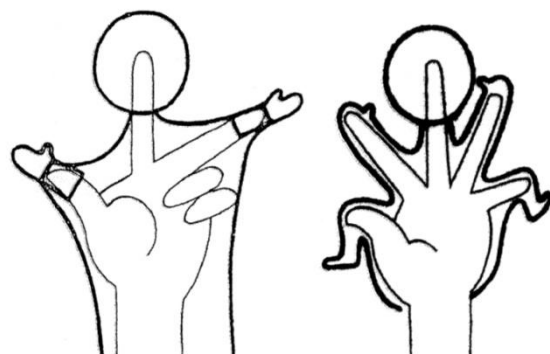
4.2. Naprstna lutka

Naprstna lutka je najpogostejša v vrtcih saj jih lahko izdelajo otroci sami in z njimi igrajo. Majhne glavice si nataknejo na prst gole ali orokavičene roke. Glave so lahko kroglice, žogice, kartonski tulci za sukanec, škatlice za vžigalice. Na glavice nalepimo ali naslikamo oči, usta lase. Lutke lahko v trenutku postanejo vsi naši prsti, če si glavice nataknejo na vse prste obeh rok in z njimi igramo.



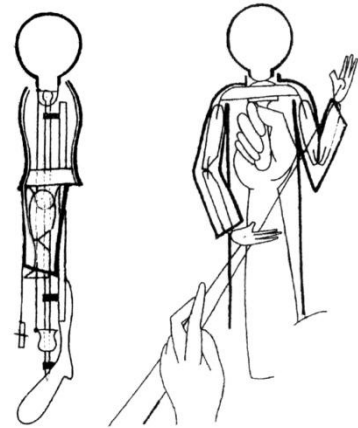
4.3. Ročna lutka

Ročna lutka je izredno dinamična in gibljiva. Gibanje je omejeno po vertikali saj je vezana na navidezno podlago, v katero se lahko skrije. Zmožna je hitrih, bliskovitih gibov. Je eden redkih tipov lutk, ki lahko uporablja rekvizite. Rekviziti niso v sorazmerju z velikostjo lutke, saj bi bili sicer premajhni. Velikost, ki je pri izbiri lutke zelo pomembna, je pri ročni lutki določena z velikostjo animatorjeve roke. Posebnost ročne lutke je, da se lahko obrača v dvorano in vzpostavlja stik z gledalci. Ročne lutke so vedno od spodaj. Pri klasični ročni lutki je glava nataknjena na kazalec. Palec in sredinec ali mezinec pa služita za roke.



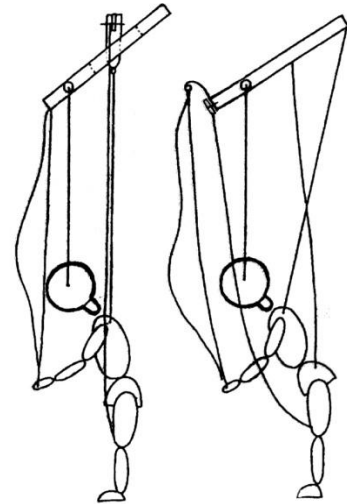
4.4. Javanka

Javanka je lutka, vodena od spodaj navzgor. To je lutka, ki jo animiramo posredno s pomočjo paličic. Klasična lutka ima tri paličice: glavno, ki poteka prek celega telesa in na vrhu nosi glavo lutke, stranski dve paličici pa sta pritrjeni na roki lutke. Pri nekaterih javajkah se uporablja tako imenovana pištola. Ta je pritrjena na glavno paličico, ki je votla in skozi njo potekajo žice in nitke za premikanje glave in ust ali oči. Animator drži v eni roki pištolo in nosi lutko ter upravlja glavo, z drugo roko pa vodi lutkine roke, ki so na daljših paličicah. Javanka združuje gibčnost kije značilna za ročne lutke in princip mehkih gibov marionete. Rekvizite, ki so sorazmerni njeni velikosti uporablja s pomočjo šipk, na katere so le ti pritrjeni. Zgornji del javanke je lesen, kostum pa prekriva sklepe rok in spodnji del lutke.



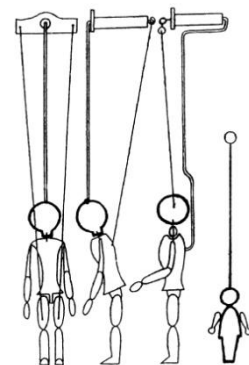
4.5. Marioneta

Marioneta je celovita lutka in tehnično najzahtevnejša med vsemi lutkami. Navadno je vodena od zgoraj navzdol s pomočjo nitk, ki so daljše ali krajše. Nosilne nitke držijo težo lutke, z igralnimi nitkami pa animiramo glavo in okončine. Animator drži z eno roko vodilo (vaga) in tako obvladuje trup, glavo in hojo, z drugo pa animira lutkine roke in izvaja še druge potrebne gibe. Ti so pri marionetah izdatni, široki, vendar nekoliko počasnejši. Marionete le s težavo obvladujejo rekvizite. So zelo podobne osebam in živalim iz narave. Imajo vse okončine in vse glavne sklepe kot živa bitja. Zato lahko marioneta hodi, pleše, skače, leti, se plazi, ... Tehnološka izdelava zahteva posebno pozornost pri težnosti materiala iz katerega je narejena, občutek za logiko sklepnega premikanja in občutek za razmerja.



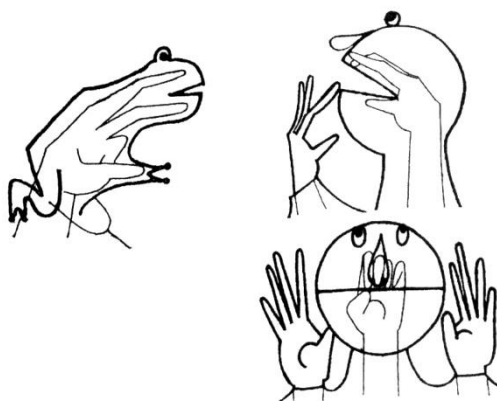
4.6. Marioneta na žici (Siciljanka)

Marioneta na žici se precej razlikuje od klasične marionete na nitkah. Glavna vodilna žica, ki poteka od vodila skozi lutkino glavo v trup omogoča bolj neposredno obvladovanje lutke kot niti, zato klasična marioneta bolj »lebdi«, siciljanka pa je krepko »na tleh«. Zanja je značilna tudi racava hoja, ker se noge gibljejo samodejno z animacijo lutkinega telesa. To povzroča nekoliko poudarjeno, sunkovito gibanje, ki je kakor nalašč za heroično držo.



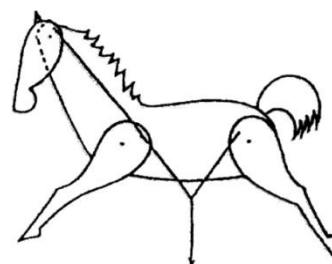
4.7. Mimična lutka

Mimična lutka je velika, saj ima igralec roko v lutkini glavi, ki je narejena iz mehkega materiala. Že ime pove, da te lutke spreminjajo mimiko obraza, zapirajo usta, oči in se pačijo, kar sicer ni značilno za lutke. Počasno ali hitro, popačeno ali tresoč se odpiranje ust ali živalskega gobca poudarja karakter in s tem posebne lastnosti lika, ki ga lutka predstavlja. Za najbolj prepričljiv premik čeljusti potrebujemo svojo dlan, ki s premikanjem palca proti ostalim štirim prstom spominja na delovanje čeljusti. Ker je najpomembnejša lutkina glava je viden samo zgornji del lutke. Ker ima animator eno roko v glavi mimične lutke, ima lutka samo eno roko. Če pa hočemo, da ima obe, naredimo drugo umetno. Mimična lutka lahko gestikulira in igra z rekviziti. Ta tehnika je zelo primerna za upodobitev živalskih likov.



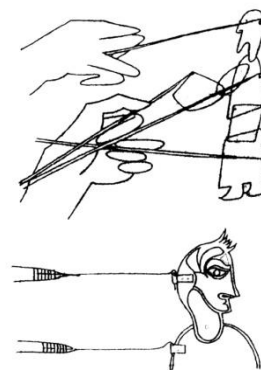
4.8. Ploska lutka

Ploska lutka je dvodimenzionalna in se na odru ne more obračati. Najpreprostejša je iz tršega materiala, lepenke, lesenih plošč ali kovine. Je izrezan in pobarvan lik, bolj zahtevna pa ima tudi gibljive dele. Težko igra z rekviziti, vodimo pa jo od spodaj, z držalom ali žico. Ploske lutke so zelo omejene v gibanju. Obrati lutke se naredijo z zelo hitro zamenjavo z zrcalnim dvojnikom. V igro je pogosto vključen pripovedovalec – povezovallec, ki vzpostavi tesnejši stik med plosko lutko in gledalcem.



4.9. Senčna lutka

Izdelana iz tršega papirja nastopa kot črna senca, če pa je narejena iz prosojnega materiala in je pobarvana s transparentnimi barvami, je senca barvasta. Pri likovni zasnovi take lutke je potrebno še posebej upoštevati načelo velike jasnosti. Senčne lutke imajo lahko tudi gibljive dele. Senčna lutka je nežna, eterična likovna ilustracija pripovedi. Med njo in gledalci vedno lebdi nevidna pregrada – zaslon, ki je z zadnje strani osvetljen. Uporabljamo različne vire svetlobe in barvne filtre. Najpreprostejše senčne lutke so kar sence naših rok oziroma z njimi ustvarjenih likov.



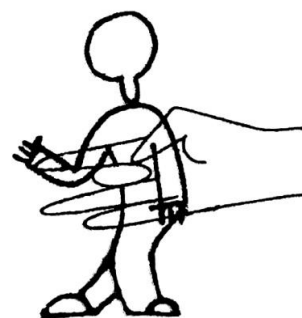
4.10. Naglavna ali čeladna lutka

Naglavna ali čeladna lutka se imenuje zato, ker lutkar nosi na glavi trdno privezano čelado, na kateri sta vrat in glava lutke. Da bi se videl tudi trup, je izza zaslona lutkar odkrit do pasu. Vsa lutka je prekrita s kostumom, ki ima v ospredju izrezano okence s tilom, skozi katerega lahko lutkar gleda. Lutkarjevi roki sta v kostumu vkomponirani tako, da tvorita celotno podobo lutke z glavo in rokama. Naglavne lutke so sicer manj elegantne, a vendar zaradi svoje velikosti bolj impozantne. Imajo večje možnosti v igri z rekviziti, saj ima na razpolago lutkarjeve roke.



4.11. Lutka - igrača

Lutka - igrača je pogosta lutkovna tehnika v uprizoritvah za najmlajše gledalce. Igrača, ki jo otroci poznajo iz svojega vsakdana s pomočjo direktne animacije oživi. Lutke - igrače ne potrebujejo posebnega asociativnega konteksta, ker po svoji obliki in funkciji igrajo samo sebe - oživljeno otroško igračo. Namenjene so za uprizoritve v majhnih intimnih prostorih. Uprizarjamo pa kratke zgodbe s preprostim zapletom in lirično tematiko.



Seveda pa poznamo še druge vrste lutk, kot so vozličaste, nožne, kombinirane itd.

(Lebar, 2002)

5. TEHNIČNI ELEMENTI LUTKOVNE PREDSTAVE

5.1. Problematika izdelave lutk

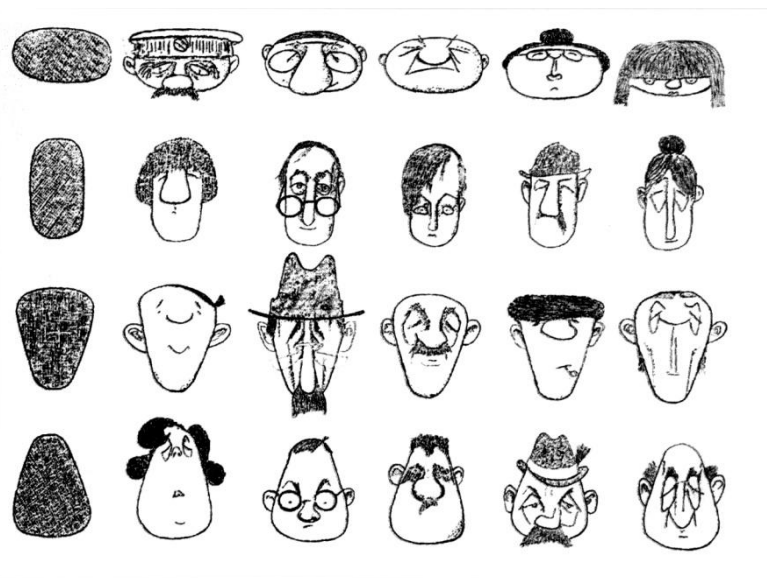
Izhajajoče iz ritualne stilizacije, igro z lutko sestavljajo tri komponente :

- lik lutke,
- animacija,
- govor ali recitacija.

Če želimo, da bo lutka prepričljiva, morajo biti vse tri komponente vsaj približno enako kvalitetne. Še tako dobra lutka bo ob slabi animaciji pustila gledalce hladne. Svet lutk je zelo širok, nima meja, saj je lutka pravzaprav lahko vsak predmet. O lutkovni plastiki govorimo predvsem takrat, ko gre za izdelavo človeških ali živalskih lutk, ki predstavljajo fantazijska živa bitja in so le še v asociativni zvezi z likom človeka ali živali. Oblike lutke so drugačne od oblike ljudi ali živali, predvsem so poenostavljene in stilizirane. Običajno nam samo stilizacija ne daje zadovoljive oblike, zato je včasih potrebno tudi nekaj karikiranja. Poudarimo oziroma povečamo nekatere dele, druge pa pomanjšamo ali celo opustimo. Pomembno je da pri kreiranju lutk ne zaidemo v »lažno lepoto«; to velja tako za človeške kot za živalske like. S takimi lutkami se otrok ne more identificirati, odmaknjene so od resničnosti, skratka kič. Posladkanih punčk iz plastične mase, ki zapirajo modre oči, opremljene z dolgimi trepalnicami in podobnih likov tudi dobra animacija ne more oživeti, ostajajo zamrznjene v svoji lepoti. Tudi seganje po tujih junakih, npr. Disneyevih, je nevzdržno; izpričuje pomanjkanje domišljije in slab likovni okus ter vodi v kič. Ne pozabimo, da z lutkami otroka tudi likovno oziroma estetsko vzgajamo.

5.1.1. Glava

Osnovne oblike lutkovnih glav so običajno zelo preproste. Lahko so okrogle, jajčaste, hruškaste, stožčaste ali valjaste oblike, odvisno od značaja lika, ki ga lutka oživlja. Seveda ne bomo vzeli za lutko fantka ali deklice valjaste osnovne oblike, pač pa kroglasto. Tudi za živalske mladiče običajno bolj ustreza kroglasta oblika. Iz podobnih ali celo povsem enakih osnovnih oblik glav lahko naredimo različne lutke. To dosežemo z ustreznimi dodatki: pričeske, oči, nos, usta, brki, brada, ušesa, očala, itd.



5.1.2. Pričeska

Pričeska na lutki naj bo razgibana. Ne obešajmo lutki preveč materiala in ne delajmo iz frizure čelade. Lutka naj ne bo polizana, kot da je ravnokar prišla od frizerja. Ob animaciji naj tudi pričeska sodeluje, se giblje, saj najbolj živo naredijo lutko prav njeni lasje. Pričesko lahko izdelamo iz najrazličnejših materialov. Pogosto se uporablja volna, preja, najrazličnejše vrvice, naravno ali umetno krzno, usnje, filc, ...

5.1.3. Oči

Oči so pomemben dodatek, ki pričara lutki življenje. Oči morajo biti temne barve. Svetle oči delujejo na odru slepo. Večbarvne oči se običajno ne obnesejo. Zadostuje črna kroglica ali kaka podolgovata oblika pri živalih. Oči lahko na glavo preprosto narišemo, lahko pa jih izdelamo iz lesa, usnja, lahko uporabimo gumbe ali kroglice. Pogosto opuščamo veke, trepalnice in obrvi. Ob možni stilizaciji je lik lutke čitljiv, razločen tudi iz večje oddaljenosti. Oči so lahko velike ali majhne. Otroškim likom bomo dajali velike oči, miški, dedku, babici manjše ipd. Pomembna je namestitev oči na glavi. Otroci imajo velik zgornji lobanjski del, zato bomo postavili oči nizko. Če tej logiki ne sledimo, naša lutka ne bo nikoli predstavljala otroka ampak odraslega. Zelo moramo biti pozorni tudi na smer in višino pogleda lutke. Lutkin pogled naj bo v njeni pokončni drži usmerjen v gledalce in ne nadnje, kajti lutka, ki bo gledala previsoko ne bo delovala prepričljivo ampak zelo odsotno.

5.1.4. Nos

Nos je element, ki lutko karikira. Je lahko različnih oblik in velikosti. Pozitivnim likom ne bomo dajali prezajetnih nosov, prav tako otroškim lutkam ne. Oblikovan je lahko kroglasto, ošiljeno, valjasto, itd. Z lego in položajem nosu na obrazu spreminjamo lutkin izraz, isto velja za medsebojno razporeditev vseh dodatkov po glavi. Nosnice dostikrat opuščamo. Povešeni, dolgi nosovi dajejo bolj kisel izraz, manjši zafrknjeni noski pripomorejo k vedremu, veselejšemu, hudomušnemu izrazu. Ostro zašiljeni nosovi so značilni za sitne in hudobne osebe.

5.1.5. Usta

Največ napak naredijo izdelovalci lutk prav pri izdelavi ust. Omenili smo že, da obsega lutkovna igra tri komponente, od katerih je lik le ena izmed njih. Z obliko zato ne smemo povedati vsega, pustiti moramo še nekaj nedodelanega, kar bosta nato izpolnili drugi dve komponenti: animacija in govor. Lutki moramo izoblikovati nekakšen srednji, nevtralen izraz ust, s katerim bo lahko odigrala vsa mogoča razpoloženja. Ekstremni izraz bi lutki tega ne dovoljeval. S prevelikimi, na smeh raztegnjenimi usti lutka ne bo mogla govoriti, molčati, še manj žvižgati, majhna usta pa vse to dovoljujejo. Gledalec si s svojo domišljijo lahko nadomesti vse, česar lutka v resnici ne dela. Kljub njenemu negibnemu obrazu bo videl, da joka, poje, se smeje in še marsikaj drugega. Lutka mora imeti sorazmerno majhna usta, pri močnejših stilizacijah jih celo opuščamo; včasih so usta pokrita z brki - take lutke »govorijo« še najbolj prepričljivo. Pri mimičnih lutkah, včasih tudi pri javajkah usta zarežemo v glavo in nato še pobarvamo, pri drugih lutkah jih smo naslikamo ali nalepimo na glavo.

5.1.6. Ušesa

Tudi ušesa, prav tako kot nos ali obrvi, niso nujen lutkin element pri človeških likih, medtem ko so pri živalskih skoraj obvezen element, saj je po njih lutka veliko bolj prepoznavna. Zanimiva so mehko padajoča, gibljiva ušesa, ki ob premikanju lutke, hoji in poskakovanju mahedrajo ob glavi sem in tja.

5.1.7. Trup

Oblika trupa je odvisna od vrste lutke in od lika, ki ga predstavlja. Tako imajo na primer ročne lutke trup vedno stožčaste ali valjaste oblike, praviloma sešit iz blaga. Vse vrste marionet imajo lahko trup oblikovan v enem kosu, lahko pa ga naredimo pregibnega v medeničnem delu. Pri marionetah je trup običajno izdelan iz lesa, lahko pa uporabimo tudi kaširani stiropor ali kombinacijo obeh materialov. Če je trup dvodelen moramo zgornji - prsni in spodnji - medenični del na sprednji strani v pasu oblikovati pod kotom 45° ali več. Tako lutki omogočimo sedenje in nemoteno pripogibanje. Pri naglavnih lutkah, predstavlja trup kar lutkarjevo telo, oblečeno v primeren kostum. Pri javajkah in mimičnih lutkah pa je trup vedno enodelen, narejen iz trdnega materiala (les, kaširan stiropor, ...) ali iz mehkega (usnje, blago, penasta guma, filc, ...). Oblikujemo ga glede na želeni lik.

5.1.8. Okončine

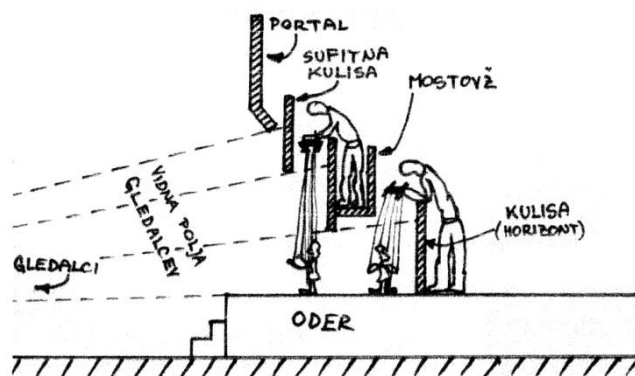
Lutkine okončine so v sklepih bolj ali manj gibljive. S številom sklepov in njihovo gibljivostjo je pogojena izraznost lutke. Pri marionetah praviloma izdelamo vse glavne sklepe rok in nog. Pri ostalih vrstah lutk pa je gibljivost okončin odvisna od zahtevnosti in potreb lutke. Obstaja veliko načinov izvedb sklepov. Pri izbiri izvedbe sklepov moramo biti zelo previdni, kajti to so mesta, ki so pri lutki najbolj obremenjena in izpostavljena obrabi. Na slikah so prikazane izvedbe glavnih sklepov okončin (zapestje, komolec, rama, gleženj, koleno, medenica).

(Lebar, 2002)

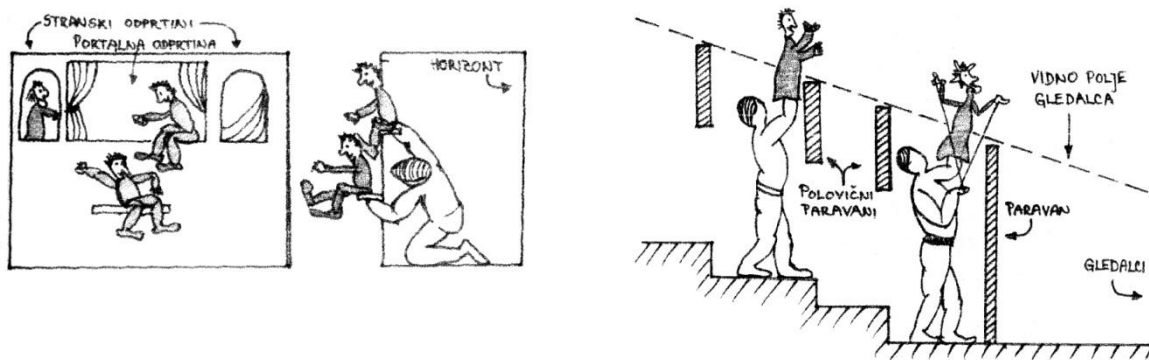
5.2. Lutkovni oder, scena, kostumi in rekviziti

5.2.1 Lutkovni oder

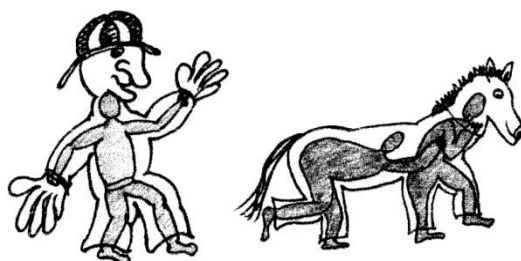
V lutkovnem gledališču poznamo več vrst odrskih prostorov, glede na tehniko lutke, ki jo uporabljamo. Odrski prostor, kjer se vodijo lutke od zgoraj navzdol, je namenjen marionetam na nitkah in marionetam na žici. Lutkar, ki vodi lutko od zgoraj navzdol, stoji na mostovžu, ki je dvignjen nad odrsko odprtino. Lahko pa stoji na istem nivoju kot se giblje lutka, med njim in lutko pa je kulisa - horizont.



Odrski prostor, kjer se vodijo lutke od spodaj navzgor, je namenjen ročnim lutkam, javajkam, določenemu tipu senčnih lutk, lutkam na palicah, ploskim lutkam, marionetam, vodenim od spodaj navzgor, ... Lutkar je zakrit s zaslonom ali večjo odrsko konstrukcijo, za katero stoji, kleči ali celo leži.



Odrski prostor za lutke vodene od znotraj - naglavne ali telesne maske. Lutkar je umeščen znotraj lutke ali maske. Pri tem lutkar ni posebej prostorsko omejen, saj se lahko prosto giblje odvisno od gibalne sposobnosti lutke.



Kombiniran odrski prostor je namenjen predstavam, kjer se hkrati uporablja več različnih lutkovnih tehnik, na primer hkrati nastopajo lutke vodene od spodaj in zgoraj. (Trefalt, 1983)

5.2.2. Scena na lutkovnem odru

Scena opravlja tako imenovano dvojno funkcijo: na eni strani obdaja lutko, ji določa način gibanja na drugi pa zakriva lutkarja. V lutkovnem gledališču so stene, tla in strop natančno določeni in scenografsko izmišljeni. Čeprav je osnovna scenska rešitev predvsem naloga likovnika, mora tudi režiser dobro poznati likovne zakonitosti in možnosti lutkovnega gledališča. Posamezne lutkovne tehnike imajo svoje specifične lastnosti in zakonitosti. Na primer: lutke vodene od spodaj potrebujejo veji gibalni prostor za lutkarje spodaj. Režiser omeji odrski prostor, ki ga kasneje likovnik opremi, razširi, dopolni, oblikuje in po predhodni režiserjevim zamisli obogati osnovno scensko idejo. Da bi se izognili preveliki natrpanosti in odvečni navlaki na odru, ustvarjajo sodobni scenografi potrebno vzdušje in okolje s posameznimi scenskimi elementi ali simboli. Pomanjšujemo predvsem stvari, ki so v primerjavi s človekom zelo velike. Z velikostjo lahko pretiravamo v obratni smeri. Ni pravila, po katerem bi mogli narisati dobro sceno, izkazalo pa se je, da ni slabo, če se izogibamo pravih oblik, ravnih črt, navpičnic, itd. Taka scena bi bila kljub stilizaciji toga in hladna. Scena je lahko zasnovan ploskovno ali plastično. Plastičen objekt, pravilno osvetljen, hitro zaživi in ga ni potrebno spodbujati z intenzivnejšimi barvami, do katerih imajo pravico le lutke. Igra lutk je bistvena, zato ne smemo dopustiti, da bi se v prenapolnjenem in barvno kričečem ozadju izgubile. Scena mora biti funkcionalna, kar pomeni, da so kulise tako velike in tako postavljene, da ne ovirajo premikov in animacije lutk. Objekti naj ne bodo preveliki in pretežki, ker bi to onemogočalo hitro spreminjanje prizorišča. (Trefalt, 1983)

5.2.3. Kostumi in rekviziti

V lutkovnem gledališču opravlja funkcijo kostumografa likovnik, ki v celoti skrbi za likovno podobo uprizoritve. Likovnik poleg lutk lahko obleče tudi lutkarja, ki vodi lutko ali igralca v funkciji napovedovalca ali živo osebo na lutkovnem odru (velika otroka med igračami - lutkami), odvisno od režiserjevega koncepta uprizoritve. 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. Na lutkovnem odru je ponavadi vse majhno in tako hitreje pride do prekrivanja. Lutka se v tem primeru lahko izgubi na barvno in oblikovno prebogati sceni.

Kostum mora ustrezati karakterju lika in slogu uprizoritve. Posebej pri lutkah, ki so močno stilizirane, so zgodovinska ali kakšna druga faktografska dejstva zanemarljiva. V preteklosti so posvečali veliko pozornost lutkovnim kostumom, posebej pomembni sta bili njihova verodostojnost in razkošnost, saj so s teni uresničevali svoje želje, ki jih na živem igralcu nikdar ne bi mogli. Karakterizacija lika s pomočjo kostuma je v lutkovnih uprizoritvah pogostejša. Če se lutka ne more izraziti z obrazom lahko to dopolni kostum. Kostum mora omogočiti lutki prosto gibanje, ne sme biti dekorativna ovira.

Rekvizit je dokaj pogost spremljevalec lutk in lutkarjev, v lutkovnem gledališču pa ga določa predvsem lutkina tehnološka posebnost. Ročne lutke na primer v izobilju uporabljajo rekvizite, ker jim to omogoča sam sistem lutke - torej roka animatorja. Marionete se le redko poslužujejo rekvizitov, ker je to tehnično prezahtevno. Črno gledališče (mimične lutke) pa temelji predvsem na igri z rekviziti. Navadno so rekviziti glede na lutko v realni velikosti, le pri ročnih lutkah je značilno, da so rekviziti večji, ker so to največkrat kar realni predmeti v naravni velikosti (kladivo, lonec, ...). Za material, barvo in obliko rekvizita veljajo ista pravila kot za sceno ali kostum. (Trefalt, 1983)

5.3. Izbor materialov in barv v lutkovnem gledališču

Izbor materialov in barv je podrejen zahtevam režiserja in ideji predstave. Prav kvaliteta materialov lahko v podtekstu obogati sporočilnost uprizoritve. Kljub temu, da je v lutkovnem gledališču delo kostumografa in scenografa prepuščeno likovniku, mora režiser na podlagi svoje vizije uprizoritve predvideti in določiti atmosfero, ki naj bi jo scena izražala. Navadno se uporablja pri uprizarjanju srednjeveških scen grobe, naravne materiale, pri fantastičnih zgodbah umetne, prosojne ali bleščeče materiale. Vsekakor pa se mora režiser varovati konvencionalnih scenografskih rešitev in uporabe materialov in paziti, da ne pride do nelogičnosti med sceno in idejo. Če govorimo o izbiri določene lutkovne tehnike, ki je podrejena osnovni režiserjevi ideji, obstaja tudi direktna povezava med izborom materialov in idej. Ravno zaradi oblikovanja vseh scenskih elementov (scene, kostumov, rekvizitov, odra in lutk) navadno že režiser določa ključ, po katerem se bo izbral material.

Barve v gledališču nimajo samo estetske funkcije, temveč tudi fiziološko. Znani so vplivi barv na človeka, torej lahko režiser tudi s pravilno uporabo barv ustvarja dramatičnost. Še posebno velja to v lutkovnem gledališču, ki je tako zelo vezano na likovnost in na otroškega naslovnikarja. Vsaka barva ima v vsakodnevnem življenju določen pomen, ki se prenaša tudi na oder:

črna barva je barva žalosti, miru, elegance in moči;

bela barva je barva nedolžnosti, veselja in svetlega dne ali pa simbol trde severne svetlobe;

rumena barva je barva zlata, blišča, je barva jutranjega in večernega sonca, toplih krajev, mehko, pa tudi ljubosumja;

rdeča barva je simbol ognja, krvi, ljubezni, strasti, množice;

modra barva je barva deklet, žensk, noči in hladnosti;

zelena barva je barva upanja, včasih tudi barva noči.

Vsi ti znaki so lahko izhodišče za celoten koncept uprizoritve, ne le po likovni plati, temveč tudi po dramatični. Lahko rečemo, da se mora barva uskladiti z dramskim dejanjem, kar nekateri režiserji s pridom uporabljajo pri kompozicijah svojih uprizoritev in tako gradijo celotno uprizoritev v barvah. Črno in belo gledališče uporabljata osnovno barvo za sceno, da z njo zakrijeta animatorja, ki je v isti barvi kot ozadje. (*Trefalt, 1983*)

6. POTEK UPORIZITVENEGA POSTOPKA

Režiser potrebuje najmanj mesec dni, da izdela t.i. režijsko knjigo. To je uprizarjano dramsko besedilo z vloženimi praznimi vmesnimi listi, na katere režiser beleži svoja razčlembena dognanja in opazke, razna določila in domisleke, ki zadevajo igralsko izvedbo posameznih vlog, razpored odrskega gibanja, opombe za scensko, kostumsko, morebitno glasbeno opremo in razne druge učinke. Te beležke sestavljajo osnovno režiserjevo uprizoritveno zamisel, ki jo režiser v študijskem postopku usklajuje z dano igralsko zasedbo ter jo dopolnjuje in podrobno razdeluje.

Določila režiserske knjige so tudi izhodišča za režiserjev sporazum s scenografom in kostumografom o osnovnem vtisu, ki naj ga ustvarjata scenska in kostumska oprema, da bo skladna z režijsko zamislijo uprizoritve.

Prva vaja z igralci se imenuje razčlembena vaja; pri nji dramaturg razčleni besedilo igre, dogajanje in značaje posameznih dramskih in njihove medsebojne odnose ter ga opredeli tudi z literarno teoretičnega in kulturnozgodovinskega vidika. Nato režiser utemelji svojo režisersko zamisel oz. obrazloži, katere vsebinske poudarke in umetniško izrazne posebnosti bo izpostavil v svoji režiji in kakšen poseben pomen hoče s tem dati svoji uprizoritvi.

Sledi bralna vaja, pri kateri igralci berejo besedilo tako, kot jim je režiser porazdelil posamezne vloge v igralski zasedbi. Pri tem lektor (slavist) pazi, da pravilno izrekajo in naglašajo besede, da melodično neizumetničeno oblikujejo in smiselno členijo stavke, režiser pa postopoma usmerja in usklaja njihove notranje intonacije. V dveh, treh tednih bralnih vaj, pri katerih igralci z režiserjevo pomočjo poiščejo vsakemu stavku svoje vloge ustrezen podton, izoblikujejo medsebojno povezan, tekoč in razgiban igralski pogovor.

Šele tedaj se igralci preselijo od mize na oder. Prvim vajam na odru pravijo v gledališču aranžirke, ker pri njih režiser razmešča (aranžira) igralce ter jim določa premike po odrskem prostoru. Igralci tedaj besedilo večinoma govorijo že na pamet, včasih s pomočjo šepetalke. Pri vseh naslednjih vajah, ki trajajo najmanj dober mesec dni, igralci z režiserjevo pomočjo usklajujejo svojo govorno in telesno izraznost, jo bogatijo z raznimi drobnimi domisleki (igralskimi detajli) ter vse to prilagajajo zahtevam svoje vloge oz. njenega besedila kot tudi režiserjevi uprizoritveni zamisli.

Režiser preverja in »popravlja« igro vsakega posameznega igralca (ker igralec ne vidi samega sebe oz. svoje igre) in pazi na to, da je igra vseh nastopajočih notranje povezana, da poteka kot nenehno aktivno sovplivanje dramskih oseb, ali preprosteje povedano, da se igralci pogovarjajo drug z drugim, ne pa da solistično deklamirajo drug mimo drugega, in da z zbrano nemo soigro ves čas spremljajo odrsko dogajanje v skladu s svojo vlogo.

Medtem so v posebnih gledaliških delavnicah po scenografovih in kostumografovih osnutkih izdelali sceno in kostume. In ko režiser presodi, da je igralska izvedba dovolj dodelana, ima ansambel eno ali dve glavni vaji, pri katerih preizkusijo sceno, kostume, maskiranje obrazov in osvetljavo ter naredijo potrebne popravke. Zadnja vaja pred nastopom (pri zahtevnejših uprizoritvah sta tudi po dve) je generalka, ki mora potekati tako kot prava predstava. Običajno je pri nji že navzoče povabljen občinstvo: gledališki delavci, ki ne sodelujejo pri predstavi, študentje gledališke šole in kritiki. Če je režiser pri vseh prejšnjih vajah prekinjal igralce, zato da jih je popravljaj in jim dajal svoja navodila, zadnje vaje pusti teči nemoteno, da ne bi prekinjal igralske zbranosti; morebitne pripombe k izvedbi, ki si jih zapisuje med potekom vaje, pa igralcem pove po dokončani vaji.

Prva predstava neke uprizoritve je premiera; če gre za dramsko besedilo, ki je prvič uprizorjeno, je to krstna predstava ali praizvedba; nadaljnjim ponovitvenim predstavam pa pravimo tudi reprize. (*Ahačič, 1981*)

7. LUTKOVNA PREDSTAVA

Lutkovna predstava zaživi le, kadar je specifično lutkovna - kadar so elementi plastike (lutke, scena in rekviziti), animacije in govorne interpretacije skrajno poenostavljeni jasno začrtani in stilizirani in režijsko povezani v nedeljivo celoto. Lutkovna umetnost s svojimi značilnostmi razširja odrsko govorico znakov in v sodelovanju z igralcem odpira neskončne izrazne možnosti.

Režiser v lutkovnem gledališču je torej na začetku priprav pred mnogo širšimi možnostmi kot režiser velikega odra. Na voljo ima najprej neskončno vrsto lutkovnih tehnik in njihovih kombinacij. Vsaka izmed njih ima seveda svoje specifične zahteve in izrazne posebnosti: ročna in mimična lutka sta groteskni, javanka je bolj epsko lirična, marioneta in senčna lutka fantastično - poetični; to je le nekaj obrazcev, ki pa jih režiser v svojem ustvarjanju predstave lahko upošteva ali zavrže. Pomembno je, da vsaka izmed teh lutk drugače zavzema odrski prostor.

Lutke niso in ne smejo biti miniatura imitacija »živih« igralcev, ampak morajo »živeti« na svoj lastni, lutkarski način, iz katerega izhajajo oblika, barva, tehnologija, razmerja, način gibanja, postavitve v prostoru, modulacija glasu itd. Zato drugače reagirajo in prav tu čaka lutkovnega režiserja največ dela pri pripravah.

Režiserjeva desna roka je likovni ustvarjalec (leva je dramaturg), ki pa ima mnogo širšo nalogo kot kostumograf in scenograf skupaj. Likovna govorica se ne omejuje le na slogovno, simbolično, metaforično in funkcionalno oblikovanje prostora, ampak si v celoti »izmisli« odrsko podobo z lutkami in vsemi njihovimi karakternimi lastnostmi vred. (*Lebar, 2002*)

Ko režiser izbira likovnika, se je za zvrst in slog uprizoritve že odločil – torej bo poiskal likovnika, ki mu bo komplementaren. Likovnik pa mora, če hoče delati v lutkovnem gledališču, dojeti in spoznati prvine lutkovnega oblikovanja. To se v mnogočem razlikuje od kiparstva ali slikarstva. Ni vsak likovnik primeren za lutkovno gledališče, izbor likovnika je za režiserja zelo pomemben, pa tudi on mora paziti, da s svojo likovno predstavo ne omejuje likovnika, temveč naj ga z njo le inspirira, pusti dovolj ustvarjalnega prostora.

Likovnik pripravi prve skice in pri postopnem dogovarjanju in izmenjavanju misli z režiserjem pripravi osnutke, ki natančneje določajo velikost, barve, oblike, tehnološke posebnosti itd., v samem procesu nastajanja in pozneje realizacije lutk pa tesno sodeluje z lutkarjem. Likovnik mora poznati zasedbo vlog in sodelovati z lutkarjem pri tehnološkem in oblikovnem konceptu, upoštevati njegove pripombe. (*Trefalt, 1983*)

Oblikovanje lutkovne predstave je torej likovna panoga, ki še ni enakopravno sprejeta med slikarstvo, kiparstvo, grafiko, ker je splet vseh skupaj. Ta likovna veja je vezana na trajanje v času, saj deluje v zaporedju gibanja. Njene likovne vrednote ostajajo avtohtone, so avtorski komentar na izbrano temo, saj danes zavestno govorimo o likovni dramaturgiji predstave. Tesni režiserjev in likovnikov sodelavec v tej fazi je tehnolog, ki je postal v zadnjih letih pomembna kreativna sila lutkovnega gledališča. Režiser ne premišljuje več, kot pred

desetletjem, za katero zvrst lutk je napisano določeno besedilo, temveč skupaj s tehnologom išče najboljše možne variante in kombinacije, ki bodo lutkam in igralcem omogočile izpolniti odrsko funkcijo v izbrani interpretaciji tekstovne podloge.

Pred začetkom dela je potrebno veliko potrpljenja in vztrajnosti, vaj, preizkušanja, prilagajanja in skupnega hotenja, saj je v lutkovni igri še manj prostora za »soliranje« kakor v klasični dramski igri.

Režiser se mora tako pogosto preleviti v pedagoga, da svojo zamisel v skupnem sodelovanju izpelje do konca, pripraviti mora igralce, da se dokopljejo do spoznanja, kako prenesti energijo na del telesa ali celo na predmet zunaj njega: kako verjeti v moč lutke.

Režija v gledališču z lutkami zahteva izredno, burno domišljijo, hkrati pa strogo racionalno selekcijo. Zahteva široko razgledano osebnost, ki s svojim fanatičnim verovanjem v lutko zna prepričati in navdušiti vse sodelavce, da skupaj ustvarijo gledališko čudo, takšno, ki govori občinstvu z nerazložljivo prvinsko silo prдавne otrokove navezanosti na predmet - igračo.

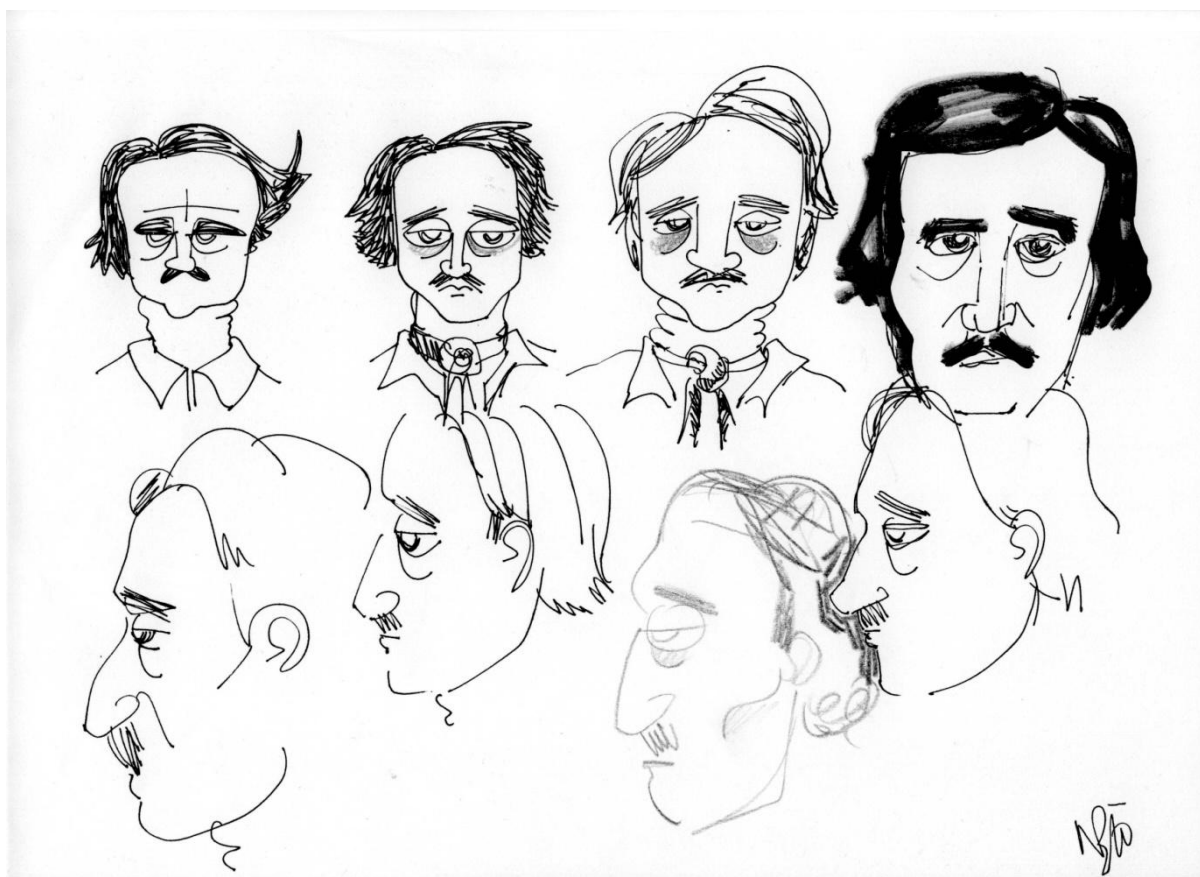
(Lebar, 2002)

II. PRAKTIČNI DEL:

8. IZDELAVA LUTKE ZA PREDSTAVO »IZDAJALSKO SRCE« (Režija Asja Kahrmanović, LGL 2010)

V praktičnem delu opisujem postopek nastajanja lutke za predstavo »Izdajalsko srce« (premierna uprizoritev 19. Januar 2011 v LGL-ju). Predstava je nastala po istoimenski kratki zgodbi Edgarja Allana Poa in je avtorski projekt igralka Asje Kahrmanović iz Lutkovnega Gledališča Ljubljana, ki je predstavo režirala in v njej igrala. Pri predstavi sem sodelovala kot likovnik in izdelovalec lutke, pri tem mi je pomagal likovni tehnolog Zoran Srdić iz lutkovnega ateljeja LGL.

Na sestanku z režiserko dobimo scenarij, se pogovorimo o značilnostih lutke, na primer kakšen je njen namen, kako se bo gibala, kako bo izgledala, ter izberemo materiale iz katerih bo narejena. Odločimo se za mimično lutko z obrazom iz penjenega lateksa, ki omogoča veliko obrazne mimike, telo bo iz penaste gume. Narišem več skic, režiserka se odloči za tisto, ki ji je najbolj všeč.



Najprej po skici izdelamo masko iz gline, relief na leseni plošči.

Sestavimo lesen okvir, višji od maske, notranjost premažemo z ločevalcem (vazelin + beli špirit), položimo ga okoli maske. Zmešamo mavec in ga vlijemo v okvir, da prekrijemo masko iz gline.



Počakamo, da se gips strdi (ko postane topel), odstranimo leseni okvir in potegnemo glino iz mavčnega kalupa. V kalup vdolbemo »značke«. Glino navaljamo na 2cm debelo ploščo in jo položimo v kalup, da se prilega. Odtisnemo še 5 lukenj za prste. Ponovno namestimo leseni okvir (špranje zadelamo z mehko glino). Mavčni kalup premažemo z mešanico vode, gline in milnice. Vlijemo gips in počakamo, da se posuši. Odstranimo leseni okvir in ločimo oba dela kalupa.



Zdaj imamo kalup iz mavca za nadaljnje vlivanje. Premažemo ga z ločevalcem, da se bo odlitek kasneje lažje ločil od kalupa.



Vanj vlijemo mešanico penjenega lateksa, počakamo, da se posuši (20min) in ga vzamemo iz kalupa. Nato ga pečemo v peči pri temperaturi 80°C, da se učvrsti. Ko je spečen in ohlajen, ga lahko pobarvamo. Uporabimo akrilne barve, ki jih namešamo v zeleni odtenek in dodamo tekoči lateks v razmerju 1:1. Lateks povzroči, da je barva bolj prožna in da se bolje oprime površine.



Ko je maska posušena, odprtine za prte na zadnji strani ojačamo z usnjem, da se ne bi prehitro obrabile. Ker je maska samo obraz, ne pa cela glava, izrežemo kos pene primerne velikosti in ga zalepimo na zadnji zgornji del maske. Čezenj prilepimo temno raztegljivo tkanino, ki je podlaga za lasuljo in bo tudi pokrila igralkino roko. Na glavo zalepimo in prišijemo primerno lasuljo, odvečne lase uporabimo za obrvi in brke in jih zalepimo na masko. Gumbe v obliki oči (zenica + šarenica) zašijemo v očesne jamice. Glava je narejena.

Za zgornji del trupa uporabimo prazno plastenko. Na obe strani z zateznimi trakovi (gurtami) pritrdimo (prilepimo) roki do zapestja, ki smo ju prej izrezali iz penaste gume. Trup oblečemo v izbrana oblačila, v tem primeru sta to srajca in brezrokavnik.

Za spodnji del rok od zapestja dalje, smo se odločili uporabiti kar odlitek igralkinih rok. Material, v katerega bomo odlivali se imenuje Flexa in je dvokomponentni polimerni material, ki se z eksotermno reakcijo v nekaj minutah utrdi v mehko peno. Za ta material smo se odločili, ker odlitek omogoča več detajlov in izgleda bolj realistično, kot če bi roke izrezali iz penaste gume.

Najprej namažemo po roki silikonski kavčuk in počakamo, da se posuši. Nato ga odstranimo z roke in dobimo kalup. Ustrezno komponento Flexe odtehtamo in ju nato zmešamo v plastičnem lončku. Ko se začne tekočina vidno spreminjati, jo vlijemo v kalup, ki ga nato obračamo, da se zmes enakomerno razporedi po njem. Tekočina zelo hitro nabrekne in zapolne cel kalup. Počakamo, da se strdi, nato razdremo kalup in odlitek obrežemo in pobarvamo tako kot prej masko. Pobarvane odlitke rok prilepimo na spodnje dele rok iz penaste gume.

Zdaj še povežemo telo in glavo. Na notranji del maske zalepimo in prišijemo zatezne trakove in jih povežemo (zalepimo) s plastenko. Lutka je narejena. Igralka z eno roko drži glavo, z drugo pa upravlja lutkino roko.



EDGAR ALLAN POE / IZTOK LOVRIČ

Izdajalsko srce


LUTKOVNO GLEDALIŠČE LJUBLJANA


Univerza v Ljubljani
Akademija za gledališče, radio, film in televizijo

Sezona
2010/11

Lutkovno
gledališče
Ljubljana

EDGAR ALLAN POE / IZTOK LOVRIČ

Izdajalsko srce

LUTKOVNO GLEDALIŠČE LJUBLJANA in UNIVERZA V LJUBLJANI
AKADEMIJA ZA RADIO, FILM IN TELEVIZIJO

Prevod: Zoran Jerin, Igor Šentjanc

Režija in dramaturgija: Asja Kahrmanović

Likovna podoba in scenografija: Zoran Srdić, Nina Bric

Glasba in oblikovanje zvoka: Davor Herceg in Sašo Kalan

Lutkovna tehnologija: Zoran Srdić

Lektura: Tatjana Stanič

Oblikovanje luči: Danilo Korelec

Nastopa:

Asja Kahrmanović: Mladi moški, Poe, Inšpektor

Vodja predstave: Zvone Urbič

Lučni mojster: Danilo Korelec

Scenski tehnik: Slobodan Ilić

Izdelava lutke: Nina Bric, Gregor Lorenci, Zoran Srdić

Veliki oder LGL

Premiera: 19. januar 2011

Lutkovno gledališče Ljubljana

Sezona 2010/11



III. PEDAGOŠKO RAZISKOVALNI DEL:

V pedagoškem delu sem izvedla petkrat po dve šolski uri na otroških likovnih delavnicah, ki sem jih skupaj še z dvema slikarjema opravila v skupnem ateljeju v Šiški. Na delavnicah je sodelovalo 5 do 8 otrok v starosti od 6 do 8 let. Vsak teden smo mentorji izbrali drugo likovno nalogo in skupaj z udeleženci izdelovali lutke, maske, sceno za improvizirano lutkovno predstavo, risali smo stripe in izdelovali papirnate barčice za Gregorjevo. V nalogi predstavljam tri učne priprave, ki sem jih napisala za tri različne likovne naloge.

1. UČNA PRIPRAVA za otroške likovne delavnice

Datum / šolsko leto:	Marec 2011
Lokacija:	Atelje Mesarna, Drenikova 21, Šiška, Ljubljana
Likovni pedagog:	Nina Bric
Pomočniki:	Tamara Stošić, Gregor Balog
Okvirni čas za obravnavo področja:	1 ura 30 minut
Starost udeležencev:	6 – 8 let
Likovno področje:	Kiparstvo
Likovna naloga:	Izdelava lutke iz naravnih in umetnih materialov
Likovna tehnika:	Lepljenje, striženje, sestavljanje različnih materialov
Likovni motiv:	Gozdne živali
Učne metode:	Razlaga, pogovor, demonstracija
Učne oblike:	Frontalna, skupinska, individualna
Učna sredstva in pripomočki:	Primeri lutk, fotografije, ustrezna literatura
Vrsta učne ure:	Kombinirana
Materiali in pripomočki udeležencev:	Karton, prazna embalaža različnih izdelkov, papir, kolaž, blago, škarje, olfa nož, spenjač, lepilo, lepilni trak, nit, krep papir, bleščice, nalepke, pisani trakci, elastike, svinčniki, barvice, flomastri
Literatura za učitelja:	Tacol, T. (2004) <i>Učni načrt, likovna vzgoja</i> , Ljubljana: Ministrstvo za šolstvo, znanost in šport: Zavod RS za šolstvo Varl, B. (1995) zbirka <i>Moje lutke 1-6</i> , Šentilj : Aristej

Cilji:	- ob opazovanju različnih materialov, iz katerih je sestavljena lutka, pojasnijo posebnosti njihovih površin - opredelijo materiale na naravne in umetne in ugotavljajo, katere od teh materialov bi lahko uporabili za lutko - opišejo barvo različnih naravnih materialov (primeri) - oblikujejo oz. izdelajo lutko iz različnih materialov in poiščejo barvne rešitve - navajajo se na odkrivanje posebnosti površin naravnih in umetnih kiparskih materialov - privzgajajo si smisel za izbor ustrezne barve na različnih materialih na površini lutke
--------	---

Potek učne ure

UVODNI DEL		
<i>Uvodna motivacija (zbujanje pozornosti)</i>		
<i>Mentorjeva dejavnost</i>	<i>Učna sredstva</i>	<i>Otrokova dejavnost</i>
V roki držim lutko. Lutka vpraša: »Ali je že kdo bil v lutkovnem gledališču? Katero predstavo ste gledali in kakšne so bile lutke? Ali zna kdo opisati, kako in iz kakšnega materiala sem jaz izdelana?«		Si jih ogledajo. Odgovarjajo. Udeleženci sodelujejo v pogovoru.

OSREDNJI DEL

Posredovanje vsebine o likovnih pojmih

Na odgovore navežem, da poznamo več vrst lutk. Predstavim posamezne vrste lutk z demonstracijo:

- ročna lutka: način gibanja, načini prijema, igranje za paravanom



- mimična lutka: premika obraz



- naprstna lutka: samo na prstih, največkrat rokavice



- javajka: na palicah, animiranje nad paravanom ali na mizi



- senčne lutke: igramo za platnom, na katerega prihaja svetloba z zadnje strani, da lutka meče senco na platno.



- marioneta: na nitih, igra se na mizi, lutka ima vodilo ali vago (za roke neskončno nit, glava so nosilne niti)



Povem, da se bodo na koncu ure lahko igrali z lutkami oz. bodo zaigrali kratko lutkovno predstavo, ki si jo bodo sami izmislili.

....

....

...

....

....

Posredovanje likovne naloge

Razložim, da bomo danes delali lutke iz naravnih in umetnih materialov. Pokažem svojo lutko. Razdelim karton, prazno embalažo izdelkov, kolaž, barvice, svinčnike, škarje in lepilo. Vsak si izbere, kakšno lutko od predlaganih bo naredil in glede na izbiro mu pomagam pri izdelavi. Ni treba, da lutke posnemajo naravne barve - pri izbiri barv različnih materialov imajo učenci svobodno izbiro, prav tako pri slikarskih rešitvah.

Miška – iz papirja izrežemo krog premera prbl. 20 cm in ga prerežemo na pol. Polovico kroga zvijemo v stožec in z lepilnim trakom zalepimo stik. To je miškino telo in glava v enem. Z lepilom ali lepilnim trakom prilepimo še ušesa, ki smo jih izrezali iz kolaža. S flomastrom narišemo miški oči in brke. Na koncu miškinega trupa (pri odprtini stožca) prilepimo rep - pisan trakec. Miško animiramo tako, da roko vtaknemo v stožec in jo premikamo.

Želva – iz kartona izrežemo želvino glavo, rep in okončine, jih pobarvamo in prilepimo na plastično posodico, ki jo uporabimo kot želvin oklep. Oklep lahko še okrasimo s papirnatim kolažem, trakci, bleščicami ...

Naprstna živalica – na karton narišemo prbl. 10 cm veliko živalico (muca, kuža, slon, pujs ...) iz frontalnega pogleda. Nato jo pobarvamo, izrežemo in na njenem trebuhu z olfa nožem naredimo še dve odprtini za prste. Živalica tako lahko hodi po robu mize.

Gosenica – spodnji del škatle za jajca prerežemo na polovico po dolžini, obrežemo tudi prostorčke za jajca, ki postanejo goseničini členi. Nato jo še pobarvamo in dodamo oči in tipalke. Iz enega dela embalaže lahko dobimo dve gosenici.

Udeleženci sodelujejo in izdelujejo lutko po navodilih. Pri delu jim pomagam in tudi individualno svetujem ter spodbujam.

SKLEPNI DEL

Razstava izdelkov, igra

Po koncu izdelovanja vsak vzame svojo lutko, ki se v stavku ali dveh predstavi, nato se poigrajo tudi z v uvodu predstavljenimi lutkami.

Ko pridejo starši po otroke, se ti pohvalijo s svojimi novimi lutkami.





2. UČNA PRIPRAVA za otroške likovne delavnice

Datum / šolsko leto:	Februar 2011
Lokacija:	Atelje Mesarna, Drenikova 21, Šiška, Ljubljana
Likovni pedagog:	Nina Bric
Pomočniki:	Tamara Stošič, Gregor Balog
Okvirni čas za obravnavo področja:	1 ura 30 minut
Starost udeležencev:	6 – 8 let
Likovno področje:	Kiparstvo
Likovna naloga:	Izdelava maske iz odpadnih materialov
Likovna tehnika:	Lepljenje, striženje, sestavljanje različnih materialov
Likovni motiv:	Pustne maske
Učne metode:	Razlaga, pogovor, demonstracija
Učne oblike:	Frontalna, skupinska, individualna
Učna sredstva in pripomočki:	Vnaprej izdelane maske
Vrsta učne ure:	Kombinirana
Materiali in pripomočki udeležencev:	Papirnati krožniki za piknik, karton, papir, kolaž, blago, škarje, olfa nož, spenjač, lepilo, lepilni trak, nit, krep papir, bleščice, nalepke, pisani trakci, elastike, svinčniki, barvice, flomastri
Literatura za učitelja:	Tacol, T. (2004), <i>Učni načrt, likovna vzgoja</i> , Ljubljana: Ministrstvo za šolstvo, znanost in šport: Zavod RS za šolstvo Varl, B. (1995) zbirka <i>Moje lutke 1-6</i> , Šentilj : Aristej

Cilji:	Otroci: - nadgrajujejo spoznanja oblikovalnih in izraznih možnosti likovnih elementov - krepijo čut za estetiko in odnos do okolja - razvijajo samozaupanje in samopodobo pri samostojni izvedbi likovne naloge - krepijo občutljivost za likovni jezik - ob likovno dejavnem delu bogatijo emocionalne, socialne in estetske osebnostne kvalitete - oblikujejo oz. izdelajo masko iz različnih materialov in poiščejo barvne rešitve - privzgaajo si smisel za izbor ustrezne barve na različnih materialih na površini maske
--------	---

Potek učne ure

UVODNI DEL		
<i>Uvodna motivacija (zbujanje pozornosti)</i>		
<i>Mentorjeva dejavnost</i>	<i>Učna sredstva</i>	<i>Otrokova dejavnost</i>
Otroke posedimo za mizice in jim ponudimo pecivo na kartonastem krožniku. Ko pojejo, jih opozorimo, naj krožnika ne mečejo stran, ker lahko tudi odpadke koristno uporabimo in zdajle bomo to naredili. Nato en mentor ostane z njimi in se pogovarja, ostala dva gresta v sosednjo sobo in si nadeneta že prej izdelane maske (muca, zajček). Nato prideta iz sobe in zabavata otroke. Mentor, ki je prej ostal z otroki zaigra presenečenje : »Kdo pa je to? Kam sta izginila Tamara in Grega?« Mentorja z maskami: » Živijo, midva sva muca in zajček, a sva lepa? Bi bili tudi vi radi kot midva?«	Papirnati krožniki, pecivo, maske. 	Jedo pecivo. Se pogovarjajo. So navdušeni, se zabavajo. Odgovorijo pritrdilno.

OSREDNJI DEL

Posredovanje vsebine o likovnih pojmih

Vprašam, če mogoče vejo, zakaj za pusta nosimo maske. Ta običaj izhaja iz pradednine, ko so naši predniki verovali, da bodo na ta način pregnali zimo in priklicali pomlad. Maske so se uporabljale tudi ob drugih priložnostih, v raznih verskih in bojnih obredih. Mi bomo danes delali pustne maske s kolažiranjem odpadnih materialov. Za kolaž je značilno lepljenje in kombiniranje papirja ali drugih različnih materialov v novo celoto.

Posredovanje likovne naloge

Razložimo, da bomo danes delali maske iz odpadnega materiala, ki smo ga ravnokar uporabljali pri jedi, t.j. kartonastih krožnikov. Nato razložimo postopek: vzamemo kartonast krožnik, nanj položimo šablono poljubne oblike (zajček, muca, metulj, miška, volk), ki smo jo prej izrezali in s svinčnikom naredimo obris. Nato s škarjami izrežemo obliko (to naredimo mentorji, da se otroci ne urežejo). Z olfa nožem izrežemo odprtine za oči. Nato otroci z barvicami in flomastri pobarvajo svojo masko. Za dodatno okrasitev lahko uporabijo kolaž, bleščice, krep papir in pisane trakce, vse to na masko pritrdijo z lepilom, lepilnim trakom ali spenjačem. Ko je maska okrašena, na obeh straneh naredimo majhno luknjico, skozi katero napeljemo elastiko. Na sprednji strani maske elastiko zavozlamo, da ne uide. Maska je narejena za nošenje.

Udeleženci sodelujejo in izdelujejo lutko po navodilih. Pri delu jim pomagam in tudi individualno svetujem ter spodbujam.

SKLEPNI DEL

Razstava izdelkov, igra

Po koncu izdelovanja udeležencem ponudimo maske, da si jih nadenejo. Nato jih fotograf fotografira posamezno in v skupini.

Po končanem fotografiranju se lahko med sabo igrajo.

Ko pridejo starši iskat otroke, se jim ti predstavijo kot muce, zajčki ...



3. UČNA PRIPRAVA za otroške likovne delavnice

Datum / šolsko leto:	Marec 2011
Lokacija:	Atelje Mesarna, Drenikova 21, Šiška, Ljubljana
Likovni pedagog:	Nina Bric
Pomočniki:	Tamara Stošić, Gregor Balog
Okvirni čas za obravnavo področja:	1 ura 30 minut
Starost udeležencev:	6 – 8 let
Likovno področje:	Slikarstvo
Likovna naloga:	Izdelava scene za predstavo
Likovna tehnika:	Slikanje na papir
Likovni motiv:	Narava
Učne metode:	Razlaga, pogovor, demonstracija
Učne oblike:	Frontalna, individualna
Učna sredstva in pripomočki:	Sonce, oblaki, trava, rože, metulji, gobe iz papirja in kolaža, slika barvnega kroga
Vrsta učne ure:	Kombinirana
Materiali in pripomočki udeležencev:	Papirji A4 format, šelshamer A1 format, tempera barve v tubah, čopiči, posodice za vodo in barve, flomastri, barvice, voščenke
Literatura za učitelja:	Tacol, T. (2004), <i>Učni načrt, likovna vzgoja</i> , Ljubljana: Ministrstvo za šolstvo, znanost in šport: Zavod RS za šolstvo Butina, M. (2000), <i>Mala likovna teorija</i> , Ljubljana : Debora

Cilji:	Otroci: - spoznajo pojme »osnovne barve, sekundarne barve, mešanje barv, barvni krog - izdelajo sliko z mešanjem osnovnih barv - se navajajo na odkrivanje posebnosti mešanja barv - se navajajo na smiselno uporabo barve po določenih površinah slike
--------	---

Potek učne ure

UVODNI DEL		
<i>Uvodna motivacija (zbujanje pozornosti)</i>		
<i>Mentorjeva dejavnost</i>	<i>Učna sredstva</i>	<i>Otrokova dejavnost</i>
Otroke posedimo na blazine pred veliko okno v ateljeju, ki gleda na ulico. Vprašamo jih: »Kaj vidite skozi okno?« »Katere barve prevladujejo na ulici?« »Katere barve bi si želeli še videti zunaj?« »Bi vam bilo všeč, če bi bilo zunaj več trave, rožic, dreves?« Na šipo zalepimo travo, sonce, oblake, gobe, rože, metulje, vse skupaj izgleda zelo pisano. » Vam je zdaj bolj všeč?«	Sonce, oblaki, trava, rože, metulji, gobe iz papirja in kolaža 	Odgovarjajo : hiše, ceste, avte, avtobusno postajo, luči, ljudi, nebo... Siva, bela, rjava... Zeleno, rumeno, roza, modro, oranžno... Jaa! Jaa!

OSREDNJI DEL

Posredovanje vsebine o likovnih pojmih

»Katere barve je sonce, oblak, rožice?« Tem barvam rečemo osnovne ali primarne, ker iz njih izhajajo vse druge barve. Z njihovim mešanjem dobimo sekundarne barve, ki so zelena, oranžna in vijolična. Da bi to bolje razumeli, smo barve postavili v barvni krog, tako lahko vidimo, z mešanjem katerih dveh barv dobimo novo barvo.

...

Otroke vprašam, če so že kdaj bili v lutkovnem gledališču in katere stvari so videli na odru. Ponavadi lutke na odru spremlja ozadje ali scena, ki je sestavljena iz kulise in raznih odrskih rekvizitov. Glede na to, da smo zadnjič delali lutke, bomo danes naredili nekaj scen za improvizirano gledališče, podobno kot smo prej nalepili podobe narave na okensko steklo, samo da jih bomo naslikali na papir. Pri tem bomo uporabljali prej pridobljeno znanje o mešanju barv.



Slika barvnega kroga.

Odgovarjajo:

»Rumene, modre, rdeče.«

Odgovori: »Lutke, igralce, sceno.«

Posredovanje likovne naloge

Otrokom razdelimo liste A4 formata, flomastre, barvice in voščenke. Najprej vsak nariše in pobarva sceno za svojo lutko. Ker lutke predstavljajo živali, bo tudi scena predstavljala njihovo naravno okolje.

Ko končajo, pospravimo risbe in jih razdelimo v dve skupini. Vsaka skupina dobi en velik šelešamer A1 formata, posodice z rdečo, rumeno in modro barvo, lončke z vodo, čopiče in nekaj praznih posodic za mešanje barve. Barve mešajo sami in ustvarijo veliko skupinsko sliko / sceno za njihove lutke.

Udeleženci sodelujejo in izdelujejo lutko po navodilih. Pri delu jim pomagam in tudi individualno svetujem ter spodbujam.

SKLEPNI DEL

Razstava izdelkov, igra

Vse slike z lepilnim trakom prilepimo na steno. Nato otroci vzamejo svoje lutke, ki so jih naredili na eni prejšnjih delavnic, in se z njimi igrajo pred »gledališko sceno«. Ko pridejo njihovi starši, se jim predstavijo z improvizirano kratko predstavico.





10. SKLEP

Kaj se je zgodilo z otroško igro v današnjem času? Potrošniška kultura je pri otrocih, ki so najbolj dojemljivi, pustila močan vtis. Preprosto dejstvo, da otroško igro v potrošniški družbi zamenjujejo računalniške igrice in televizija, nas je spodbudilo, da smo se začeli aktivno ukvarjati z igro skozi umetnost.

Otroci v zgodnji starosti odkrivajo nove stvari in se vsak dan česa naučijo. Kreativna otroška delavnica je bila namenjena usmerjanju otrok v kreativnost in sproščanju njihove domišljije. V delavnici je socializacija otrok nujna. Ustvarjalnost, ki jo spodbujamo pri otrocih, ne more potekati individualno. Skozi igro otrokom podajamo socialne veščine, komunikacijo, soočanje z vrstniki, razvoj motorike in kreativnega mišljenja.

V dobrem mesecu in pol smo v ateljeju izvedli pet različnih likovnih delavnic. Na delavnicah smo se posvečali spoznavanju, razvoju in usmerjanju vsake kreativnosti, ki jo posamezni otrok ima. Z igrami smo skušali zaobjeti vse oblike neformalnega učenja, hkrati pa združiti svet vizualnosti in iger. Delavnica je vključevala spoznavanje z likovnimi elementi skozi različne tehnike risanja, slikanja, kiparjenja, kolaža, oblikovanja mask in drugih predmetov uporabne umetnosti. Tematska izhodišča delavnice so bila s poudarkom na obravnavi problemov današnje družbe, s katerimi se otroci vsak dan srečujejo. Področja kot so medsebojni odnosi, razvoj tolerance do drugačnosti, skrb za naravo in njeno ohranjanje so bila prikazana na zabaven in otrokom prilagojen način. Skupaj smo iskali kreativne rešitve problemov, ki nas obdajajo. Nekateri otroci so bili na začetku malo zadržani, a so se preko igre in njim bližnjih tematik sprostili in hitreje dojeli sporočilo vsake delavnice. Navdušeno so razkazovali svoje izdelke staršem, najbolj pa jih je veselilo to, da so jih lahko odnesli s sabo domov.

11. SEZNAM LITERATURE

Ahačič, D. (1981), *Umetnostna vzgoja – osnove gledališke umetnosti*, Ljubljana, Mladinska knjiga

Butina, M. (2000), *Mala likovna teorija*, Ljubljana : Debora

Lebar, Ž. (2002), *Projektni tehnični dnevi v devetletki, Izdelava lutk, »Od ideje do izdelka«*, Ljubljana : diplomsko delo

Majaron, E. (1987), *Z lutkami po svetu*, revija Pionir 1987/88, Ljubljana: Mladinska knjiga

Pengov, J. (1958), *O režiji lutkovne igre*, Ljubljana: Lutka št.32

Snoj, M. (1997), *Slovenski etimološki slovar*, Ljubljana: Mladinska knjiga

Tacol, T. (2004), *Učni načrt, likovna vzgoja*, Ljubljana: Ministrstvo za šolstvo, znanost in šport: Zavod RS za šolstvo

Trefalt, U. (1983), *Osnove lutkovne režije*, Ljubljana : ZKOS

Varl, B. (1995), zbirka *Moje lutke 1-6*, Šentilj : Aristej

Verdel, H. (1987), *Lutkarstvo na Slovenskem*, MGL : Ljubljana

Lutkovno gledališče Ljubljana

http://www.sigledal.org/geslo/Lutkovno_gledali%C5%A1%C4%8De_Ljubljana

Lutkovno gledališče na slovenskem – zgodovinski pregled

<http://www.mini-teater.si/client.si/index.php?table=articles&ID=658>

Zgodovina

http://www.lgl.si/index.php/zgodovina_lutke