

UNIVERZA V LJUBLJANI
PEDAGOŠKA FAKULTETA

DIPLOMSKO DELO

NINA KOJC

UNIVERZA V LJUBLJANI
PEDAGOŠKA FAKULTETA

Študijski program: Likovna pedagogika

Likovni vidik lutke in lutkovnega gledališča

DIPLOMSKO DELO

Mentorica: doc. dr. Beatriz Gabriela Tomšič Čerkez

Somentorica: doc. Sabina Šinko

Kandidatka: Nina Kojc

Ljubljana, September, 2015

Izjava o avtorstvu:

Spodaj podpisana Nina Kojc, rojena 20. 10. 1987, študentka Pedagoške fakultete Univerze v Ljubljani, smer likovna pedagogika, izjavljam, da je diplomsko delo z naslovom *Likovni vidik lutke in lutkovnega gledališča* izdelano pod mentorstvom dr. Beatriz Gabriele Tomšič Čerkez, doc. in somentorice Sabine Šinko, doc., avtorsko delo.

V diplomskem delu so uporabljeni viri in literatura korektno navedeni; teksti niso prepisani brez navedbe avtorja.

(podpis študentke)

ZAHVALA

Hvala prijateljem, staršem in starim staršem za vzpodbune besede, podporo, pomoč in potrpežljivost.

Hvala tudi mentorici doc. dr. Beatriz Gabrieli Tomšič Čerkez in somentorici doc. Sabini Šinko za koristne nasvete, vodenje in strokovno pomoč.

POVZETEK IN KLJUČNE BESEDE

To diplomsko delo govori o lutkarstvu, natančneje o likovni govorici lutk in lutkovnega gledališča. Raziskuje to edinstveno umetnost, njene specifične ter izrazne možnosti. Posveča se komponentam lutkovnega gledališča, ki nosijo vizualno informacijo in vplivajo na končno likovno podobo lutkovne uprizoritve.

Praktičen del diplomskega dela govori o nastanku lutk in procesu zasnove scene na podlagi zgodbe Čudoviti lisjak Roalda Dahla. Opisuje razvoj likovne podobe in proces izdelave lutk, od zasnove do končnega izdelka.

Pedagoški del nadaljuje glavne teme teoretičnega in praktičnega raziskovanja z opisom delavnice izdelave lutk, namenjene otrokom in mladostnikom na poletnem mladinskem taboru.

Ključne besede: lutkarstvo, lutkovno gledališče, lutkovne tehnike, likovna podoba lutkovne uprizoritve

ABSTRACT AND KEY WORDS

This thesis is about puppetry, more precisely about the artistic language of puppets and puppet theatre. It examines this unique art, its particularities and expressive possibilities. The thesis is dedicated to the study of components of puppet theatre that carry the visual information and its influence on the visual design of the puppet play.

Its practical part describes the process of designing and creating the puppets and scenery, based on the story *Fantastic Mr. Fox* by Roald Dahl. It illustrates the development of the artistic image and puppets from the concept to the final product.

The education – research part of this thesis builds upon the main theme of theoretical and practical research and focuses on the practical engagement of children and youth with creating puppets at the summer youth camp puppet workshop.

Key words: puppetry, puppet theatre, puppet techniques, visual elements of puppet performance

KAZALO VSEBINE

1. UVOD.....	6
2. TEORETIČNI DEL.....	7
2.1 LUTKOVNO GLEDALIŠČE IN LUTKA.....	7
2.2 LIKOVNIK V LUTKOVNEM GLEDALIŠČU.....	8
2.3 OSNOVNI TEHNIČNI VIDIKI V LUTKOVNEM GLEDALIŠČU.....	9
2.3.1 LUTKOVNE TEHNIKE.....	9
2.3.1.1 Marionete.....	10
2.3.1.2 Ročne lutke.....	16
2.3.1.3 Mimične lutke.....	21
2.3.1.4 Javajke.....	23
2.3.1.5 Ploske lutke.....	25
2.3.1.6 Senčne lutke.....	27
2.3.1.7 Lutke bunraku in manekini.....	33
2.3.1.8 Predmet kot lutka.....	35
2.3.2 MATERIAL.....	37
2.3.3 BARVA.....	37
2.3.4 SCENA.....	38
2.3.5 GLEDALIŠKI PROSTOR.....	40
2.3.6 MIZANSCENA.....	41
2.3.7 GLEDALIŠKA OSVETLJAVA.....	42
2.3.8 KOSTUMOGRAFIJA.....	43
3. PRAKTIČNI DEL.....	44
3.1 IZDELAVA LUTK NA PODLAGI ZGODBE ROALDA DAHLA ČUDOVITI LISJAK.....	44
4. PEDAGOŠKI DEL.....	56
4.1 DELAVNICA IZDELAVE LUTK.....	57
4.1.1 NAČRT IZVEDBE DELAVNICE.....	58
4.1.2 POTEK.....	59
4.1.3 ANALIZA LIKOVNIH IZDELKOV.....	66
5. ZAKLJUČEK.....	71
6. VIRI IN ITERATURA.....	72
7. KAZALO SLIK.....	74

1. UVOD

Lutkovno gledališče je povsem samostojna in edinstvena umetnost, ki, kot pravi Trefalt, »v sebi združuje likovnost, dramskost, glasbo, dramsko igro, animacijo, filmskost« (Trefalt 1993, str. 10). V naravi lutkarstva je kombiniranje pristopov, ki izvirajo iz različnih vej umetnosti. Lutkovno gledališče si je kot interdisciplinarna umetnost ustvarilo povsem specifičen umetniški jezik, katerega glavno izrazno sredstvo je lutka. Za razumevanje bistva in vloge lutke v lutkovnem gledališču je potrebno poznati njene specifičnosti in izrazne možnosti. S svojim estetskim karakterjem je lutka tudi nosilec estetske informacije. Estetska funkcija lutke v ospredje postavlja likovnost kot izredno pomemben dejavnik lutkovnega gledališča.

V pričujočem delu sem se posvetila likovni govorici lutkarstva, preučila osnovne komponente lutkovne uprizoritve, ki nosijo vizualno informacijo in vplivajo na končno likovno podobo predstave. Vizualna podoba je tesno povezana tudi s ciljem lutkovne predstave in uprizoritveno idejo, ki skupaj določata izbor lutkovne tehnike. Tehnike lutk sem podrobno preučila, se posvetila njihovim specifičnim lastnostim in možnostim, opisala uporabo različnih tehnik v lutkovnem gledališču in njihov razvoj skozi zgodovino lutkovnega gledališča.

Spoznanja o specifikah lutkovnega gledališča in oblikovanju lutk, do katerih me je pripeljalo teoretično raziskovanje, sem v praktičnem delu diplome uporabila pri zasnovi scene in izdelavi lutk na podlagi zgodbe Čudoviti lisjak Roalda Dahla.

Glavne teme raziskovanja sem povzela in povezala še v pedagoškem delu. Ta je bil izveden v obliki delavnice izdelave lutk med otroci in mladostniki na poletnem mladinskem taboru. Cilj delavnice je bil skozi likovno ustvarjanje in izdelavo lastnih lutk približati lutkovno umetnost otrokom, ki stika z lutkarstvom niso imeli ali pa so ga v zadnjih letih izgubili.

2. TEORETIČNI DEL

2.1 LUTKOVNO GLEDALIŠČE IN LUTKA

Lutkovno gledališče je dolga stoletja veljalo za pomanjšano obliko 'živega' dramskega gledališča. Ta ideja je enega izmed vrhuncev doživela v času baroka, ko so v baročnem gledališču z malimi lutkami do popolnosti ustvarili zahtevno tehnično in vizualno iluzijo. Lutkovno gledališče se je od svojega bistva oddaljilo tudi v času od druge polovice 19. stoletja do 2. svetovne vojne, ko je lutka postala didaktičen vzgojno izobraževalni pripomoček ali pa je predstavljala sinonim za lahko zabavo. Skozi zgodovino lutkovne umetnosti se je lutkarstvo vseskozi podrejalo dramskemu gledališču in mu sledilo v dramatiki kot tudi v splošnem estetskem razumevanju lutkovnega gledališča. Po drugi svetovni vojni se je lutkovno gledališče začelo oddaljevati od dramskega ter se bogato razvijati v svoji znakovnosti in estetiki. Posegati je začelo po vse zahtevnejših temah in s tem presegati zgolj zabaven nivo. Sodobno lutkarstvo danes še naprej raziskuje svojo tradicijo, nabira nove izkušnje in je, v iskanju lastnega izraza, še zmeraj pogosto v fazi eksperimentiranja. Lutkovno gledališče tako postaja vse bolj sintetična umetniška oblika, ki v sebi združuje likovnost, animacijo, dramskost, dramsko igro, glasbo, filmskost... Skozi zgodovinski razvoj, s pomočjo zbiranja izkušenj in sinteze različnih umetnosti, je lutkarstvo ustvarilo povsem specifičen umetniški jezik, ki ima za osnovo oživljanje mrtve materije s pomočjo lutkovne iluzije. Glavno izrazno sredstvo lutkovnega gledališča je torej lutka (Trefalt, 1993).

Lutka je, kot pravi Trefalt (1993), »gledališki, snovni odrski simbol, ki predstavlja dramski lik in je voden posredno ali neposredno s pomočjo lutkarja« (str. 11).

Tudi Brussell (v Trefalt, 1993) piše, da je »lutka simbol, ki ga uporablja igralec za ponazoritev lika (str. 11), medtem ko Szilagyi (v Trefalt, 1993) lutko definira kot simbol, kot gibljiv kip oziroma snov, napolnjeno z dušo.

Preisner (v Trefalt, 1993) lutko vidi kot ideal in cilj lutkovnosti. A idealna je le lutka, ki »negira človeškost kot nekaj anarhističnega, spačenega in manj popolnega« (str. 11).

Freyer (2014) o lutki zapiše slednje: »Lutka je metafora, znak za scensko bitje, ki z likovnimi elementi gledalcu sugerira razumevanje svoje vloge v predstavi. Je idealni igralec, ki se – dobro tehnološko realiziran – ne izneveri ustvarjalčevi ideji, saj je v vsem odsev oblikovalne ustvarjalnosti v harmoniji z racionalnimi odločitvami« (str. 3).

Lutka je avtonomen in samosvoj znakovni element, ki sestoji iz umetne snovi in je s sceno in rekviziti stilno in materialno homogen. Posebnost lutkovnega gledališča je ravno v tem, da oživi mrtvi predmet, figuro ali kip in s pomočjo 'trika' naredi čudež na odru (Trefalt, 1993).

O lutkovnem gledališču se večkrat piše kot o najvišji stopnji scenske umetnosti ali kot o totalnem gledališču, saj lutka združuje živo in neživo, kot mrtva snov je neživa, a govori in se giblje, torej je živa. Združevanje mrtve snovi in živega pa je tipično in edinstveno pri lutki in lutkovnem gledališču ter predstavlja bit lutkovnosti in estetske funkcije lutke (prav tam).

S svojim estetskim karakterjem je lutka torej tudi nosilec estetske informacije. Estetska funkcija lutke kot oživljene mrtve snovi pa v ospredje postavlja likovnost kot izredno pomemben dejavnik lutkovnega gledališča.

2.2 LIKOVNIK V LUTKOVNEM GLEDALIŠČU

S poudarjanjem likovnega vidika lahko lutkovno gledališče imenujemo tudi oblikovalčevo gledališče (izvorno 'designer's theatre'), to pa zato ker oblikovalec ne oblikuje le prizorišča zgodbe, torej scene, ampak oblikuje tudi igralsko zasedbo, torej lutke. Samo oblikovanje lutk in scene sodeluje v pripovedovanju zgodbe na odru (Francis, 2012).

Do nedavnega so lutkarja, odgovornega za oblikovanje lutk za predstavo, dojemali le kot izdelovalca lutk; oblikovalec lutk je relativno nov koncept, čeprav si ta lahko ne le zamisli lutke, ampak jih tudi izdela. V sodobnem lutkovnem gledališču je likovnik pogosto zadolžen za celotno likovno podobo predstave, kar v grobem vključuje lutkovno oblikovanje, oblikovanje scene in kostumov. Nemalokrat je likovnik zadolžen tudi za samo izdelavo lutk in scene, pri čemer mu na pomoč pri tehničnih zagatah lahko priskočijo lutkovni tehnologi, scenografi ali kostumografi (prav tam).

Podobno vidi vlogo likovnika v lutkovnem gledališču tudi Freyer (2014), ki trdi, da je ustvarjanje lutk veja likovne umetnosti, saj ustvarjalec lutke ustvari »integralno likovno umetnino v gibanju, prostoru in času« (str. 3). Likovnik v lutkovnem gledališču ustvari vse nastopajoče like - lutke po svoji zamisli, ki jih postavi v ustrezen scenski prostor, ki ga prav tako ustvari za potrebe specifične lutkovne produkcije. Pri ustvarjanju lutkovne predstave je likovnik glavni sodelavec režiserja. Skupaj z režiserjem likovnik sprejme odločitve o najpomembnejših elementih likovne podobe. Skupaj določita lutkovno tehniko, material za izdelavo lutk in prevladujoče barve, oblike ter proporce lutk in scene. Pri izboru likovnih

elementov pa je potrebno težiti k usklajenosti teh v enotnosti likovnega jezika, saj le tako uprizoritev dobi enotno vizualno podobo (prav tam).

Za uspešno likovno podobo predstave mora likovnik poznati tudi druge osnovne komponente, ki sestavljajo sodobno lutkovno produkcijo in pripomorejo h končni vizualni obliki predstave. Likovna dramaturgija lutkovne predstave je namreč kompleksna likovna zvrst, ki zahteva tako splošno poznavanje likovnih zakonitosti, kot poznavanje bistva scenografije in kostumografije ter predvsem razumevanje bistva in specifičnosti lutkovnega gledališča, ki ima »svoje zakonitosti nadrealnega, presenetljivega in zahteva prostorsko predstavljivost« (Freyer, 2014, str. 3).

V nadaljevanju bom opisala osnovne elemente lutkovne uprizoritve, ki vplivajo na proces ustvarjanja uprizoritve ali na kočno vizualno podobo lutkovne predstave in pri katerih je likovnost še posebej izrazita. Likovnik mora za uspešno delo te komponente lutkovnega gledališča dobro poznati.

2.3 OSNOVNI TEHNIČNI VIDIKI V LUTKOVNEM GLEDALIŠČU

2.3.1 LUTKOVNE TEHNIKE

Za lutkovno gledališče je značilna raznorodnost tehnik lutk. Vsaka izmed lutkovnih tehnik ima svoje posebnosti, ki so posledica tehničnih možnosti in omejitev ali bogatega zgodovinskega razvoja. Vsak ustvarjalec v lutkovnem gledališču, pa naj bo to animator, režiser ali lutkovni oblikovalec, preizkusi nekaj lutkovnih tehnik ali si, za potrebe specifične uprizoritve, sam izmisli novo lutkovno obliko. Likovnik mora, preden skupaj z režiserjem izbere tehniko lutk, dobro poznati osnovne značilnosti in specifikke vsake od njih ter izrazne možnosti in uporabo različnih lutkovnih tehnik v lutkovnem gledališču (Trefalt, 1993).

Oblikovalec lutk si mora predstavljati ne samo gibanje lutk v prostoru, ampak tudi delovanje mehanizmov, ki lutke upravljajo. Poznati mora tehnične lastnosti lutk in njihovo zgradbo. Če oblikovalec razmišlja samo o zunanjem izgledu uprizoritve, brez njenih konstrukcijskih lastnosti, ne more biti oblikovalec za lutkovno gledališče, v katerem konstrukcija ne vpliva samo na umetniško podobo, ampak jo pogosto tudi določi (Obrazcov, 1951).

Pri izbiri lutkovne tehnike mora biti likovnik pozoren tudi na povezavo med lutkovno tehniko in uprizoritvenim tekstom, da ne pride do stilne in izvedbene neenotnosti med lutko in

tekstom. Številne lutkovne tehnike so namreč tesno povezane z natančno določeno zvrstno obliko teksta. Pri nepoznavanju osnovnih prvin lutkovnega gledališča in tehnik lutk v njem lahko zlahka pride do nasprotja med možnostmi lutke in zvrstno opredelitvijo teksta. »Posledica tega je odsotnost temeljnega v predstavi: ni lutkovnosti, lutka nima možnosti opravljati svojo osnovno estetsko funkcijo« (Trefalt, 1993, str. 44).

Tudi tehnološka stran lutke je odvisna od izbire teksta, vsebine, sporočila in ciljev lutkovne predstave. Lahko pa je tudi obratno.

V nadaljevanju bom predstavila značilnosti, prednosti, tehnološke posebnosti ter zgodovinski izvor posameznih klasičnih lutkovnih tehnik. Opis lutk se nanaša na tradicionalne oblike lutkovnih tehnik, medtem ko so v sodobnem lutkovnem gledališču pogosta odstopanja od tradicionalnih načinov izdelave in uporabe določene tehnike na odru.

2.3.1.1 MARIONETE

»Marionete so fantazija, privlačna slika, poezija, nežnost brez pretirane razigranosti – globoko, zasanjano, lepo, tiho notranje doživetje« (Pengov, v Majaron, 2013, str. 21).

Craig (2013) povzdiguje marioneto nad igralca in v svojem članku Igralec in nadmarioneta, iz leta 1908, zapiše: »Marioneta je potomka kamnitih kipov iz starih templjev – danes pa je precej degradirana oblika boga. Vedno je bila dobra prijateljica otrok in še vedno zna najti in pritegniti oboževalce« (str.11).

Craig pa ni edini navdušenec nad tovrstno lutkovno umetnostjo, prednosti in poetičnosti marionete se zaveda tudi francoski pesnik in dramatik Claudel (v Majaron, 2013): »Marioneta je celovit [...] samosvoj miniaturni človek v naših rokah. Ni kot igralec, ki je ujetnik svoje teže in zmogljivosti. Ne živi na tleh, giblje se z enako lahkoto po vseh razsežnostih. [...] Sijoča in govoreča zvezda je, ki jo vsak dotik spravi v lebdenje« (str. 21).

»V marioneti je nekaj več od genialnega domisleka, nekaj več od bežnega razkazovanja osebnosti. Zdi se mi, da je marioneta zadnji odmev neke plemenite in lepe umetnosti iz neke pretekle civilizacije« (Craig, 2013, str. 11).

Skozi zgodovinski razvoj marionete se ta presenetljivo pojavlja v mnogih kulturah sveta popolnoma neodvisno in je pretežno povezana z rituali. Marioneta je do današnjih dni v sebi zadržala nekaj prvinskega, še zlasti v nam oddaljenih kulturah (Majaron, 2013). Zanimive

variante obrednih marionet z dolgo tradicijo najdemo v Indiji, Nepal, Kambodži, na Šrilanki, Kitajskem in Japonskem. Marioneta je bila davno znana in priljubljena tudi v Evropskih deželah. Tukaj ima večjo tradicijo marioneta na žici, ki je zapuščina davnih angleško-francoskih, flamsko-siciljanskih in nemško-čeških tradicij (Dvořák, 1966a). Posebej znane so češke, siciljanske in belgijske (lieške) marionete. Marionetam na žici lahko sledimo še v čas starih Rimljanov, priljubljenost se je s časom razširila in ostala bolj ali manj prisotna na ozemlju celotne Evrope. Posebej pri tradicionalnih potujočih lutkarjih so bile marionete med priljubljenejšimi lutkovnimi tehnikami. Ti so teme dramskih gledališč izvrstno karikirali na lutkovnem odru. Od 17. stoletja naprej najdemo marionete tudi v vsaki imenitnejši hiši ali dvorcu. V Italiji in Franciji so priljubljene postale opere, napisane prav za marionetno gledališče. Ta tradicija je segla vse do 20. stoletja. Največji količinski razcvet marionet je doživela tako imenovana 'renesansa' lutkarstva, obdobje na prelomu 19. in 20. stoletja. V tem času so marionetne lutke predstavljale predvsem pomanjšano obliko dramskega gledališča (Trefalt, 1993). V 20. stoletju so se pojavila sokolska marionetna gledališča, ki so se močno razširila na Češkem, Slovaškem in takratni Jugoslaviji ter so imela narodno buditeljsko vlogo. Drugi tok evropskega marionetnega gledališča v prejšnjem stoletju pa je bil avantgarden in je odseval novosti modernizma. Konec 50. let se je zanimanje za marioneto izgubilo in marionete so začele izginjati iz lutkovnih odrov (Majaron, 2013). Sodobna lutkovna gledališča po Evropi »le še redko posegajo po marionetah in videti je, kot bi obveljalo nekakšno neizrečeno pravilo, da marionete v vlogi izvajalcev, njihovi čudoviti simboliki navkljub, le stežka najdejo prostor v sodobnem lutkovnem gledališču« (Mottram, 2013, str. 132).

Mladi lutkovni ustvarjalci, likovniki in režiserji sicer občudujejo viseče lutke in njihove zmožnosti, »vendar v mejah sodobne epidemije 'odkritega lutkarja', s čimer se pomen lutk spreminja: večinoma izhaja iz dejstva, da je igralec 'višja moč', nekdo zgoraj, ki z lutkami manipulira, ali pa je prijatelj, ki jim pomaga« (Dvořák, 1966a, str. 24). V nekdanjih tipih marionetnih predstav je bila vidna roka lutkarja (tudi če se je na ozadju pojavila le kot senca) dojemana kot nesprejemljiva napaka, ki ruši iluzionizem visečih lutk, danes pa se lutkar brez zavor dotika svoje lutke, se spogleduje z igralci in jim dokazuje svojo absolutno prisotnost. Dvořák meni, da poetike takšnih modernih uprizoritev vodijo k splošnemu upadu marionetne obrti in mišljenja, a to hkrati vidi kot »pozitiven znak razvoja povsod tam, kjer namesto tehničnega 'bahanja na nitkah', nastajajo resnične poetične vrednote 'gledališča mešanih oblik'« (Dvořák, 1966a, str. 24).

Kaj pa nam lahko ponudi marioneta v sodobnem lutkovnem gledališču? S svojimi specifičnimi lastnostmi omogoča veliko karakterističnih možnosti – lahko leti ali skače, lahko plava ali se razleti ne kosce in se spet sestavi v bitje. A vedno je manipulirana. »Animator marionete je kot čarovnik, ki s svojo spretnostjo in umetnostjo napravi, da neresnično postane resnično, da kos lesa in krpa postaneta del kraljestva fantazije, postaneta gledališka umetnost« (Majaron, 2013, str. 21).

Kljub dejstvu, da marioneta predstavlja manipulacijo, odvisnost od višje, močnejše sile, je med vsemi lutkovnimi tehnikami najbolj svobodna, živi najbolj avtonomno življenje. V pravih rokah marioneta ponuja »zelo dobro ločitev od izvajalca – nekakšno prostorsko neodvisnost, ki predvsem doda kiparsko vrednost. Marioneti gre prav tako dobro od rok upodabljanje 'slehernika', saj se z lahkoto prelevi v generično človeško bitje – v neindividualnega individuum« (Mottram, 2013, str. 132).

Marioneta je lirična in se dobro odziva na glasbo. Najprimernejša je za simbolistične, lirične, epske in filozofske tekste. Odlično se poda tudi magičnosti pravljič. Poetični, lirični svet je kot naročen za marioneto na nitih, medtem ko je dinamična pripovednost in epika področje, kjer se odlično odnese marioneta na žici. Prva je zaradi značilnosti nitke mehkejša in nedoločljivejša v gibu ter je primerna za uprizoritve simbolističnih, fantastičnih in pravljičnih tekstov. Marioneta na žici je že po svoji zgodovinski izkušnji primerna za epske tekste in paradije, pa tudi za predelane dramske tekste (Trefalt, 1993).

Vse bistvene lastnosti marionete so skrite v tej tehnološki posebnosti – navezavi na niti ali žice, ki marioneti omogoča tudi njeno tipično gibanje. A v gibu marionete na žicah in marionete na nitih je precejšnja razlika. Niti marioneti omogočijo mehke, umirjene, elegantne gibe, ki asociirajo na lebdenje, medtem ko glavna vodilna žica omogoča bolj neposreden kontakt in obvladovanje lutke, kar ima za posledico nadzorovan in krepek stik s tlemi ter odločen korak. Za marioneto na žicah je značilna tudi izrazito 'racava' hoja, saj lutkine noge niso pritrjene na niti, s katerimi bi jih bilo mogoče animirati in se tako gibljejo samodejno z zibanjem lutkinega telesa. To povzroča nekoliko poudarjeno, sunkovito gibanje, ki je kakor nalašč za heroično držo. Žica za animiranje rok omogoča tudi spretno mečevanje, zato so boji in bitke priljubljen del predstav z marionetami na žici (Majaron, 2013).

Prav tehnična zgradba in lutkina podoba marioneti omogoča, da med ostalimi tehnikami lutk »edina obvladuje vse dimenzije odrskega prostranstva. Z gibkimi koraki se lahko poda na

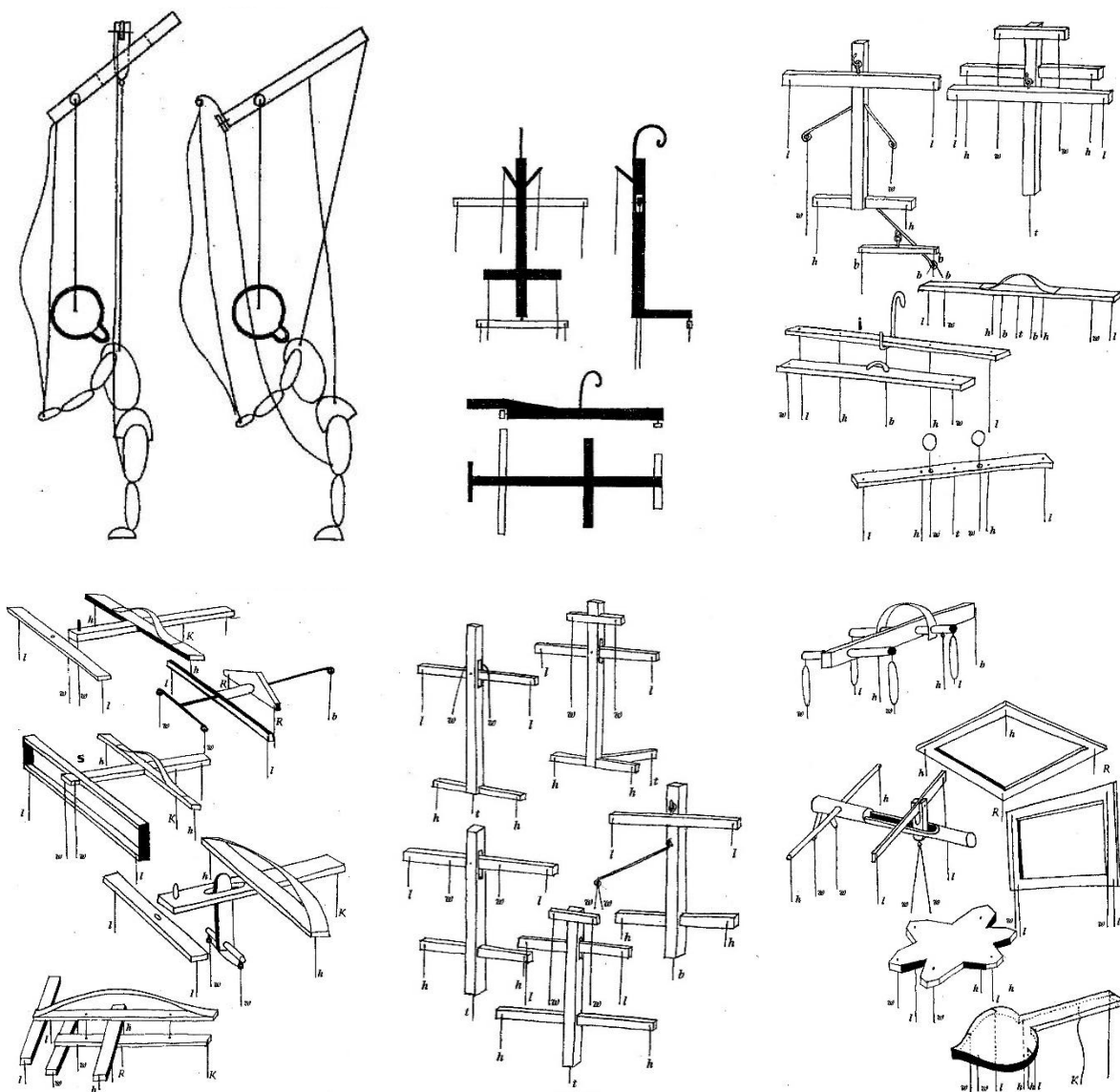
daljna potovanja, lahko poleti med zvezde, se potopi v morske globine, lebdi v sanjskem prostoru fantazije...« (Loboda, 2013, str. 29).

V sodobnem gledališču je mogoče marioneto razumeti tudi širše: lutkar igralec, ki na odru animira marioneto ni samo animator – virtuoz, ampak želi s tem, da nastopa na odru skupaj z lutko v izraziti soodvisnosti, pokazati na vedno živ problem: kdo koga manipulira, kdo je od koga odvisen. »Gre za semiotičen znak gledalcu, kako razumeti odnos med lutko in lutkarjem – po velikosti, legi, materialu, načinu animacije... doumeti sporočilo, ki se tiče situacije v našem času, kot jo vidijo ustvarjalci« (Majaron, 2013, str. 21).

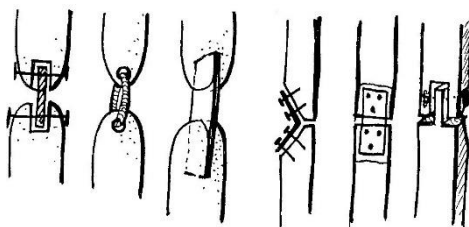
Po tehnični plati je torej marioneta lutka vodena od zgoraj navzdol, navezana na niti ali pritrjena na žice. Tehnično so marionete najzahtevnejša lutkovna disciplina. Možnosti lutk na nitih ali žici so izrazito odvisne od materiala in tehnično-fizikalnih pogojev. Že sama konstrukcija lutke na nitkah je pravi mehanični podvig. Dvořák (1966b) konstrukcijo marionete vidi kot skupek proporcionalnih in materialnih težav, ki vključuje izbiro sklepov in njihovih funkcij in v končni fazi navezovanje lutke na optimalno vago.

Marioneta deluje po principu svinčnice, gibljive dele telesa ima oblikovane kot vzvode, ki jih animator nadzoruje z vlečenjem niti. Lutke na nitih ter na žici so lahko oblikovane iz raznih snovi, največkrat iz lesa oz. lesene konstrukcije v kombinaciji s kaširanim stiroporom ali oblikovanim papirmašejem. Pogosta je tudi uporaba poliuretana, poliestra in epoksi smole. Material za lutko mora omogočati pritrditev žebličkov, vijakov ali kovinskih zank, na katere se navežejo niti, ki se na drugi strani pritrdijo na marionetno vodilo. Preko tega lutkar oživlja marioneto (Srđić, 2013b).

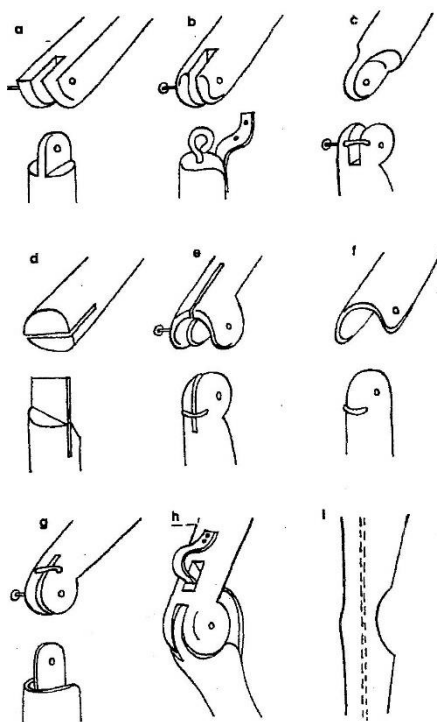
Najprimernejše lutke so velike od 50 do 70 cm (tradicionalne sicilijanske marionete so velike od 100 do 160 cm). Kljub temu da gre za miniature, jih lutkar lahko z gotovostjo obvlada, pa tudi njihova teža je obvladljiva. Teža marionete je ključnega pomena in mora biti pravšnja, ne pretežka in ne prelahka (Dvořák, 1966b). Najprimernejše težišče je v bokih: figura tako lepše hodi, varno sedi in se pri sedenju ne seseda ter je stabilna. Vodilo, kontrolni mehanizem lutke ali vaga, ki celotno lutko drži na nitkah, je lahko vertikalno, horizontalno ali kotno, enostavno ali kompleksno - variacij je nešteto, vsako pa omogoča drugačen spekter animacijskih možnosti (Srđić, 2013a).



lepše 'zaobljen', hoja je natančna in tekoča. Najprimernejši trup lutke na nitih je skonstruiran mehko ali pa je členjen tako, da se lutka lahko pripogne. Trup marionete na žici mora biti trd, da lutka ne izgubi značilnega temperamenta, natančnega gibanja in tipične hoje (Dvořák, 1966b). Potrebno je vedeti tudi, kako bodo deli lutke med seboj spojeni. Ponavadi so marionete spojene s sklepi na vratu, ramenih, komolcih, zapestjih, kolkih, kolenih in gležnjih. Delitev različnih delov telesa in način spojitve vpliva na samo oblikovanje lutk pa tudi na način gibanja marionete. Tudi tehničnih izvedb sklepov in materialov, iz katerih so izdelani, je veliko. Sklepi pri marionetah, ki posnemajo naravno gibanje človeka ali živali, so gibljivi le na eni strani, medtem ko je njihova gibljivost na drugo stran, načrtno omejena oziroma blokirana (Srđić, 2013a).



Slika 2: Nekaj tehničnih rešitev gibljivih sklepov lutke (Varl, 1995, str. 20)



Slika 3: Nekaj tehničnih rešitev gibljivih sklepov lutke 2 (Tomanek, str. 92)

Glavna tehnična značilnost marionete - navezava na niti - pa marioneti postavlja tudi omejitve. Marionete le s težavo uporabljajo rekvizite. Lahko jih sicer uporabljajo simbolno ali dekorativno, niso pa sposobne zahtevnejše manipulacije z rekviziti ali akcije. Lažja je uporaba rekvizitov pri marionetah na žici, saj so tudi rekviziti na žicah in so s tem manipulativnejši. Velikost rekvizitov je sorazmerna z velikostjo lutkinnega telesa (Trefalt, 1993). Tudi gib same marionete je stiliziran, prav tako sta stilizirana glas oziroma zvok in izgled. Vizualna podoba marionete je določena z uporabljenim materialom, obliko, barvo, tehnologijo in proporcem. Umetnik, ki ustvarja lutko, ima med vsemi temi elementi vrsto različnih možnosti.



Slika 4: Marioneta na žici (Ko je Šlemil šel v Varšavo, 2014, režiserka: Jelena Sitar Cvetko, avtor likovne podobe: Svjetlan Junaković)

((4. 9. 2015) Pridobljeno s <http://www.lg-mb.si/premiere/ko-je-slemil-sel-v-varsavo/>)

2.3.1.2 ROČNE LUTKE

3. Ročna lutka je lutka, ki si jo lutkar natakne na dlan. Ima najpreprostejšo in neposredno tehnologijo. Vodena je od spodaj navzgor, osnovni element ročne lutke je človeška dlan. Najznačilnejša je klasična oblika lutke, nataknjene na prste, pri kateri kazalec vodi glavo, palec in sredinec ali vsi trije preostali prsti so lutkine roke, lutkarjeva dlan in podlaket pa sta osnova za telo lutke. Poznamo več tehnologij ročnih lutk. Klasična ročna lutka ima glavo in trup. Ta je izdelan kot lutkin kostum in si ga lutkar na dlan

natakne kot rokavico. A že gola dlan z minimalnimi dodatki lahko funkcionira kot lutka sama. Lahko predstavlja le obraz oziroma glavo lika ali celoten lik z rokami in glavo. Ročno lutko lutkar animira s premikanjem cele roke, dlani ali prstov, medtem ko je tradicionalno skrit za paravan (Varl, 1997c). Osnove za animacijo ročne lutke je izoblikoval Obrazcov (1951) in jih natančno opisal v svoji knjigi Igralec z lutko. Trdi, da je »izraznost lutkovnih gibov [...] učinkovitejša kakor izraznost besed« (str. 28). Prav univerzalnost telesne govorice ročne lutke po njegovem mnenju omogoča, da so lutke razumljene širšemu občinstvu, neglede na jezik, ki se uporablja v predstavi.

4. Zmožnosti izražanja ročne lutke so tesno povezane z njeno tehnološko osnovo. Po odru se lahko zelo hitro premika in ima hitre, živahne, energične gibe. Je zelo gibčna, saj jo usmerjajo hitri gibi lutkarjeve dlani. Ta je točno v težišču lutke, kar omogoča hitro in neposredno vplivanje na kretnje in premike lutke ter preprosto animacijo. Ročna lutka je »vezana na fiktivno podlago, v katero se lahko pogrezne, skrije, pride po stopnicah itd. Njen akcijski prostor je sicer omejen v vertikalno, je pa zato izredno gibljiva in dinamična lutka« (Trefalt, 1993, str. 52). Posebnost in prednost ročne lutke med različnimi lutkovnimi tehnikami je zmožnost bogate uporabe rekvizitov. Čeprav so roke ročne lutke v primerjavi z njeno glavo in trupom majhne, so te sposobne prijemati in prenašati najrazličnejše rekvizite. Ti niso sorazmerno veliki glede na njeno velikost in so večinoma večji kot lutka sama. Zaradi majhnosti dlani in posledično ročne lutke, bi sorazmerno veliki rekviziti bili slabo vidni na odru. Ročne lutke tako uporabljajo rekvizite, ki so realne velikosti glede na roko. Pri izdelavi ročne lutke je potrebno biti pozoren tudi na velikost lutkine glave. Prevelika glava lahko resno oteži animacijo in obvladovanje lutke. Tudi prevelike obleke, ki prekrivajo lutkarjevo dlan, pogosto delujejo okorno, so pretežke in predebele in s tem ovirajo lutkarja pri animaciji. Zaradi svoje majhnosti je ročna lutka primerna za manjši oder ali igralni prostor, je intimna, neposredna in velikokrat komunicira z gledalci. Osnovne specifičnosti in tehnološke posebnosti ročne lutke (uporaba rekvizitov, majhnost lutke, odsotnost mimike, dinamično gibanje) vplivajo tudi na izbor tem in tekstov, namenjenih uprizoritvi z ročno lutko. Že tradicionalni ljudski lutkarji so z ročnimi lutkami uprizarjali tekste, v katerih je veliko dinamike. Groteskne, satirične in farsične zgodbe so kot nalašč za dinamično in groteskno ročno lutko. V zgodovini dramskega gledališča si je to težko izborilo kritičnost do oblasti in moralnih norm, saj je že sam igralec na odru preveč direktno in konkretno deloval na cenzuro. Z lutko je bilo to veliko lažje. Zaradi njene 'ne živosti' ji je bilo večkrat prizaneseno in marsikaj

dopuščeno. Kot simbol ali metafora je bila primerna za prikrito obliko družbene kritike, vlade in morale. Imela je angažirano družbeno funkcijo in je velikokrat bila kanal za izražanje javnega mnenja. V modernem lutkarstvu 20. stoletja je ročna lutka poleg starih dobila nove funkcije. Nastopala je v uprizoritvah lirskih iger, ljudskih pesmi, basni in uprizoritvah z vzgojno didaktičnimi temami. Danes so ročne lutke večinoma namenjene najmlajšim gledalcem (prav tam). Obrascov (1951) je o igri z ročnimi lutkami zapisal, da mora biti taka igra predvsem igra gibanja in dejanj, pri kateri mora priti do zapleta čim prej, zelo veliko mora biti ovir, ki otežujejo razplet. Zaradi nesorazmernosti proporcev ročne lutke je ta groteskna, njene hitre kretnje in premiki pa vplivajo na burkaško vedenje lutke. Ročna lutka lahko s svojo obliko, anatomijo in načinom njenih kretenj osmeši katero koli pozitivno postavbo. »Seveda si je mogoče izmisliti tako ročno lutko, ki bi mogla na odru utelešati heroizem, toda najpogosteje se tako junaštvo sprevrže v krčevit patos ali v sentimentalno romantičnost. Ročna lutka že sama po sebi redno diskreditira vsako junaštvo, pa naj se naslanja še na tako dobro besedilo« (Obrascov, 1951, str. 85). Že tradicionalnim junakom ročnih lutk je bila skupna njihova šaljivost, predrznost, bojevitost, nasilnost in nesramnost. Iz italijanske renesančne oblike gledališča Commedie dell' Arte, ki se je uprizarjala tudi z ročnimi lutkami, se je ohranil lik glavnega šaljivca Pulcinelle.



Slika 5: Ročna lutka Pulcinelle

((22. 9. 2015) Pridobljeno s <http://thedoodlegraveyard.myblog.arts.ac.uk/2013/10/30/shadow-puppets/>)

Ta lik je v Franciji znan kot Polichinelle, v Kataloniji je postal Puxinellis, v Angliji pa Punch.



Slika 6: Punch z drugimi nastopajočimi liki (od leve proti desni: Policaj, Judy, Punch, Smrt)

((22. 9. 2015) Pridobljeno s

http://blogs.rmg.co.uk/collections/2008/09/03/installing_beside_the_seaside_episode_3/)

Tudi druge dežele so poznale lik predrzneža v obliki ročne lutke. V Rusiji se je v 17. stoletju pojavila ročna lutka Petruška, na Madžarskem je znan Vitez Laszlo, v nemških deželah Kasperl, na Češkem Kašparek, na Nizozemskem Jan Klassen, v deželah turškega vpliva Karadžoz-Črnookec... (Majaron, 1988a).

Vsem omenjenim junakom je skupno, da »med svoje čudne zgodbe in nezgode vpletajo aktualne dnevne dogodke, jih dodobra 'prežvečijo' in 'oglodajo' politične avtoritete, ter vsaj na svojem odrčku naredijo red po svoje« (Majaron, 1988a, str. 40). Poleg tradicionalnih lutk je znanih še veliko umetnih junakov ročnih lutk.

Slovenski Pavliha Nika Kureta je povzetek svetovno znanih ljudskih junakov in prilagojen navadam ter potrebam prve polovice 20. stoletja. Nastal je v tako imenovani 'renesansi' lutkovnega gledališča in zato so njegove karakterne poteze blage. Ni posiljevalec ali morilec, niti malomarnež ali pijanec, je pa nasilen, a uglajen slovenski Kasperl (Trefalt, 1993).



Slika 7: Pavliha (avtor likovne podobe: Niko Kuret)

((22. 9. 2015) Pridobljeno s <http://www.rtv slo.si/kultura/novice/s-pavliho-do-zmage-pravice-nad-goljufijo/353982>)

Tradicionalne ročne lutke so bile izdelane iz lesa in blaga, danes se uporabljajo tudi sintetični materiali (ipren, poliuretan, stiropor...), tudi papir in papirnata kaša, reciklirani materiali, kuhinjski pribor in zelenjava... Možnosti izbire materiala je neskončno, lahko pa lutko nadomestijo kar roke same.



Slika 8: Ročna lutka (Krafl, 2013, režiserka: Tea Kovše, avtorica likovne podobe: Nina Kojc)

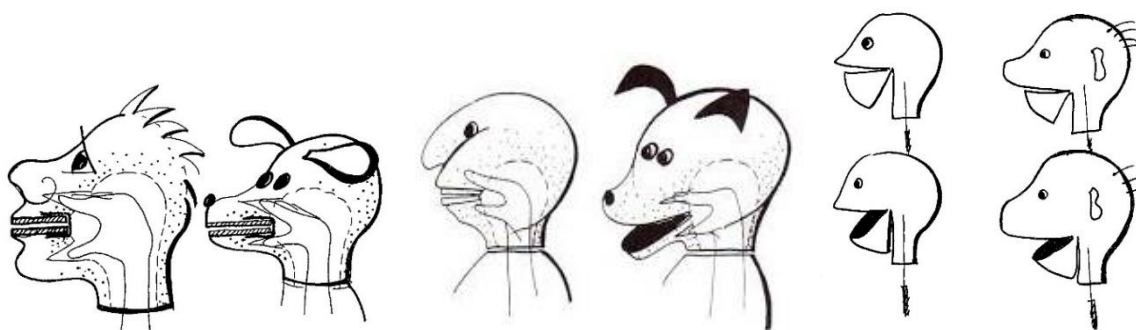
((4. 9. 2015) Pridobljeno s <https://www.facebook.com/Kunkuvo/photos/pb.276289185830115.-2207520000.1441374975./536732886452409/?type=3&permPage=1>)

2.3.1.3 MIMIČNE LUTKE

Mimične lutke so poimenovane tako zaradi svojih bogatih mimičnih sposobnosti, ki sicer niso značilne za lutke. Lahko bi jim rekli tudi ročne lutke s premikajočimi se usti. Nastale so »v želji čimbolj karikirano posnemati človeka« (Varl, 1997a, str. 4). S poudarjenim gibanjem čeljusti spominjajo na odpiranje ust pri človeku ali premikanje gobca pri živalski figuri. Z določenim premikanjem ust oziroma gobca se poudarijo posebne lastnosti lika, ki ga lutka predstavlja. Tako je animacija lutkinih ust in ostale obrazne mimike lahko hitra ali počasna, popačena, pretirana, tresoča..., s čimer se poudari njen specifičen karakter. Za najbolj prepričljivo mimiko lutke potrebujemo lutkarjevo dlan, ki s premikanjem palca proti ostalim štirim prstom spominja na delovanje čeljusti. Zgornji štirje prsti dlani tako rabijo za zgornjo čeljust lutkine glave, palec pa za premikanje spodnje čeljusti lutke (prav tam). Ena roka lutkarja je vtaknjena v izoblikovano lutkino glavo, druga roka pa ponavadi rabi za lutkino roko, tako da mimična lutka poleg obrazne mimike vsebuje tudi gestikulacijske možnosti in dinamičnost gibanja, sposobna pa je tudi rokovanja z rekviziti (Trefalt, 1993).

Dlani so navadno oblečene v penasto gumo, lateks, mehko blago ali v kakšen drugi prožen material, ki omogoča lutkarju različne spremembe mimike lutke. Pri uporabi mehkega prožnega materiala vsak premik čeljusti vpliva na grimase celotnega obraza, na njegovo mimiko (Varl, 1997a). Ker je najpomembnejša glava, je lutka ponavadi vidna le do pasu. Eno lutko lahko vodi tudi več lutkarjev, tako da eden vodi glavo in roko, drugi pa drugo roko lutke.

Po Bredi Varl (1997a) lahko mimične lutke delimo na ročne mimične lutke, naglavne mimične lutke in mimične lutke z vodilom.



Slika 9: Ročne mimične lutke, naglavne mimične lutke in mimične lutke z vodilom
(Varl, 1997a, str. 11 - 24)

Najenostavnejšo ročno mimično lutko predstavlja že rokavica z enim prstom (palčna rokavica). Tako poenostavljena dlan predstavlja lutkino glavo s premičnimi usti. Z dodajanjem oči, ušes, las, nosu... se ustvari specifičen karakter lutke. Pri izpopolnjenih variantah ročne mimične lutke se z uporabo penaste gume ali drugega mehkega materiala pridobi volumen lutkine glave in telesa, pri čemer sta telo in glava votla, saj skozi njiju poteka lutkarjeva roka, ki lutko drži v čeljustnem delu. Naglavna mimična lutka je po videzu podobna naglavni lutki, od nje se razlikuje po tehnologiji, notranji konstrukciji in načinu vodenja lutke. Tudi naglavno mimično lutko se z eno roko drži v čeljustnem delu, trup pa je tako velik, da je v njem tudi druga roka lutkarja, ki se konča v eni od lutkinih dlani. Pri mimičnih lutkah z vodilom se lutko drži za vodilo, ki s posebnim patentom (pištolo) omogoča premikanje ust in mimiko obraza. Te lutke imajo polno glavo z gibljivo spodnjo čeljustjo. Glava je lahko narejena tudi iz trdih materialov, kot sta na primer stiropor ali les. Trup lutke je enak kot pri naglavni mimični lutki – dovolj prostoren, da v njem lutkar lahko premika obe roki. Mimične lutke so lahko tudi zgolj gole roke z dodatki (oči, nos, lasje, ušesa...), pritrjenimi na kožo roke lutkarja.

V petdesetih letih, ko se je mimična lutka pojavila, je bil popularna uporaba te vrste lutke pri predstavah v sklopu političnih propagandnih kampanij (Tomanek, 2006). Njena uporaba se je kasneje razširila na kabarejske nastope, varieteje, televizijske oddaje, konverzijske nastope, groteske in parodije (Trefalt, 1993).



Slika 10: Mimične lutke (Love dolls, 2009, režiser in avtor likovne podobe: Duda Paiva)

((4. 9. 2015) Pridobljeno s <http://www.delo.si/kultura/oder/bienale-lutkovnih-ustvarjalcev-kvalitativno-neizenacena-produkcija.html>)

2.3.1.4 JAVAJKE

Javajka (tudi javanka) je lutka na palici, ki je vodena od spodaj navzgor.



Slika 11: Javajke (Salto mortale, 2012, režiser in avtor likovne podobe: Silvan Omerzu)

((22. 9. 2015) Pridobljeno s <http://www.lg-mb.si/premiere/salto-mortale/>)

Tradicionalno je ta vrsta lutke prisotna v deželah Daljnega vzhoda, od koder so jo mornarji in trgovci prinesli na Evropska tla. V Indoneziji je tradicija lutk, imenovanih Wajang, še posebej bogata in prav po otoku Java, od koder naj bi te lutke prišle k nam, so lutke na palici dobile tudi svoje ime.



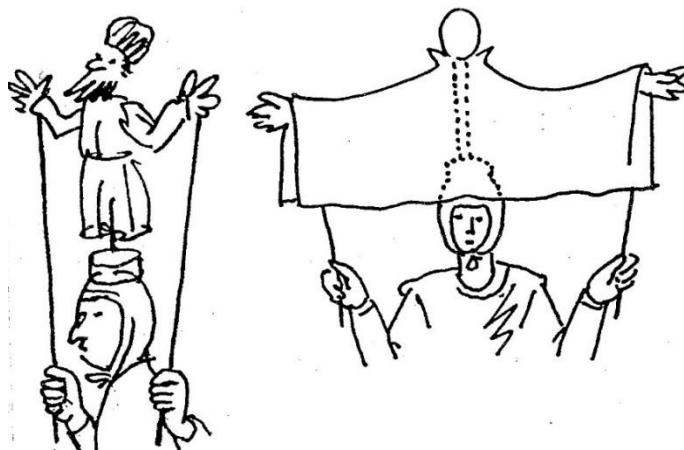
Slika 12: Tradicionalna indonezijska lutka

((22. 9. 2015) Pridobljeno s <http://www.puppet.org/about/pix/54.jpg>)

Pred uveljavitvijo lutk na palici, so v Evropi prevladovali ročne lutke in marionete. Javajke so tu hitro pridobile na popularnosti »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« (Majaron, 1987a, str. 21). Javajka tako združuje princip gibčnosti ročne lutke in princip mehkih, melanholičnih gibov značilnih za marionete. Njene geste so elegantne, gibanje pa odločno. »Že od svojega uveljavljanja v Evropi je javajka po svojih sposobnostih predstavljala najpopolnejšo lutkovno obliko, za nekatere celo najpopolnejši posnetek človeškega gibanja in njegove izraznosti« (Trefalt, 1993, str. 55).

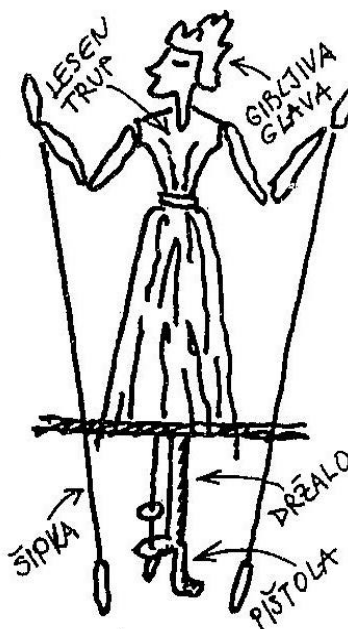
V petdesetih in šestdesetih letih 20. stoletja so javajke pod vplivom moskovskega gledališča in Sergeja Obrazcova celo prevladale v vseh večjih lutkovnih gledališčih, še posebej v vzhodni Evropi (Majaron, 1987a). Zaradi bogate izrazne gestikulativnosti, natančnosti in minimalističnosti je javajka primerna za uprizoritve zahtevnih, poetičnih, tekstovno bogatih tem, liričnih, tragičnih, pravljичnih ali glasbenih tekstov. V stilizirani obliki je to vrsto lutk celo mogoče uporabiti za uprizoritve psiholoških situacij, zahtevnih tekstov v verzih in večjih epskih tekstov z mitološko tematiko (Trefalt, 1993).

Klasična indonezijska Wayang lutka ima tri vodila: glavno, na katerega je pritrjena glava in celotno telo lutke ter dve stranski vodili, na kateri sta pritrjeni roki. Tradicionalno je bilo glavno vodilo zapičeno v držalo iz bananovca. Lutkar je tako imel proste roke, ki so mu omogočile animacijo rok lutke. V sodobni evropski varianti lutke na palici pa lutkar v eni roki drži glavno vodilo z lutkinim telesom in glavo, z drugo roko pa animira obe lutkini roki hkrati. Variacija tovrstne konstrukcije je javajka, ki jo lutkar nosi na glavi. Lutka se premika tako, kot se premika lutkarjeva glava, v prostih rokah pa drži vodila za animacijo rok (prav tam).



Slika 13: Konstrukcija javajke, ki jo lutkar nosi na glavi (Trefalt, 1993, str. 54)

Za natančnejše animiranje glave javajke se lahko uporabi tudi poseben patent – pištola, ki omogoča kompleksnejše premikaje glave levo in desno, gor in dol. Pištola je pritrjena na glavno vodilo, ki je votlo, skozi njega pa potekajo žice in nitke, ki jo povezujejo z glavo lutke (prav tam).



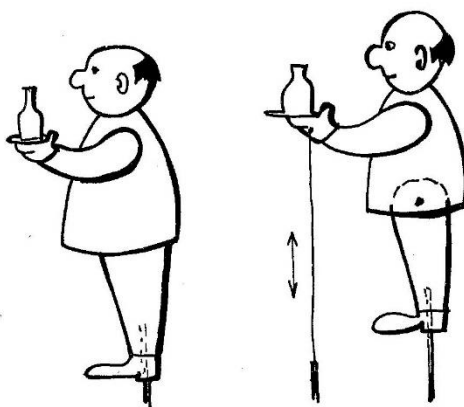
Slika 14: Konstrukcija javajke s pištolo za premikanje glave (Trefalt, 1993, str. 53)

Material, ki se danes pogosto uporablja za izdelavo javajk, je stiropor (kaširan s papirjem, tekstilom ali gazo) in penasta guma, tudi les in druge umetne mase. Vodila so navadno kovinske ali lesene palice z dodanim ročajem. Medtem ko sta glava in ponavadi tudi telo trdno pričvrščena na glavno vodilo, so vodila za roke gibljiva, saj je tako omogočeno bolj naravno in tekoče premikanje dlani in rok lutke. Tehnoloških rešitev pritrditve vodil na lutko je ogromno, veliko je tudi načinov povezovanja okončin in telesa lutke ter rešitev za gibljivost sklepov, vsem pa je skupen cilj posnemanja naravnega in neoviranega gibanja (Varl, 1995).

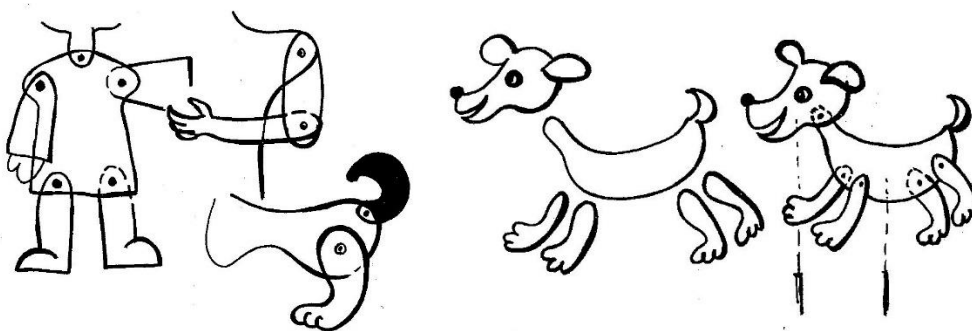
2.3.1.5 PLOSKE LUTKE

Ploske lutke vsebujejo prvine javajk, saj so tudi te vodene od spodaj navzgor, a se od njih razlikujejo po odsotnosti stranske mase – debeline oziroma tretje dimenzije. Njihova posebnost in zanimivost je ravno v dvodimenzionalnosti, ki lutkam onemogoča obrate na odru. Ker so ploske lutke izdelane le enostransko (na hrbtni strani je pritrjeno vodilo, vidni so tudi mehanični vzvodi), je za vsako uprizoritev potrebno izdelati like v več variantah. Lutke

potrebujejo dvojnike za premik v levo ali desno, za obrat, za frontalno uprizoritev ali prikazovanje lika iz hrbtne strani. Podobno je pri prikazovanju lutk v perspektivi. Ker se v ploskem gledališču ne uporablja globinskih prihodov ali odhodov, so za uprizarjanje perspektive potrebni pomanjšani dvojniki, ki prikazujejo lutko v daljavi. Za izdelavo ploskih lutk je primerna vezana plošča, kovinska plošča, karton ali papir. Na izbrani material je kot vodilo pritrjena palica ali žica z držalom (Trefalt, 1993). Ploske lutke so lahko izdelane le iz enega kosa, kar omogoča enotno gibanje cele lutke, lahko pa so gibljive – posamezni deli lutkinega telesa so povezani med seboj z gibljivimi, premičnimi stiki, ki ob premikanju cele lutke omogočajo samodejno gibanje posamičnih delov lutke. Ti posamezni deli lutke so lahko pritrjeni tudi na posebna vodila, ki omogočajo natančnejše vodenje in gibanje delov lutke (Varl, 1997b).



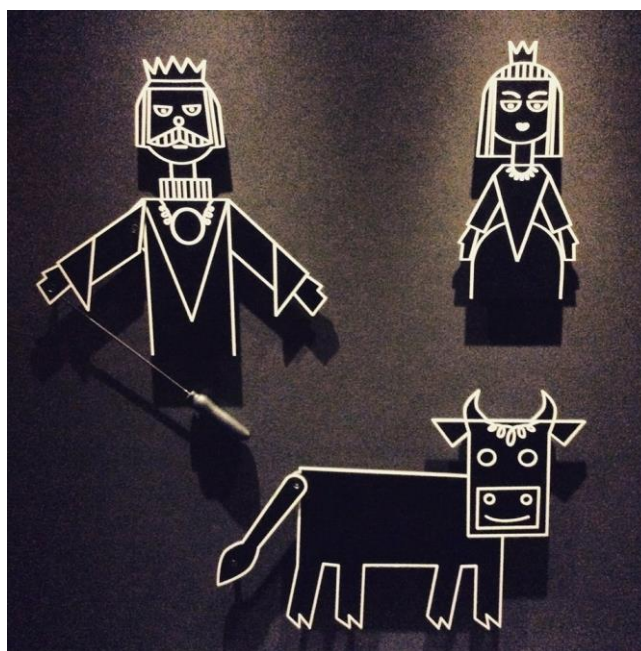
Slika 15: Ploska lutka: negibljiva in gibljiva (Varl, 1997b, str. 15)



Slika 16: Gibljiva ploska lutka: prikaz premičnih stikov in vodil (Varl, 1997b, str. 14 - 15)

»Tehnološko so ploske lutke precej zahtevne, saj celotna tehnologija lutke temelji na dovršeni mehaničnosti, ki je tekoča in omogoča natančne in obvladujoče gibe lutk« (Trefalt, 1993, str. 58). Gibanje ploskih lutk je zelo omejeno – težko je prikazati kontinuirano gibanje lutke v

globino, tudi obrati lutk so težavni in se ponavadi izvedejo s hitro zamenjavo lika z dvojnikom. Tehnologija ploskih lutk ne omogoča hitrih in energičnih premikov, a to je značilnost ploskih lutk, ki jo je potrebno v uprizoritvah izkoristiti. Gibanje ploskih lutk povzroči specifično odrsko poetiko, ki spominja na animirane filme v tehniki kolaža. Kljub svoji tehnični zahtevnosti so ploske lutke primerne za izvedbo liričnih in poetičnih tekstov, a je z njimi težje, skoraj nemogoče uprizarjati psihološke teme in uprizoritve z zapleteno fabulo. Najpogosteje se ploske lutke uporabljajo za uprizoritve, namenjene najmlajšim gledalcem, v uprizoritev je velikokrat vključen pripovedovalec ali povezovalac, ki vzpostavlja tesnejši stik med lutko in gledalci (prav tam).



Slika 17: Ploske lutke (Leteča krava, 1974, režiser in avtor likovne podobe: Bojan Čebulj)

((4. 9. 2015) Pridobljeno s <https://www.facebook.com/lutkovnogledalisce.maribor/photos/>)

2.3.1.6 SENČNE LUTKE

Senčno gledališče se od ostalih lutkovnih tehnik loči tako po svojem bistvu, kot tudi po svojih izraznih sredstvih. Pravijo, da naj bi bilo senčno gledališče celo starejše od lutkovnega. »Jamski ljudje naj bi odkrili ta jezik ob ognju v privatnosti svojih pečin. Skrivnost te subtilne podvojenosti v senci obstaja, ne da bi jo imeli za igro ali gledališče, odkar obstaja človek. [...] Senčno gledališče se je rodilo in razvilo kot jezik in kot invokacija bitjem, ki ostajajo v domeni okultnega, v domeni skrivnosti in kolektivno imaginacijskega; to pomeni v domeni mita, ki je prva historična, fantastična reprezentacija bogov, duhov ali legendarnih junakov

starih ljudstev« (Rumbau, 1996, str. 101). Vse to je lepo vidno v tradicionalnem senčnem gledališču Indije ali Indonezije, v katerem so tradicionalno uprizorjene fabule dolge pripovedi Ramajane in Mahabharate. Indonezijsko lutkarstvo je razvilo senčno gledališče imenovano Wayang Kulit. Tovrstno gledališče uporablja usnjene strojene lutke, ki jih sedeč za platnom animira glavni lutkar dalang. Spremlja ga številni orkester gamelan, v pomoč sta mu asistenta, ki mu podajata lutke (Trefalt, 1993). Animacija lutk potekala od spodaj, lutke so pričvrščene na glavno vodilo, ki je zapičeno v bambusovo deblo na spodnjem robu platna. Roke lutk so vodene z dodatnima vodiloma, s katerima lutkar ustvarja obredne geste (Dvořák, 1966c). Po tradiciji daljnega orientu so lutke izdelane iz ustrojene kože, ki je okrašena z barvami, zlatom in bogato perforirana. Na Javi senčne lutke izdelujejo iz bivolje kože, v Indiji pa iz dragocene kože antilop. Postopek izdelave traja nekaj dni. Najprej se kožo več dni stara v apnu, potem se jo napne in strga toliko časa, da so odstranjeni vsi mastni predeli. Za željeno transparenco kože je to potrebno spet za nekaj dni raztegniti in namočiti v vodo. Ko je preparacija končana, se na koži, podloženi na deski, s šivanko najprej obriše figuro, obris pa potem s posebnimi dleti obdela. Prav tako se z malimi dleti iztolče tudi majhne čipkaste vzorčke. Ta perforacija pripomore, da svetloba zažari skozi lutke (Rooss, 1996).



Slika 18: Tradicijska indonezijska senčna lutka

((22. 9. 2015) Pridobljeno s <http://www.ssplprints.com/image/87440/javanese-shadow-puppet-early-20th-century>)

Tradicionalne lutke v indijskem senčnem gledališču so, v primerjavi z indonezijskimi, manj okrašene z luknjicami in so bolj okroglastih oblik. Detajlov je na teh lutkah manj, njihov glavni vizualni jezik pa so barvne ploskve.



Slika 19 - 20: Tradicionalni indijski senčni lutki

((22. 9. 2015) Pridobljeno s http://www.karagiozismuseum.gr/en/theatro_skion/images/india.jpg in <https://promotetelugu.files.wordpress.com/2010/05/t1.jpg>)

Senčno gledališče poznajo skoraj vse azijske kulture, razlikuje se po velikosti in obliki lutk, po načinu animacije in gibanja, povsod pa je senčno gledališče del prastarih običajev (Majaron, 1987b). Tudi na Kitajskem je razvito tradicionalno senčno gledališče, ki spada med najstarejše žive oblike človeške kulture. V njem nastopajo liki z mitološkim ali božanskim ozadjem, večinoma so to fantastična bitja, heroji ter herojinje, bogovi, zmaji in druga mitska bitja (Rumbau, 1996). Male, nežno pobarvane figure so animirane pravokotno na platno s pomočjo treh vodil (vodoravna animacija). Lutke se trdno prilegajo platnu, zato so njihove sence videti povsem ostre, medtem ko se senca vodil razprši (Dvořák, 1966c). V muslimanskih deželah, zlasti v arabskem svetu se je razvil Karagos, tradicionalno turško senčno gledališče. Podobno je ostalim tradicionalnim senčnim gledališčem, le da vlogo pisca, režiserja, pevca in animatorja odigra en sam lutkar (Trefalt, 1993). Prve senčne lutke v Evropi, imenovane ombres chinoises – kitajske sence, so se v prvi polovici 18. stoletja iz Francije razširile po vseh ostalih evropskih deželah. »Zanimivo je, da kljub svojemu imenu, natančni izdelavi in kljub orientalnim barvam, s kitajskimi lutkami niso imele dosti skupnega.

Bile so iz materialov, ki niso prepuščali svetlobe in so mnogo bolj spominjale na silhuetne portrete, pri nas imenovane tenje« (Rooss, 1996, str. 104). Od prvih ombres chinoises in vse do konca 19. stoletja so se v evropskih gledališčih uporabljale le lutke, ki so metale črne sence. Prve barvne senčne lutke, izdelane iz prosojnega barvnega papirja so se uporabile leta 1887 v gledališču Le Chat Noir.

Eden prvih, ki se je pri nas začel zanimati za senčne lutke, je bil Niko Kuret. Leta 1942 je svoja videnja senčnega gledališča strnil v knjigi Veselja dom, kjer je objavil natančne napotke za izdelavo domačega senčnega odra, tehnične risbe lutk in navodila za odrsko uprizoritev iger (prav tam).

Sodobno senčno gledališče se je kot umetniški, gledališki jezik pojavilo v šestdesetih in sedemdesetih letih 20. stoletja, ko so številne skupine po vsem svetu odkrivale njegove možnosti. Rumbau (1996) piše, da je za moderno senčno gledališče in za sodoben jezik senc bistvena mobilnost silhuete ali figure, katere senco naj bi se projiciralo, in mobilnost žarometov oziroma vira svetlobe. Kombinacija mobilne figure in mobilnega vira svetlobe konstruira tehnično bazo za jezik, ki ima široko paleto izraznih možnosti.



Slika 21: Kombinacija mobilnega vira svetlobe z mobilno senčno lutko (O vili, ki vidi v temi, 2015, režiserka: Rita Bartal Kiss, avtorica likovne podobe: Sabina Šinko)
(22. 9. 2015) Pridobljeno s <http://www.lg-mb.si/ponovitve/o-vili-ki-vidi-v-temi/>)

V preteklosti so se za osvetljevanje platna uporabljale sveče in oljne svetilke, ki so dale milo, zlato svetlobo. Plapolanje ognja je sence lutk še dodatno navdahnilo z živostjo. Danes se

uporabljajo reflektorji, ki ne pričarajo čarobnih učinkov ognja, a so fleksibilni in bolj zanesljivi. Tudi diaprojektor in grafoskop lahko predstavljata vir svetlobe. V nasprotju s senco, ki jo ustvari plamen, je senca ustvarjena z diaprojektorjem čista in kontrastna. Tudi šolski grafoskop ima ostro omejen snop svetlobe, posebej uporabna je plošča, na katero se lahko polagajo figure in scenski elementi. »S kombinacijo dveh ali več grafoskopov je mogoče doseči različne svetlobne efekte in na platnu pričarati zgodbo, ki svojo dramaturgijo gradi z različnimi filmskimi triki, kot so kadriranje, preliv in preskoki v različne pane« (Rooss, 1996, str. 107).



Slika 22: Hkratna uporaba več grafoskopov v lutkovnem gledališču (Svetloba sveta, 2015, režiser: Noriyuki Sawa)

((22. 9. 2015) Pridobljeno s <https://www.facebook.com/lutkovnogledalisce.maribor/photos/>)

Nove tehnologije in možnosti, ki jih ponuja oblikovanje luči neprestano vplivajo na način uporabe senčnih lutk in na razvoj senčnega gledališča.

Podobo sence, ki se izriše na platnu, je mogoče manipulirati tudi z načinom animacije lutke. S približevanjem ali oddaljevanjem lutke od svetlobnega vira je senci mogoče spremeniti njeno velikost in jasnost, mogoče jo je povečati, pomanjšati ali jo kako drugače preoblikovati, s tem pa se spreminja tudi njena vloga v dramaturgiji predstave. Sence omogočajo nenehno raziskovanje tudi na ravni uporabe materiala - kako se različni materiali obnašajo v soju

svetlobe. Material uporabljen za izdelavo lutke hkrati narekuje tudi stil izdelave lutke, animacijo in način lutkinega gibanja. Senčna lutka izdelana iz lepenke na platnu riše črno-belo kontrastno senco. Taki obrisi lutke narekuje karakteristično in močno risbo, grobo gibanje in ostre animacijske zareze (Rooss, 1996).



Slika 5: Senčne lutke (Račka, smrt in tulipan, 2015, režiser: Fabrizio Montecchi, avtorica likovne podobe: Federica Ferrari, po motivih Wolfa Erlbruch)

((4. 9. 2015) Pridobljeno s <http://www.lgl.si/si/imagelib/source/default/Predstave/racka-smrt-in-tulipan/racka-smrt-in-tulipan-4.JPG>)

Za izdelavo barvne lutkovne sence se uporablja folija ali celofan. Ti in podobni transparentni materiali na platno slikajo odtenke, odseve, prelive barv in oblik. Barvne sence zahtevajo počasno in natančno animacijo, saj nimajo ostrih obrisov in senca se pogreza v luč. Pri projiciranju sence na platno je mogoča tudi uporaba tridimenzionalnih teles, kar ustvarja občutek mehkoobe ter prostora (prav tam). Zanimive vizualne učinke je mogoče ustvariti z manj tipičnimi materiali in pristopi, kot so direktno slikanje na steklo ali folijo, uporaba peska, obarvane vode... Uporaba različnih transparentnih in netransparentnih materialov (papir, volna, žica, celofan, različno debela in obarvana plastika, voda, pesek...) dajo uprizorjeni zgodbi svojstven in zanimiv likovni značaj. Tudi estetika scenografije, njene omejitve in možnosti pomembno vpliva na končno vizualno podobo uprizoritve.



Slika 23: Možnosti senčnih lutk v modernem lutkovnem gledališču

((22. 9. 2015) Pridobljeno s <https://www.facebook.com/lutkovnogledalisce.maribor/photos/>)

Poleg vizualnosti, ki je pri senčnem lutkovnem gledališču še posebej pomembna, pa ima veliko vlogo tudi glasba, ki daje sencam dodatno dimenzijo fantastičnosti in magičnosti. Jezik senčnega gledališča v sebi nosi izredno široko paleto možnosti. Je poetičen, simboličen in čaroben, primeren za lirične zvrsti tekstov in tem. S senčnimi lutkami je mogoče prikazati raznovrstne atmosfere in upodobiti čustva, primerne so tudi za uprizarjanje tragedij ali oper. Sodobno senčno gledališče največkrat črpa iz tradicionalnih gledališč orientala, svojo estetiko in sporočilnost pa prilagaja glede na čas in prostor (Trefalt, 1993).

2.3.1.7 LUTKE BUNRAKU in MANEKINI

Lutkovno gledališče Bunraku izhaja iz tradicionalnega japonskega lutkovnega gledališča imenovanega Džoruri (izvorno ningyo joruri), ki se je na japonskem pojavilo v 17. stoletju. Džoruri gledališče se naslanja na tradicijo petja balad in pripovedovanja junaških zgodb ter legend z glasbeno spremljavo. Lutke, ki so nastopale v tradicionalnem Džurori gledališču so bile velike približno 75cm, vodil jih je en sam lutkar, ki je bil pred očmi gledalcev skrit za zaveso. Sčasoma je netransparentno zaveso zamenjala prosojna tkanina, skozi katero je bilo mogoče videti lutkarjevo senco. Ta tkanina je bila povsem odstranjena na začetku 18. stoletja, kar je animaciji lutk odprlo nove možnosti. V 18. stoletju so bile lutke velike že do 130 cm. Tako velika lutka je zahtevala animacijo s strani treh lutkarjev, ki so prvotno bili od glave do pet skriti v črno oblačilo, kasneje pa si je glavni lutkar snel kapuco in gledalcem pokazal svoj obraz. Glavni lutkar je lutko animiral pred seboj, vodil je glavo, desno roko in telo, medtem

ko je drugi lutkar vodil levo roko, tretji pa noge lutke. Dogajanje na odru sta spremljala pripovedovalec, imenovan taju, ki pripoveduje zgodbo s karakterizacijsko in melodično dikcijo ter glasbenik na šamisen, instrument s strunami (Trefalt, 1993).

V 19. stoletju je pozabljeno tradicionalno lutkovno formo ponovno obudil lutkar Bunraku Ken iz Osake, po katerem se ta vrsta lutkovnega gledališča imenuje še danes. Lutkovno gledališče Bunraku je ohranilo način animacije lutke, ki jo vodijo trije lutkarji. Tovrstna animacija je izjemno zahtevna, saj je potrebna popolna medsebojna usklajenost vseh treh lutkarjev, šele ta namreč omogoča prepričljivost lutke v gestah, v gibanju po odru in v izraznosti glave (Majaron, 1988b). V bunraku gledališču danes uprizarjajo zgodovinske balade in balade z ljubezensko tematiko, namenjeno je predvsem odrasli publiki.

Od 60ih let 20. stoletja naprej je bunraku gledališče priljubljeno tudi med evropskimi lutkarji, ki so estetiko tradicionalnega japonskega gledališča in njegov način animiranja prilagodili potrebam takratnega sodobnega gledališča. Prakso japonskega gledališča, pri kateri se v črno zakriti lutkar v temi skrije za osvetljeno lutko, ki jo animira, so prenesli in razvili v tako imenovano črno gledališče. Animatorji tudi v črnem gledališču ostajajo skriti za osvetljenim koridorjem, po katerem se gibljejo lutke. Lutke so trodimenzionalne, animirane od zadaj in pogosto imenovane tudi manekini (Tomanek, 2006).



Slika 24: Sodobna različica lutke manekina (Kako ujeti zvezdo, 2014, režiser: Ágnes Kuthy, avtor likovne podobe: Ákos Mátravölgyi)

((4. 9. 2015) Pridobljeno s <http://www.lgl.si/si/predstave/vse-predstave/499-Kako-ujeti-zvezdo#.Vejbuvntmko>)

Tehnika izdelave lutke manekina močno variira. Značilna je animacija od zadaj, ki narekuje vodila v obliki držal na zadnji strani lutke ali celo v njej. Neglede na vrsto vodila je njegova vloga omogočiti lutkarjevi roki, da je nevidna na osvetljenim delu odra, namenjenega lutki. Pogosto se za vodila uporabljajo palice, pritrjene na lutkino glavo in telo, včasih tudi na noge. Lutka je lahko vodena tudi le za glavo, telo lutke prosto visi in se giblje glede na premike glave, s katero je povezano. Pri tej varianti manekina je glavno vodilo nameščeno v luknjo na zadnji strani lutkega telesa. Dodatno vodilo je lahko nameščeno na roko lutke, lahko pa to zamenja kar prosta roka lutkarja. Še ena zanimiva različica tovrstne luke je manekin, pri katerem animator sedi na mobilnem sedalu, glava lutke je povezana z animatorjevo glavo, okončine lutke pa predstavljajo kar roke in noge lutkarja samega (Tomanek, 2006).

Druga oblika črnega gledališča je luminiscenčno gledališče ali black light theatre. Lutke luminiscenčnega gledališča so obarvane z ultravijoličnimi barvami in osvetljene z UV žarnico. Ker se v temi neosvetljenih delov črnega odra v črno oblečen lutkar popolnoma pogrezne v temo, lutke intenzivnih barv in njihove pogosto spreminjajoče se oblike delujejo avtonomno in čarobno. Še posebej je ta zvrst primerna za uprizoritve prizorov, v katerih se liki izmikajo zakonom težnosti (Blumenthal, 2005).

2.3.1.8 PREDMET KOT LUTKA

Lutka-objekt (ali lutka-predmet) je lahko katerikoli predmet, ki v osnovi ni namenjen gledališču - od vrtnega orodja do rastline same, od kuhinjskih pripomočkov do sadja in zelenjave, od knjige do zmečkanega lista... ob izpiljeni animaciji, ki ustvari iluzijo oživiljene snovi, tak predmet v rokah lutkarja oživi, razvije svoj karakter in zavzame vlogo lika v uprizoritvi. Osnovni estetski princip lutkovnega gledališča, ki uporablja lutke-objekte je prav oživljanje vsakdanjih predmetov s pomočjo animatorja, ki lutko neposredno drži v roki. Kljub dejstvu, da gledališče predmetov v osnovi uporablja nespremenjene vsakdanje predmete, je mogoče predmet sam vizualno dopolniti - dovolj so že minimalni posegi, da občinstvo v predmetu hitreje zazna njegovo novo vlogo na odru. Že samo z določitvijo oči ali glave (ki je lahko le imaginativna) se predmet ob prepričljivi animaciji spremeni v oživljen gledališki lik s človeškimi ali živalskimi karakteristikami. Mogoče so tudi tehnične izboljšave predmeta z mehanizmi, ki omogočajo lažjo vodljivost ali nove možnosti lutke. Kljub neskončnim možnostim transformacije ima vsakdanji uporabni predmet svojo že dano obliko in videz ter nosi asociativne in simbolne pomene, ki jih je potrebno vzeti v obzir, preden se tak predmet

pojavi na odru (Francis, 2012). Bogat asociativen kontekst lutke-objekta vpliva na omejenost take lutke v izraznosti in sporočilnosti. Estetska funkcija lutke-objekta ima dve ravni. Primarno funkcijo lutka opravlja kot uporabni predmet, iluzivno funkcijo pa nosi na odru, ko gledalce prepričuje, da lahko funkcionira kot živo bitje z vsemi lastnostmi. Lutke-objekti so temeljni za lutkovno gledališče, saj se v njih skriva bistvo lutkovnosti – oživljanje mrtve snovi (Trefalt, 1993).



Slika 25: Predmeti kot lutke (Časoskop, 2014, režiser: Matija Solce, avtorica likovne podobe: Sara Evelyn Brown)

((4. 9. 2015) Pridobljeno s <http://www.lg-mb.si/ponovitve/casoskop/>)

Obstajajo še mnoge druge lutkovne tehnike, ki so se razvile skozi zgodovino lutkovnega ustvarjanja. Marionete vodene od spodaj navzgor, naglavne ali čeladne lutke, prstne lutke, maske, lutke avtomati, gigantske lutke uličnega gledališča, lutke papirnega gledališča, igrače kot lutke... vse te in druge lutkovne tehnike imajo zanimivo in samosvojo tehnologijo pa tudi možnosti in vsebine, ki jih nosijo. Mogoče so tudi številne kombinacije opisanih tehnik v eni sami predstavi, v predstavitvi enega lika ali celo v tehnologiji ene same lutke. Številni ustvarjalci predstav se danes poslužujejo inovativnih kombinacij glede na specifične potrebe in izvirno idejo predstave. Tradicionalno lutkarstvo je še zmeraj brezkončen navdih za gledališke ustvarjalce, ki na temeljih bogate tradicije gradijo nove lutkovne oblike. Številni so novi pristopi k izdelavi, tehnološke rešitve in načini manipuliranja lutk, ta polja se neprestano širijo z vsako novo produkcijo. Posledica je vidna v nešteti lutkovnih oblikah, tehnikah in

lutkovnih gledališčih. Klasične tehnike se preoblikujejo in združujejo v nove, kar v lutkovno gledališče vnese tudi novo obliko in vsebino ter nove možnosti.

4.1.1 MATERIAL

Izbor materialov pri izdelavi lutk je odvisen od tehnologije lutk, podrejen pa je tudi osnovni ideji uprizoritve in uprizoritvenim zahtevam. Material uporabljen za izdelavo lutk in scene v uprizoritvi nosi vizualno informacijo in lahko obogati sporočilnost uprizoritve. Prav zato mora biti material, iz katerega je izdelana scena in lutke, v skladu z idejo, estetiko, atmosfero, temo in tekstom uprizoritve. Vsaki temi in vsakemu tekstu ustreza določen material, lahko bi celo rekli, da med zgodbo in materialom lutk ter scene obstaja neka nenavadna alkimija. Pogosto se za uprizarjanje srednjeveških tem uporabljajo grobi in naravni materiali, medtem ko so za magične in fantastične zgodbe primerni bleščeči, prosojni umetni materiali. Nemalokrat se za sceno in lutke uporablja enoten material, ki izraža dogajanje v zgodbi: če zgodba govori o gozdu, so scena, lutke in rekviziti oblikovani iz lesa, če zgodba govori o blagu ali oblekah, so uporabljen material najrazličnejše tkanine... Scena in animirani liki so lahko narejeni iz katerega koli materiala ali kombinacije materialov, vse dokler je to še stilno in dramaturško primerno. Izbrani materiali morajo torej ustrezati estetskemu sporočilu in dramaturgiji predstave (Francis, 2012; Trefalt, 1993).

Pomembnost materiala v lutkovnem gledališču je še posebej izrazita v tako imenovanem materialnem gledališču ('material theatre'). Materialno gledališče je pojem, ki označuje tip uprizoritve, pri kateri uporabljen material služi kot metafora za temo (Francis, 2012).

4.1.2 BARVA

Barve, ki prevladujejo na scenskih elementih in lutkah, imajo v lutkovnem gledališču tako estetsko kot tudi fiziološko funkcijo. S pravilno uporabo barv lahko likovnik ustvari primerno atmosfero in dinamičnost uprizoritve ter sledi osnovni ideji režiserja in temi uprizoritve. Barve nosijo določene pomene v vsakdanjem življenju, ti pomeni pa se zrcalijo tudi na odru. Barvo je na odru mogoče uporabiti kot simbol ali kot glavno nosilko atmosfere in teme. Likovnik se lahko pri izdelavi lutk in osnovnega koncepta scenografije poigrava z uporabo barv, z barvnimi kontrasti in harmonijami ter skozi njih manipulira z občutki, ki jih barvni

pojavi puščajo v gledalcih, a le dokler barvna zasnova ustreza ideji in likovni dramaturgiji uprizoritve.

4.1.3 SCENA

Scena in scenografija – besedi izhajata iz grške besede *skene*. Skene je v grškem gledališču najprej predstavljal šotor, v katerem so se igralci preoblečali, kasneje pa stavbo, ki je stala za proskenijem – prednjim delom odra, na katerem so nastopali igralci. V času rimskega vzpona se je tradicija uporabe skene izgubila. Priljubljeni potujoči igralci so uprizarjali mime, komične in satirične skeče, kar na improviziranih odrih iz desk z zastorom v ozadju. V začetku našega štetja so se začela pojavljati stalna gledališča in z njimi vred tudi razkošne scene. S propadom Rima so propadla tudi gledališča. Ker krščanstvo ni bilo naklonjeno gledališču, je bila ta umetnost celih petsto let ponovno v rokah potujočih igralcev na improviziranih odrih. V srednjem veku so se začele uprizarjati verske igre kot del cerkvenega obreda, te so ob koncu srednjega veka prerasle v bučne prireditve z zapletenimi in razkošnimi scenami. V 15. stoletju so dvorna in plemiška gledališča poznala razkošne in sijajne scene, ki so se v 16. stoletju prenesle tudi v na novo ustanovljena javna gledališča. Do 19. stoletja se je scenografija razvijala v smeri vedno večjega realizma in je svoj vrh realističnega posnemanja okolja dosegla vzporedno z realističnim in naturalističnim stilom v likovni umetnosti. V 20. stoletju so se eksperimenti scenografov obračali v vse smeri, na oblikovanje scene so vplivale tendence gledališke umetnosti kot tudi snovanja na področju slikarstva in kiparstva (Rački, 1976). V zadnjih desetletjih se je oblikovanje scene individualiziralo in postalo avtorsko, do izraza so prišle individualne estetike in avtopoetske rešitve scenografov. Scenografija je postala enakovreden in vedno bolj pomemben segment sodobne gledališke uprizoritve, ki s pridom uporablja in manipulira izsledke ter principe slikarstva in kiparstva ter zakone arhitekture.

Sodobni scenografi vidijo vloge scenografije različno, a pogosta skupna točka razumevanja scenografije je v njeni vizualni funkciji. Grška scenografinja Manoledaki (v Howard, 2009) scenografijo označi kot transformacijo dramskega teksta v sistem vizualnih znakov. Tanokura (v Howard, 2009) scenografijo opiše kot umetnost, ki diha na odru in žarči lepoto sveta, scenografinja Pantouvaki (v Howard, 2009) pa scenografijo vidi kot vizualno poetiko gledališkega dogodka. »Scenografija pripoveduje zgodbe skozi odrske slike,« še razlaga scenograf Hudson (v Howard, 2009, str. XVIII). Predan (1981) scenografijo razume širše –

kot vizualni kod ali znak, ki uprizoritvi od vsega začetka bistveno določi ne le zunanjo podobo, ampak sugerira tudi njeno prostorsko, čutnonazorno in pomensko podobo ter strukturo.

Scena v uprizoritvi definira čas in kraj dogajanja. Dogajanje na odru postavi v konkretno okolje, liku pa določi prostor, v katerem se bo gibal. Scena je soodvisna od vsaj dveh dejavnikov: od sveta, ki ga uprizarja na podlagi tekstovne predloge ter od temeljne ideje in zasnove uprizoritve (Predan, 1981).

Scena v klasičnem tipu lutkovnega gledališča opravlja dvojno funkcijo: po eni strani obdaja lutko, ustvarja njen življenjski prostor in ji določa način gibanja, po drugi strani pa zakriva lutkarja (Trefalt, 1993).

Hočevar (1998) pri oblikovanju scene poudarja pomen gledališkega prostora. Osnovno sredstvo za oblikovanje gledališkega prostora vidi v določanju prostorskih razmerij med elementi, v prostorski in likovni kompoziciji. Odrski prostor je po njenem mnenju potrebno »natančno premisliti in oblikovati predvsem zaradi njegove uporabe na vseh nivojih, od vzdušja do zgodbe« (str. 70). Osnovni namen oblikovanja prostora določenemu gledališkemu dogodku je ustvariti prostor in sceno, ki bosta delovala na več načinov:

- kot življenjski prostor zgodbe in dokaz njene verjetnosti,
- kot sprožilec zgodbe,
- kot sporočilo,
- kot samostojen element s svojo lastno zgodbo in predzgodbo, ki ima poseben odnos do prikazovane zgodbe,
- kot stališče: prostor je lahko nosilec ideje ali protiideje, lahko zagovarja enega ali drugega protagonista...,
- kot nosilec vzdušja,
- kot impulz gledalčevemu spominu,
- kot metafora.

Pri oblikovanju prostora in scene poudarja njegovo nepopolnost v popolnosti – vsakemu odrskemu prostoru mora manjkati gledališki dogodek sam. Scenografija sama sebi ne zadošča, je nepopolna, dokler v odrski prostor ne vstopi lik, ki prostor dopolni s pripovedovanjem zgodbe. Oblikovanje prostora brez upoštevanja odnosa med zgodbo uprizoritve in prostorom lahko rezultira v likovno zanimive prostorske rešitve, ki pa so same sebi popolnoma zadostne. Zgodba, ki bi se morala odviti na odru, je v takem primeru odveč, prostor v takem primeru pripoveduje svojo lastno zgodbo, ki nima nič skupnega z zgodbo

uprizoritve. Tako scenski prostor postane prostorska instalacija, ki gledališkim ustvarjalcem ne omogoča umestitve uprizoritvenega dogodka na oder (Hočevár, 1998).

Možnost izogiba tovrstnim scenskim rešitvam v sodobnih uprizoritvah Howard vidi v tesnem sodelovanju scenografa z drugimi člani ustvarjalne ekipe, predvsem v sodelovanju z režiserjem in tehnologiji. Scenograf mora biti informiran o vseh vidikih odrskega dogodka in vključen v njegovo nastajanje od samega začetka. Spremlja in opazuje režiserjeve pristope, vaje igralcev, odmev teksta na odru... in si skozi nabrane informacije ter značaj celotne gledališke uprizoritve izoblikuje idejo o njeni vizualni podobi (Howard, 2009).

Scenograf v skladu z režiserjevo vizijo likovno in funkcionalno opremi odrski prostor. Z izborom barv in oblik, pa tudi z osvetljavo scenograf na odru pričara določeno vzdušje in atmosfero ter s tem opredeli karakter predstave. Oder mora opremiti tudi z elementi, ki so nujno potrebni za nemoteno igro in vlogo lika (Rački, 1976).

Naloga likovnika v lutkovnem gledališču je podobna. Likovnik na podlagi poznavanja likovnih zakonitosti, možnosti lutkovnega gledališča in specifičnih lastnosti izbrane lutkovne tehnike zasnuje osnovno scensko rešitev. V sodelovanju s režiserjem likovnik opremi, dopolni in oblikuje odrski prostor, ki je vnaprej omejen s predvidenim gibanjem lutk in lutkarjev (Trefalt, 1993).

4.1.4 GLEDALIŠKI PROSTOR

Gledališki prostor se lahko nahaja tako znotraj stavbe kot tudi zunaj nje in je lahko najrazličnejših oblik, odvisno od namere specifične uprizoritve. Sestavlja ga odrski prostor in dvorana oziroma prostor za gledalce. Klasični odrski prostor v grobem sestavlja oder, predodreje, zaodreje in pododreje. Obliko odrskega prostora in njegove tehnične posebnosti določa tehnika lutk, uporabljenih pri specifični uprizoritvi, lahko je tudi obratno.

Lutke, vodene od zgoraj navzdol potrebujejo zaradi svoje tehnološke specifikke odrski prostor s mostovžem, ki omogoča animatorjem gibanje nad odrom, pri čemer so lutkarji, ki vodijo marionete zakriti s sofitami ali s svetlobnimi učinki. Globinsko animacijo marionet omogoča več mostovžov, ki so razporejeni v globino odra (Trefalt, 1993).

Lutke vodene od spodaj navzgor potrebujejo prosti pristop iz spodnje strani odra, torej privzdignjeni oziroma pogrezljiv oder, pri katerem lutkar stoji pod odrjem, animirana lutka je v višini odrske podlage. Dodatno se animatorja lahko zakrije s scenskimi elementi oziroma

večjo odrsko konstrukcijo. Za zakritje lutkarja na odru brez možnosti pogrezanja so primerni paravani, za katerimi lutkar stoji, kleči ali leži in animira lutko. Zgornji del paravana predstavlja podlago po kateri se lutka giblje. Paravani zožijo vidno polje zaradi česar je težja globinska razporeditev lutk. Za uprizarjanje navidezne globine se uporabljajo paravani, postavljeni drug za drugim, ki se postopno zvišujejo. Pri ročnih lutkah se na paravanih pogosto uporabljajo tudi dodatne odprtine, skozi katere je mogoče animirati lutke. Paravan lahko zamenja tudi scenografija, ki zakriva lutkarja in določa fiktivno podlago, po kateri se lutka giblje (prav tam).

Tudi odrski prostor za lutke vodene od zadaj mora omogočati zakritje lutkarja, ki stoji tik za lutko. Ta je lahko od gledalcev ločen fizično s platnom (senčno gledališče) ali le vizualno z v lutko usmerjenim snopom svetlobe. V sodobnem lutkovnem gledališču se pogosto uporablja kombinirani odrski prostor, ki omogoča hkratno uporabo večih tehnik lutk, glede na potrebe in cilje specifične uprizoritve (prav tam).

Naloga likovnika je, da v tesnem sodelovanju z režiserjem uprizoritve in v skladu z uprizoritveno idejo omeji in napolni odrski prostor. Likovnik na podlagi svoje likovne zamisli določi dokončen odrski prostor – višino, širino, globino – v katerega postavi scenske elemente. Končen izgled odrskega prostora mora biti prilagojen tudi načinu gibanja lutk in animatorjev po odru (prav tam).

Tudi dvorana je pomemben dejavnik pri nastajanju uprizoritve in vizualne podobe lutk ter scene. Od značilnosti dvorane je odvisna velikost lutk in scene ter način predstavitve. V sodobnem gledališču so pogoste večnamenske ali spremenljive dvorane, ki omogočajo raziskovalne, eksperimentalne in interaktivne gledališke projekte (prav tam).

4.1.5 MIZANSCENA

Mizanscena je »razporeditev in razdelitev odrskega prostora na sceno, lutke, rekvizite in svetlobo« (Trefalt, 1993, str. 37). V sebi združuje dve prvini, dramatično in likovno.

Osnovno mizansceno kot oblikovanje prostorskih odnosov na odru si je mogoče predstavljati tudi kot kompozicijo pri likovnih delih. Ločimo tri vrste osnovnih mizanscen: okroglo, simetrično in diagonalno. Diagonalna mizanscena deluje dinamično, medtem ko simetrična mizanscena deluje uravnovešeno in daje občutek miru. Okrogla mizanscena vzbuja občutek koncentriranosti (prav tam).

Mizanscena likov oziroma lutk (tudi 'aranžma') je mehanična razporeditev lutk na odru ter prihodi lutk na gledalcem viden del odra in odhodi z njega. Lutka s svojo lego, gibanjem in gestami določa delitev prostora in sodeluje pri vizualni informaciji, ki je posredovana gledalcem. Ni nepomembno na katerem delu odra določen lik stoji, leži ali sedi, kakšna je njegova velikost, kam je lik obrnjen ali kaj ga obdaja. Vsi ti faktorji vplivajo na gledalčevo podzavest in na način, kako bo dojemal vloge likov, njihove medsebojne odnose ter celotno dogajanje na odru (prav tam).

Tudi na odru veljajo zakoni likovnih spremenljivk. S poznavanjem teh lahko likovnik pomaga režiserju pri postavljanju in razporejanju lutk na oder ter pri prepoznavanju pomenov, ki jih ima določen položaj lutke ali smer njenega gibanja ter velikost, število, gostota, tekstura ali vizualna teža likov in scenskih elementov. Tudi poznavanje prostorskih ključev je izredno pomembno pri postavitvi dogajanja na oder. S kombinacijo razporeditve lutk in scene lahko privede do zanimivih in izvirnih rešitev prikazovanja neskončne globine na prostorsko omejenem odru.

Mizanscena likov mora biti postavljena tako, da gledalca usmeri do središčne točke določenega dogajanja, do bistva dejanja, geste ali situacije. Vsaka scenska enota bi naj imela le en vizualni center, ki pritegne pozornost gledalcev. S spremembo vizualnega centra in z njim celotne mizanscene je gledalcu posredovana vizualna informacija o spremembi odnosov med liki ali o spremembi v duševnem stanju lika samega (prav tam).

Tudi tehnika lutk določa lastnosti mizanscene, saj različne tehnike lutk omogočajo različne pristope in gibanje lutk. Nekatere tehnike so že v osnovi bolj statične kot druge in omogočajo manj gibanja ali pa so ti gibi in z njimi sprememba mizanscene počasnejši (prav tam).

4.1.6 GLEDALIŠKA OSVETLJAVA

Tudi osvetljava odra ima močno vizualno težo in je del celotne likovne podobe uprizoritve. Razsvetljava omogoča preglednost situacije na odru. Osvetlitev celega odra ali le detajla pripomore k potenciranju informacije, ki jo gledalcem sporočajo drugi elementi lutkovne uprizoritve ter k splošni atmosferi uprizoritve. Osvetlitev določa čas in okoliščine, v katerih se zgodba na odru odvija ter usmerja pozornost gledalca na trenutno bistveno dogajanje na odru. Določene klasične lutkovne tehnike potrebujejo pri izvedbi točno določeno osvetlitev. Črno gledališče na primer zahteva natančno osvetlitev zelo ozkega dela odra, senčno gledališče

zahteva kontra luč, torej svetlobo, ki prihaja iz zadnjega dela odra... Osnovni koncept osvetlitve, ki mora biti v skladu z osnovno idejo predstave, sceno in dogajanjem na odru, si zamisli režiser, dopolnita ga likovnik in strokovnjak za luč (Trefalt, 1993).

4.1.7 KOSTUMOGRAFIJA

Likovniku, ki je zadolžen za celotno likovno podobo predstave je v lutkovnem gledališču pogosto prepuščeno tudi delo kostumografa.

Kostumi morajo ustrezati karakterju lika in slogu uprizoritve. Poudarili naj bi karakter lika in ga časovno in prostorsko, emocionalno in psihološko umestili v dogajanje na odru. Karakterizacija lika s pomočjo kostuma je v lutkovnem gledališču pogosta, saj lahko kostum nadomesti manko v izraznosti obraza lutke. Poleg tega likovnik kostumira lutke, kostumira tudi lutkarje-animatorje in lutkarje-igralce. Neglede na raznovrstnost pojavnosti lika na odru je potrebno težiti k slogovni enotnosti uprizoritve (Trefalt, 1993). Pri oblikovanju kostumov sta pomembni barva in oblika kostumov, ki se morata skladati z osnovno idejo uprizoritve in vizualno podobo scene in lutk.

5. PRAKTIČNI DEL

3.1 IZDELAVA LUTK NA PODLAGI ZGODBE ROALDA DAHLA ČUDOVITI LISJAK

To diplomsko nalogo sem si zastavila tako, da so njene teme in praktičen del sovpadali z mojimi osebnimi interesi in strastmi. Lutkovno gledališče obožujem že od malih nog in neprestano me navdušuje ter preseneča. Kot gledalka lutkovnih predstav sem doživela veliko nepozabnih gledaliških izkušenj, ki so me popeljale v ustvarjalni svet lutkarstva. Ko se je ponudila prva priložnost za aktivno sodelovanje pri nastajanju lutkovne predstave, sem seveda z veseljem privolila. Prevzela sem vlogo likovnika ter zasnovala in izdelala lutke ter sceno za nekatere predstave posameznikov in skupin, aktivnih na področju lutkarstva. A vsakič je sodelovanje temeljilo na jasnem dogovoru z režiserjem in dramaturgom. Moj doprinos k predstavam je temeljil na celostni ideji in vsebini predstave, ki sta si jo zamislila režiser in dramaturg in je kot tak že pred začetkom lastnega ustvarjanja imel jasne meje - kako, kaj in zakaj. Za potrebe te diplomske naloge pa sem se želela preizkusiti v nekoliko drugačni vlogi. Želela sem izdelati lutke in zasnovati sceno za literarno predlogo, ki jo bi sama izbrala ter z likovno podobo hipotetične predstave poudariti like in točke v zgodbi, ki me še posebej pritegnejo.

Tako sem praktičen del te diplomske naloge začela z raziskovanjem knjižnice. Brskala sem po policah in iskala primerno zgodbo. Že na začetku se je proces izbora zavlekel, saj nisem imela jasne ideje, kakšno zgodbo želim in komu naj bo ta namenjena. Tako sem brala vse po vrsti - od kratkih zgodb namenjenih odraslim bralcem, do otroških pravljic, basni in mladinske literature. Z idejo, da me bo prava zgodba sama našla, sem se prepustila instinktu in neštete ure obračala stran za stranjo.

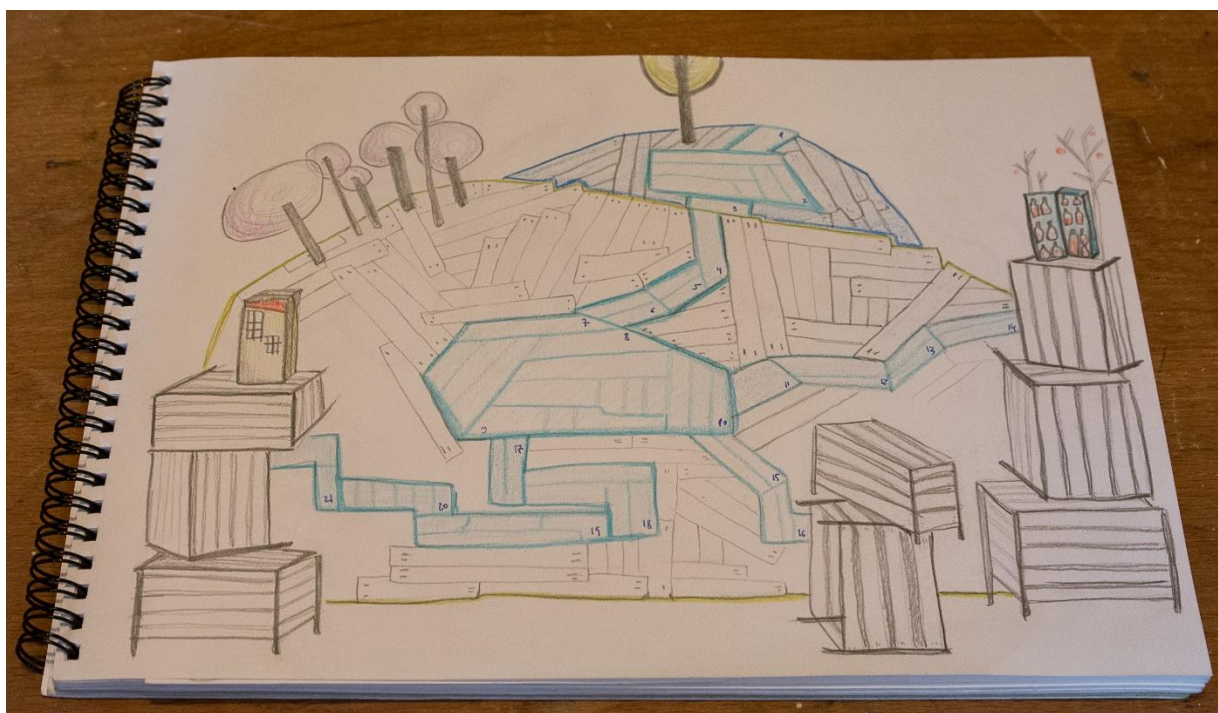
Ko sem naletela na zgodbo Čudoviti lisjak, me je ta popolnoma prevzela in takoj mi je postalo jasno, da je to zgodba, na podlagi katere želim zasnovati lutke in sceno. Zgodbo Roalda Dahla sem izbrala zaradi njene neposrednosti in preprostosti ter hkratne kompleksnosti. Zraven zgodbe same so me pritegnili tudi karakterji nastopajočih likov in kraj dogajanja. Ruralno okolje, v katerem se zgodba odvija, se mi je zdelo zanimivo izhodišče, na podlagi katerega bi lahko zasnovala likovno podobo, pa tudi ostali elementi zgodbe so omogočali širok likovni razpon.

Proces ustvarjanja se je začel s ponovnim prebiranjem zgodbe in iskanjem ključnih elementov, ki bi lahko služili kot inspiracija ter navdih za kasnejšo likovno podobo.

Premlevala sem detajle zgodbe in se hkrati osredotočala na zgodbo kot celoto ter iskala primeren likovni izraz. Najprej se je izkristalizirala ideja o materialu – ta mora biti, kar se le da naraven in vsakdanji, takšen, ki bi ga brez težav našli v ruralnem okolju. Ta bo tudi glavni nosilec atmosfere predstave in mora dajati vtis preprostega kmečkega življenja, življenja v stiku z naravo. Porodila se je ideja o lesu, ki sem si ga zamislila kot glaven material za izdelavo scene.

Od tu naprej so procesi premišljevanja likovne podobe scene in lutk potekali z roko v roki. Nemogoče je bilo ločiti premisleke in odločitve o izgledu lutk in scene, o izboru lutkovne tehnologije, o tehnoloških in režijskih rešitvah. Ena ideja ali odločitev je vodila do druge, ta do tretje in končen rezultat je posledica kompleksnega procesa, ki ga je težko linearno opisati. Na podlagi številnih idej in iskanja idealne rešitve je nastala končna likovna podoba, katere rdeča nit je les.

Glavno vodilo pri snovanju scene je bilo dejstvo, da se velika večina zgodbe odvije pod zemljo.



Slika 26: Skica scene

Sceno sem si zamislila na dveh nivojih. V ozadju je paravan, izdelan iz lesenih deščic, ki predstavlja hrib z lisičjim brlogom in gozdom. Deščice so sestavljene tako, da tvorijo zanimivo vizualno razgibanost in teksturo ter s svojimi linijami spominjajo na izgled zoranih njiv iz ptičje perspektive. Paravan je sestavljen iz dveh glavnih delov. Večji del (na skici

obrobjen z zeleno barvo) je nepremičen, medtem ko je mogoče manjši del (na skici označen z temno modro barvo) odstraniti, ko razvoj zgodbe to zahteva. Vrh paravana predstavlja tla in omogoča navidezno podlago za animacijo lutk. Paravan je zamišljen kot prečen prerez zemlje, kar omogoča vpogled v dogajanje pod zemeljsko površino. Oba dela paravana sta zamišljena tako, da je mogoče postopno odstranjevanje posameznih deščic (na skici označene s svetlo modro barvo). Pridobljen prazen prostor predstavlja podzemne rove in nudi dodaten prostor za animacijo lutk.

Motiv lesenih deščic iz paravana se ponovi v prvem planu scene, kjer sem si zamislila tri stolpe iz lesenih zabojev. Ti stolpiči predstavljajo tri posestva, na katerih živijo trije kmetje, Grdin, Grduh in Grdavš.



Slika 27: Možna postavitev zabojev v prvem planu

Na vrhu vsakega stolpiča stoji hiša, ki je zamišljena tako, da se lahko odpre. V zgodbi je namreč opisano tudi krajše dogajanje znotraj hiš. Tovrstna zasnova hiš se mi je zdela primerna, saj ne izda poteka zgodbe vnaprej, gledalec v hiše ne vidi, dokler animator hiš ne premakne in s tem spremeni sceno ter fokus gledalca.



Slika 28 - 30: Hiša Grdina, kmeta, ki je kmetoval z jabolki in jabolčnim moštom

Pri uporabi lesenih zabojev me je pritegnila možnost, da jih gledalec prepozna kot zaboje v katere se spravljajo jabolka, krompir in drugi pridelki. Možna asociacija na kmečko okolje se sklada tudi z atmosfero, ki sem jo z uporabo lesa želela doseči.

Zaboji omogočajo zanimive režijske pristope in rešitve, mogoče jih je premikati, razstavljati in ponovno sestavljati, v njih prenašati rekvizite in jih uporabiti na mnoge druge, manj tipične načine. Premični zaboji lahko pripomorejo k razgibanosti potencialne igre, pa tudi k razgibanosti same scene.

Sceno sem si zamislila v barvi neobdelanega lesa, torej v naravni barvi lesenih deščic iz zabojev. Barva se na sceni pojavi le v motivu dreves. Tudi izdelava dreves je zamišljena tako, da omogoča asociacije na naravo. Zamislila sem si izdelavo krošenj dreves iz prečnih prereзов neobdelanih drevesnih vej ali debel. Za izdelavo debel dreves na sceni je primerna uporaba prečno prerezanih drevesnih vej.



Slika 31: Maketa dela paravana z motivom gozda

Skupaj z idejo o realizaciji scene se je pojavila tudi ideja o tehniki lutk. Ker večji del scene predstavlja prereз zemlje in je posledično zamišljen povsem ploskovito, se je kot najprimernejša tehnika lutk izkazala tehnika ploskih lutk. Ker v zgodbi kmetje živijo svoje življenje nad zemljo, sem za njihove like izdelala trodimenzionalne dvojnike v obliki namiznih lutk, ki svoj del odigrajo na prav tako trodimenzionalno zasnovanem prvem planu scene.

Namizne lutke torej predstavljajo tri kmete, Grdina, Grdavša in Grduha. Vsi kmetje v zgodbi so zlobni, požeruški in podli. Njihov značaj sem želela ujeti v neproporcionalno in asimetrično izdelanih obrazih.



Slika 32: Namizne lutke Grdina, Grdavša in Grduha

Grdin je lik, ki je kmetoval z jabolki, iz katerih je pripravljaj jabolčni mošt. Nikoli ni jedel, namesto tega je pil ogromne količine mošta. Bil je izredno suh in dolg. Njegove prehranske navade sem želela ujeti v rdečih licih in nosu. Oblika nosu še dodatno poudarja njegovo dolgo in suho obliko telesa.



Slika 33: Namizna lutka Grdina

Grdavš je bil račji kmet, ki je jedel le krofe, nadevane z račjo pašteto. Bil je izredno majhen in je imel nizkoten značaj. Karakter lika sem želela ujeti v njegovi fizični podobi. Lutka Grdavša je najmanjša in najbolj zaobljenih oblik, njeno telo je zasnovano na podlagi oblike krofa.



Slika 34: Namizna lutka Grdavša

Grduh je bil kurji kmet, ki je vsak dan pri zajtrku, kosilu in večerji pojedel tri dušene kokoši s cmoki. Njegov zloben karakter je ujet v obliki oči.



Slika 35: Namizna in ploska lutka Grduha

Proces izdelave namiznih lutk se je začel s skiciranjem likov na papir. Skicirala sem več variant, dokler nisem bila zadovoljna z vizualno podobo likov.



Slika 36: Skice lutk kmetov

Skice sem prenesla na stiropor. Pri izdelavi glave in trupa lutk sem si pomagala z narisom in stranskim risom na kvader stiropora. S tapetnim nožem sem oblikovala željen del lutke, ga pobrusila z brusnim papirjem ter oblepila z rjavim ovojnim papirjem in lesnim lepilom. Za rjav ovojni papir sem se odločila zaradi njegove barve, ki deluje naravno in neobdelano. Harmonično se poveže s svetlejšo rjavo barvo scene.



Slika 37: Neobdelan in skaširan stiropor

Ko se je lepilo posušilo, sem glave lutk pobarvala z akrilno barvo. Telesa lutk niso pobarvana in razkrivajo tehniko kaširanja ter ohranjajo osnovno barvo ovojnega papirja. Ohranitev surovega videza teles lutk sovпада tudi z materialom, iz katerega so izdelane njihove okončine. Roke in noge namiznih lutk so namreč izdelane iz skrbno izbranih, a neobdelanih

drevesnih vej. Na telo sem jih pritrdila z očesnimi vijaki. Spoj okončin in telesa ter glave in telesa predstavljata dva očesna vijaka, ki sta med seboj povezana. Kasneje se je izkazalo, da je tak spoj primeren za povezavo glave in telesa, saj omogoča premikanje glave v vse smeri, medtem ko je manj primeren za okončine, predvsem za noge, saj je s takim spojem njihovo gibanje težje nadzorovati. Za vodila sem izbrala lesene palice, ki sem jih prilepila v glavo in telo.

Liki Grdina, Grdavša in Grduha imajo svoje dvojnike v obliki ploskih lutk.



Slika 38: Ploske lutke Grdina, Grduha in Grdavša.

Tudi živalske like, ki se pojavljajo v zgodbi sem izdelala v obliki ploskih lutk. Glavno vlogo odigra lisjak, katerega lik sem izdelala v dveh verzijah, saj se vizualna podoba lisjaka skozi zgodbo spremeni. Prva lutka lisjaka predstavlja lisjaka na začetku zgodbe, ko še ima svoj cenjeni rep. Tega skozi razvoj zgodbe izgubi, tako da druga lutka prikazuje brezrepega lisjaka.

Lisjak je poslikan z intenzivno in nasičeno oranžno barvo, ki mestoma prehaja v rahlo rdečo, medtem ko je lisica poslikana z barvo, ki prehaja med temno rumeno in svetlo oranžno. Izbor barve temelji na opisu karakterjev likov. Lisjak je pogumen, predrzen, zviti in neustrašen. Lisičji karakter je bolj pozitiven, njen lik pa je v zgodbi manj pomemben od lisjakovega, zato

sem za lisico izbrala svetlejšo barvo. Svetla intenzivna rumeno-oranžna barva povzema pozitiven karakter in z barvo scene tvori manjši kontrast kot oranžno-rdeča barva lisjaka. Barvni kontrast lisjaku predstavlja tudi lik jazbeca, ki je poslikan z modro barvo. Jazbec tudi v zgodbi predstavlja kontra pol lisjakovim idejam. Še en živalski lik predstavlja lutka zajca. Njegova barva se giblje med rdečo in roza barvno skalo in povezuje vse živalske like v skladno celoto.



Slika 39: Ploske lutke lisjaka, lisice, jazbeca in zajca

Pri poslikavi lutk sem želela ohraniti nasičenost in intenzivnost barv, hkrati sem želela obdržati osnovni videz lesa. Kjer je vizualna podoba lutk to dovoljevala, sem lutke poslikala tako, da je skozi barvo prosevala tekstura lesa. Lutke živali imajo jasne in preproste linije ter poudarjene glavne karakteristike njihove živalske vrste.

Izdelava ploskih lutk je potekala postopno. Najprej sem skicirala like in izčistila njihovo obliko, nato sem dele likov, s pomočjo iz papirja izrezanih modelov, prerisala na leseno vezano ploščo. Z vbojno žago sem dele lutk izrezala in pobrusila z brusnim papirjem.



Slika 40: Proces izdelave ploske lutke

Sledila je poslikava. Poslikane dele lutk sem med seboj povezala z vijakom in matico, za kar sem najprej izvrtala luknje z vrtnim strojem. Zadnji korak pri izdelavi lutk je bila pritrditev vodil v obliki lesenih palic na hrbtno stran teles in glav lutk.



Slika 41: Vodila in spoji

Lutke tako le še čakajo na animatorje in priložnost, da odigrajo svojo vlogo na odru.



Slika 42: Ploske lutke živalskih likov

6. PEDAGOŠKI DEL

Ker me lutkarstvo navdušuje že vrsto let, sem redna obiskovalka prav vseh lutkovnih predstav, ki jih je moč videti v moji bližnji ali daljni okolici - tistih, ki jih ustvarjajo institucionalna lutkovna gledališča in tistih, ki gostujejo na festivalih, na ulicah in trgih, pa tudi tistih, ki jih je kot avtorske projekte posameznih lutkovnih ustvarjalcev občasno moč videti na netipičnih, pogosto 'site specific' zasnovanih prizoriščih. Sem strastna gledalka lutkovnih predstav neglede na okoliščine dogodka in neglede na starostno skupino, kateri je dogodek namenjen. V vsaki predstavi najdem nekaj, kar me pritegne, pa naj bo to zgodba, likovna podoba predstave, zanimive tehnološke rešitve, inovativni režiserski domisleki, izpiljena animacijska tehnika, pristna reakcija gledalcev na dogajanje na odru... Kadar so vse te komponente lutkovne predstave vrhunsko izpeljane in skladno povezane, je osebno gledališko, pa tudi likovno oziroma vizualno doživetje nepopisno. Videna predstava zaposluje moje misli še vrsto dni, me navdušuje in je pogosto tema pogovorov s prijatelji, otroki in drugimi lutkovnimi entuziasti.

Ob mojih obiskih takšnih ali drugačnih predstav v institucionalnih lutkovnih gledališčih sem opazila, da ne ponujajo prav veliko lutkovnih produkcij namenjenih otrokom med 10 in 14 letom. Kljub dejstvu, da v zadnjih letih občuten razmah lutkovnih predstav za odrasle (te predstave so v veliki večini označene 15+, torej so namenjene gledalcem, starejšim od 15 let), so pri večini lutkovnih produkcij še vedno ciljna publika najmlajši (predstave se gibljejo med oznakami 1,5+ in 8+, čeprav so daleč najpogostejše predstave 3+ in 4+). Tudi med obiskovalci vseh lutkovnih predstav, ki sem jih obiskala, nisem opazila velikega števila otrok, ki bi bili stari med 10 in 14 let.

Tako me je začelo zanimati, kako popularen in razširjen je obisk lutkovnega gledališča med otroki zadnje triade osnovne šole in vsakič, ko se je ponudila priložnost za pogovor z otroki o lutkarstvu, sem jo izkoristila za odkrivanje njihovih navad in mnenj v zvezi s to umetnostjo. Ker preko različnih društev vodim ustvarjalne delavnice, sem pogosto v stiku z otroki te starostne skupine in tako je bilo priložnosti za pogovor o lutkovnih predstavah v zadnjem letu kar precej.

Iz pogovorov sem ugotovila, da otroci med 10 in 14 letom le redko zahajajo v lutkovno gledališče, saj ga večina pozna le kot gledališče namenjeno najmlajšim otrokom. Čeprav je večina otrok lutkovne predstave bolj ali manj redno obiskovala v času vrtca in prve triade osnovne šole (organizirani obiski lutkovnega gledališča v sklopu vrtca in šole, gostujoče

predstave v vrtcu ali šoli, obiski lutkovnih predstav s starši, starimi starši in drugimi sorodniki) je ta navada v zadnjih letih izzvenela.

Ker sem sama ljubiteljica lutk že od malih nog, ta strast se me je trdno držala tudi skozi vsa leta v času odraščanja, sem mnenja, da je lahko lutkovna umetnost dobrodošla izkušnja tudi za otroke v zadnji triadi osnovne šole, sem to umetnost želela približati tej starostni skupini otrok.

Zanimalo me je, ali je mogoče otrokom približati lutkovno umetnost skozi likovno izražanje in oblikovanje lutk, zato sem empiričen del naloge posvetila zasnovi in izvedbi delavnice, namenjene osnovnošolcem, starim med 12 in 14 let, ki jo bom opisala v nadaljevanju.

6.1 DELAVNICA IZDELAVE LUTK

Pri snovanju delavnice so se mi po mislih podila mnoga vprašanja. Kako otroci te starostne skupine doživljajo lutkovno umetnost? Kako bi se lotili oblikovanja svoje lastne lutke? Kako bi prenesli literaren lik v fizično formo? Kaj bi jih pritegnilo v literarnem delu in katere like bi si želeli prenesti v obliko lutke? Katere lutkovne tehnike bi izbirali?

Sama sem v avtorskem delu te naloge zasnovala lutke na podlagi zgodbe, ki me je pritegnila s svojo preprostostjo in hkratno kompleksnostjo, zgodbe, ki je spodbudila moje domišljjske tokove in mi pred oči naslikala pestre vizualne podobe, zgodbe, ki sem si jo v trenutku lahko predstavljala kot del lutkovne upodobitve na odru. Želela sem si, da bi tudi otroci ustvarjali na podlagi zgodbe, ki sem jo sama uporabila za inspiracijo. A ker sem jaz zgodbo izbrala sama, sem tudi njim hotela ponuditi podobno izhodišče. Temu je botrovalo tudi dejstvo, da je Dahlova zgodba v osnovi namenjena mlajšim bralcem. Zavedala sem se velike verjetnosti, da otrok, za katere sem snovala delavnico, zgodba ne bo pritegnila z isto močjo, kot je mene. Odločila sem se, da otrokom ponudim možnost, da uporabijo lastno domišljijo in na podlagi zgodbe Čudoviti lisjak sestavijo novo, samo njihovo zgodbo, ki bo osnova za izdelavo lutk. Predvidevala sem, da jih bo zgodba, v kateri nastopajo le liki, ki jih otroci sami vpeljejo v zgodbo, motivirala za nadaljnjo izdelavo likov v obliki lutk.

Želela sem, da bi bilo vzdušje na delavnici čim bolj sproščeno in spodbudno za brezmejno uporabo domišljije in kreativnosti, zato sem delavnico izvedla na večdnevem počitniškem taboru Marindolus.

S pomočjo učne priprave sem zasnovala potek delavnice:

4.1.1 NAČRT IZVEDBE DELAVNICE

Datum: 15.7., 16. 7. in 23. 7. 2015

Avtorica: Nina Kojc

Število otrok: 4

Starost otrok: 12 in 14 let

Število šolskih ur: 10 (2 + 4 + 4)

Likovna naloga: oblikovanje lutke v različnih lutkovnih tehnikah.

Likovna tehnika: kombinirana, oblikovanje materiala (stiropora in pene) s tehniko odzemanja in obdelava površine.

Likovni materiali, orodja, podlage: svinčniki, barvni svinčniki, flomastri, akrilne barve, lepilo za les, kontaktno lepilo, lepilni trak, časopisni papir, večji papir za zaščito mize, beli papir formata A4 in A3, manjši kosi tršega papirja oziroma mehkejšega kartona, lončki, čopiči, palete, škarje, blago, sukanec, žica, večji kosi pene, 10 cm debela stiroporna plošča, tapetni noži, brusni papir, daljše lesene palice, manjše lesene palčke, papirnata modelirna masa, močnejša vrv, plastična vrv, frnikole, manjše kroglice iz stiropora, vreče za smeti, zaščitna oblačila.

Likovni motiv: lik iz zgodbe, ki so si jo otroci sami izmislili.

Metode dela: razlaga, pogovor, demonstracija, samostojno delo.

Oblike dela: skupinska, individualna.

Delovna sredstva in pripomočki: ročne lutke, lutke na palici, fotografije lutk, barvni krog, knjiga Roalda Dahla Čudoviti lisjak, knjige o izdelavi različnih tehnik lutk (iz serije Moje lutke avtorice Brede Varl).

Cilji:

Otroci:

- ponovijo in nadgradijo pojme topla in hladna barva, svetla in temna barva, barvni krog,
- spoznavajo različne lutkovne tehnike in načine vodenja lutk,
- odkrivajo posebnosti različnih vrst lutkovnih tehnik,
- izdelajo lutko na skupno besedilo, ki si ga sami izmislijo,
- razvijajo občutek za rokovanje z netipičnimi likovnimi materiali,

- razvijajo občutek za tehniko odzemanja materiala,
- iščejo svoj lastni likovni izraz,
- eksperimentirajo z materiali in barvami.

4.1.2 POTEK

Delavnico sem začela večer pred načrtovano izdelavo lutk. Z otroki smo se posedli okrog ognjišča in v soju ročne svetilke sem začela brati zgodbo Čudoviti lisjak Roalda Dahla. Branje zgodbe so kmalu prevzeli otroci in tako je knjiga potovala iz rok do rok, zgodba pa je dobivala nove in nove glasove. Poslušanju so se pridružili tudi nekateri drugi otroci, ki so bili na taboru, a se niso imeli namena udeležiti delavnice izdelave lutk. Po koncu prebiranja knjige, sem otroke povprašala po elementih, ki so jih v zgodbi pritegnili in tistih, ki jim niso bili všeč. Pozvala sem jih, da zgodbo spremenijo, uvedejo nove like ali katere izločijo, dogajanje prestavijo v drugo okolje...

Novo nastala zgodba sicer ni imela zaključene celote, klasičnega zapleta in razpleta, a bila je njihova. Otroci so uporabili svojo domišljijo in ustvarili zgodbo, ki (tudi zaradi številnosti avtorjev) ni in ni hotela imeti konca.

Z delavnico izdelave lutk smo nadaljevali naslednji dan. Otrokom sem pokazala nekaj prstnih lutk, ročnih lutk in lutk na palici, ki sem jih za potrebe raznih lutkovnih predstav v preteklosti izdelala sama. Po uvodnem spoznavanju otrok z lutkami in prvimi poskusi animacije, sem jih povprašala, če prepoznajo lutkovne tehnike (prstne lutke, ročne lutke, lutke na palici, marionete, senčne lutke, ploske lutke, namizne lutke) in če zraven prikazanih tehnik poznajo še katere druge. V spominu vseh prisotnih otrok so iz zgodnjih otroških let ostale le ročne lutke in marionete.

Otrokom sem pokazala nekaj fotografij lutk v različnih lutkovnih tehnikah iz različnih lutkovnih predstav.







Slika 43 - 64: Razne tehnike lutk iz različnih lutkovnih predstav

((12. 7. 2015) Pridobljeno s <http://www.lg-mb.si> in <http://www.lgl.si>)

Ob fotografijah smo se pogovorili o značilnostih lutkovnih tehnik in načinih vodenja lutk. Povprašala sem jih tudi po zgodbah, ki jih lahko berejo iz slikovnega gradiva. Kdo so liki na fotografijah? Kakšno je njihovo življenje? Kakšno je dogajanje na odru v trenutku, ko je bila posneta fotografija? Kaj sledi v zgodbi od točke, ki jo vidijo ujeta na fotografiji? Po čem sklepajo o karakterju lutke? Kaj jim povedo likovna sredstva, ki so bila uporabljena pri izdelavi lutk – kakšna je barva, oblika, velikost lutke in kaj ti elementi sporočajo?

Pozornost otrok sem želela usmeriti na likovno prvino barvo. Otroci so določili barve, ki so izstopale pri lutkah na fotografijah. Povprašala sem jih, ali bi lahko na podlagi teh sklepali o karakterju lika. Skozi pogovor smo prišli do zaključkov, da nekatere barve izzovejo občutke toplote, druge pa občutke hladu. Ob barvnem krogu smo določili tople in hladne barve. Na podlagi fotografij lutk smo določili tudi svetle in temne odtenke določene barve in se pogovorili o učinkih različnih odtenkov barve. Lutke, pri katerih so prevladovale tople ali svetle barve, so otroci povezali s pozitivnim karakterjem lika, ki ga lutka predstavlja, medtem ko so hladne in temne barve povezali z negativnim karakterjem lika.

Sledil je del, s katerim sem se počasi približevala zamišljeni likovni nalogi. Otrokom sem s pomočjo fotografij in skic v knjigah razložila osnovne značilnosti oblikovanja prstne lutke, ročne lutke, lutke na palici in namizne lutke. Otrokom sem podala likovno nalogo. Pozvala sem jih, da izdelajo lutko enega izmed likov v zgodbi, ki so si jo izmislili večer pred tem, v eni izmed predstavljenih lutkovnih tehnik. Opozorila sem jih, naj bodo ob načrtovanju lutke pozorni tudi na barvne, ki jih bodo izbrali in na sporočila, ki jih te nosijo. Otrokom sem razdelila papir, svinčnike, barvice in flomastre ter jih pozvala, da narišejo skico svoje lutke ter si hkrati izberejo tudi lutkovno tehniko, v kateri bo lutka izdelana.

Ko so bile skice narisane sem se z vsakim otrokom posebej pogovorila o postopku izdelave lutke glede na izbrano tehniko in o glavnih elementih, ki jih njegova ali njena lutka obsega. Pri detajlni razlagi postopka izdelave sem si pomagala z že narejenimi lutkami. Dva otroka sta izbrala tehniko ročne lutke, eden tehniko lutke na palici in eden tehniko namizne lutke. Izpostavila sem stvari, ki jih je dobro natančno predvideti na skici in jih prosila, da glede na izpostavljene informacije ponovno narišejo skice tehnične narave – kako veliki in kakšne oblike bodo določeni deli lutke, kako se bodo ti deli stikali oziroma bodo med seboj povezani. Skupaj smo določili dele, za izdelavo katerih se bo uporabil stiropor. Demonstrirala sem skiciranje obrisa željene končne oblike na kos stiropora, uporabo tapetnega noža in tehniko odzemanja materiala. Otrokom sem razdelila flomastre, primerne kose stiropora, tapetnega noža in vreče za smeti za odpadni material. In delo se je začelo. Stiropor je letel v vse smeri in kmalu so se začele pojavljati prve težave.

Trije od štirih otrok so imeli težave s tehniko odzemanja materiala. Kljub demonstraciji na začetku dejavnosti in obrisom zelenih oblik na stiroporu so si težko predstavljali, katere dele kvadra je potrebno odvzeti, da bodo prišli do končne forme. Tako sem vsakemu otroku posebej kazala mesta, na katerih je bilo potrebno odvzeti material. Tako kot so kosi stiropora počasi začenjali dobivati svojo pravo obliko, je tudi otrokom postajalo bolj in bolj jasno, na katerem mestu in koliko materiala je potrebno odvzeti. Samostojno so nadaljevali z delom. Ko je bila groba forma dosežena sem otrokom razdelila brusni papir, s katerim so zgladili osnovno obliko in dodelali detajle. Eden izmed otrok se je odločil, da mu je grobo obdelan material všeč in stiropora ni zbrusil.



Slika 65: Obdelava stiropora

Naslednja točka v postopku izdelave lutke je bilo kaširanje stiropora. Otroci so iz miz počistili ostanke stiropora, jaz pa sem pripravila lesno lepilo, čopiče, lončke, časopisni papir in blago. Demonstrirala sem postopek kaširanja in opozorila na velikost kosov časopisnega papirja, primerno za polaganje na večje ploskve ali manjše detajle. Eden izmed otrok se je odločil, da bo del lutke oblekel kar v blago. Njemu sem razložila, kako naj se tega postopka loti.

Otrok, ki se je odločil za tehniko namizne lutke, je izdelal noge iz modelirne mase, saj je želel, da bo lutka stala tudi takrat, ko ne bo animirana.

Kadar je bilo delo tehnično zahtevno, sem otroke spodbujala, da si pomagajo med seboj. Lepo je bilo videti, da so pripravljeni sodelovati, si pomagati in delili mnenja ter napotke.

Ko so otroci skaširali svoje dele lutk, smo jih postavili na sonce, da se posušijo, pospravili smo mize in za ta dan zaključili z delavnico.



Slika 66: Skaširani deli lutk

Ob ponovnem srečanju z namenom nadaljevanja začete delavnice sem z otroki pregledala skice in stanje skaširanih delov lutk. Ponovili smo nadaljne korake pri izdelavi lutke in značilnosti toplih, hladnih, svetlih in temnih barv. Nato so se otroci lotili poslikave delov lutk z akrilnimi barvami.



Slika 47: Poslikava lutk

Sledila je izdelava telesa. Otroka, ki sta izbrala tehniko ročne lutke, sta med ponujenim blagom izbrala kose za izdelavo lutkinega telesa – 'rokavičke'. Razložila in demonstrirala sem postopek izdelave 'rokavičke' in ponudila dve možnosti – blago za lutkino telo se lahko zlepi ali sešije ter nato pritrdi na glavo oziroma vrat lutke. Medtem ko je starejše dekle izbralo tehniko šivanja, je mlajši fant izbral tehniko lepljenja.



Slika 48: Šivanje telesa ročne lutke

Dekletu, ki je izbrala tehniko lutk na palici sem obnovila postopek izdelave lutkinega telesa iz pene ter razložila možnosti povezave glave, telesa in rok. Tudi s fantom, ki je izbral tehniko namizne lutke sem predebatirala možnosti za povezavo dlani in nog s telesom. Kljub temu, da sem postopek nazorno opisala in ga podkrepila s fotografijami in skicami iz knjig, je bilo potrebno moje posredovanje pri nastajanju teles lutk. Kadar se je le dalo, sem otroke pozvala,

da si pomagajo med seboj, nekajkrat je pri tehnično zahtevnih nalogah bila potrebna tudi moja pomoč. Otroci so sicer bili polni inovativnih rešitev in željni samostojnega dela, a menim, da so jim na bolj zahtevnih delih manjkale predvsem izkušnje s podobno tehnično zahtevnimi nalogami.



Slika 49: Izdelava delov lutk iz pene

Ko so bili vsi kaširani deli pobarvani in telesa izdelana, so se otroci lotili detajlov. Dekleti so pritegnile frnikole, ki sta jih želeli uporabiti za oči in skupaj smo pretehtali njihove ideje za vstavljanje frnikol v lutkino glavo ter izbrali najprimernejši način.

Med postopkom izdelave lutk je bilo obilo časa za pogovor o lutkovni umetnosti in navadah povezanih z obiskovanjem lutkovnih predstav. Otroci so povedali, da so obiskovali lutkovne predstave pred leti, sedaj pa so prestari za tovrstne prireditve. Ko sem jih povprašala, če vedo, da je veliko lutkovnih predstav namenjenih odrasli publiki, so bili presenečeni. Tako sem ob sproščenem pogovoru naštel nekaj tematik lutkovnih predstav, ki sem jih videla, in opisala nekaj lastnih doživetji. Vsi otroci, sodelujoči na delavnici, prihajajo iz okolice Kranja, kjer ni institucionalnega lutkovnega gledališča, tako da so bile predstave, ki so jim križale pot v preteklosti, gostujoče narave. Predvidevam, da je možnost, do bodo naleteli na lutkovno predstavo, namenjeno njihovi starosti v domačem kraju, majhna. Kljub temu sta dekleti izrazili željo, da bi si ogledali lutkovno predstavo, ki ni namenjena najmlajšim.

Med pogovorom so lutke počasi začele dobivati svojo končno obliko in tudi naša delavnica se je bližala h koncu. Obe ročni lutki sta bili končani, namizna lutka je potrebovala le še sušenje. Dekletu, ki je izdelovalo lutko na palici, je zmanjkalo časa za dokončanje lutkine obleke.

Obleko oziroma kostum iz že izbranega in ukrojenega blaga bo dokončala sama ob drugi priložnosti.

Ob koncu delavnice smo pregledali nastale lutke. Tiste, ki se jih je že bilo mogoče animirati, so otroci prijemali v roke, jih občudovali, si jih izmenjevali, poskušali z vodenjem lutk in ustvarili kratke spontane dialoge.

4.1.3 ANALIZA LIKOVNIH IZDELKOV

- Lutka št. 1: Lutka na palici



Slika 70 - 71: Lutka na palici

Lutka na palici je dobro tehnično izvedena, avtorica lutke je izkazala izredno rokovanje z materiali. Tudi s predstavo transformacij oblik in volumna ni imela težav. Obvladala je postopek odzemanja materiala, kar je lepo vidno na končnem izdelku. Iz kvadra neobdelanega materiala je povsem samostojno izdelala kompleksno obliko, ki si jo je zamislila. Skozi postopek oblikovanja materiala je dosledno sledila skici. Tudi poslikava lutke je zanimiva. Pri uporabi barve je opazno razmišljanje o toplih in hladnih ter svetlih in temnih barvah. Barve se harmonično povezujejo in izražajo karakter lika iz zgodbe. V primerjavi z ostalimi lutkami, ki so nastale na delavnici, je ta tehnika lutk tehnično najbolj zahtevna in je za njeno izvedbo potrebno največ časa. Avtorici je tudi zato zmanjkalo časa za dokončanje

obleke oziroma kostuma lutke. Že na delavnici je izbrala blago in ukrojila obleko, ki pa je zaradi dolgotrajnega postopka šivanja ni uspela dokončati. Blago se barvno sklada s poslikavo glave lutke, harmonično nadaljuje barvno shemo in celotni podobi lutke vnaša optimizem.

- **Lutka št. 2: ročna lutka**



Slika 72: Ročna lutka

Likovna podoba ročne lutke je preprosta, avtor je izbral kombinacijo zelene in rdeče barve, saj ti dve barvi predstavljata lik iz zgodbe, pri čimer dimenziji svetlost in nasičenost barve pri izbiri nista igrali bistvene vloge. Tudi poslikava glave odraža nezanemanje za barvne dimenzije. Pri slikanju je avtor uporabil le tri barve, belo, črno in rdečo, ki pa jih je nanašal kar iz tube ter jih ni mešal, da bi dobil zelen odtenek. Glavo je poslikal z enotno barvo - belo in ji doslikal le najnujnejše detajle. Glava lutke je grobo obdelana - avtor je imel težave s fino obdelavo materiala. Skozi proces se je odločil, da želi izgled grobo obdelanega materiala in stiropora pred kaširanjem ni zbrusil, da bi tako zgladil ostre linije glave. Zanimiv je kontrast med preprosto poslikanim obrazom in detajlno izdelano puško, ki jo lutka drži v rokah. Kljub skopim likovnim sredstvom, lutka pri animaciji oživi. Lik v zgodbi, ki ga lutka predstavila je

pozitiven in zelo aktiven, vedno je v središču dogajanja in pripravljen na reševanje sveta. Z minimalnimi likovnimi sredstvi je avtor uspel ujeti pozitiven karakter lika. Glede na karakter lika in njegovo vlogo v zgodbi je avtor izbral primerno lutkovno tehniko, saj so ročne lutke med vsemi najbolj aktivne in edine sposobne resnične manipulacije z rekviziti. V primerjavi z ostalimi udeleženci delavnice je avtor izdelavi lutke posvetil najmanj časa - hitro je bil zadovoljen z izgledom lutke. A ko je bila lutka končana, si jo je nataknil na roke in jo neprestano animiral, izmišljeval si je monologe in skozi lutko vstopal v interakcijo z drugimi udeleženci delavnice. V njegovih rokah je lutka resnično zaživela in to je v lutkovni umetnosti bistveno.

- **Lutka št. 3: Namizna lutka**



Slika 73: Namizna lutka

Avtor lutke je izkazal dobro tehnično rokovanje z materiali. Samostojno je našel rešitve za izvedbo lika v obliki namizne lutke. Kljub tehnično odlični izvedbi in poslikavi pa je likovna podoba izbranega lika neizvirna. Skoraj popolnoma je posnemal lik iz trenutno popularnega

animiranega filma, in tudi na moje prigovarjanje njegove vizualne podobe ni želel spremeniti. Tudi izbrani barvni toni skoraj dosledno sledijo predlogi, kar pomeni, da se avtor ni ukvarjal z izbiro barv in učinki, ki jih te imajo na doživljanje karakterja izvedenega lika. Pozitivno me je presenetila izvedba očal. Avtor si je samostojno zamislil in izdelal očala iz žice, ki jo je ovil s papirnim lepilnim trakom ter pobarval. Na lutko je pritrdil tekstilni, trak preko katerega je nalepil očala.

- **Lutka št. 4: Ročna lutka**



Slika 74: Ročna lutka

Ročna lutka predstavlja poskočnega, živahnega in hitrega zajca, ki vedno vtika smrček tja, kamor mu ni treba. Lik iz zgodbe je pogosto v težavah, če teh ni, poskrbi, da se bodo drugi znašli v njih. Na podlagi negativnega karakterja lika iz zgodbe, ki ga lutka predstavlja, se je avtorica lutke odločila za monokromatsko poslikavo lutke. Z izbiro zelenih svetlečih oči, je želela barvno monotonost razgibati in prikazati živahen karakter lika. Z izbiro barve je poudarila tudi žep na lutkinem telesu, ki v zgodbi odigra pomembno vlogo. Želela je žep takšne barve, da ne bo pritegnil takojšnje pozornosti, a bo kljub temu dobro viden, zato je izbrala temno vijolično blago. Avtorica je dobro premislila značajske poteze lika in se na

podlagi njih odločila tako za lutkovno tehniko, kot za barvno shemo. Samostojno je našla izvirne rešitve za vizualno podobo lutke, pokazala pa je tudi obvladovanje tehnik obdelovanja materialov.

Delo z otroki me je prijetno presenetilo, saj so ti izkazali samostojno obvladovanje zahtevnih postopkov obdelave materialov in izdelave lutk, predvsem pa ogromno entuziazma pri animaciji svojih izdelkov. Udeleženci delavnice so bili polni izvirnih zamisli in zanimivih rešitev, svojo domišljijo so s pridom uporabili tako pri snovanju lastne zgodbe, kot pri iskanju likovne podobe likov. Delavnica je potekala sproščeno in brez večjih zapletov, težave so se pojavile le v zvezi s prostorsko predstavljivostjo pri tehniki odvzemanja materiala. Vsi udeleženci so bili z izdelanimi lutkami izredno zadovoljni. Nihče od otrok sicer ni pričakoval tako dolgotrajnega procesa izdelave in potrebna količina vloženega truda za končen izdelek jih je presenetila. Kljub temu motivacija skozi čas delavnice ni upadla. Delo je bilo dovolj raznoliko in razgibano, da se otroci niso začeli dolgočasiti. Za vzdrževanje motiviranosti in skoncentriranosti je pomagala tudi razdelitev delavnice na dve večji zaključeni celoti.

Ob opazovanju otrok pri spontanem animiranju lutk v zadnjih minutah naše delavnice sem pomislila na vrsto možnosti, ki jih delavnice na področju lutkovne umetnosti odpirajo. Otroci so se na opisani delavnici primarno ukvarjali z izdelavo lutk, torej so ustvarjali na likovnem področju, iskali so lasten likovni izraz in se spoznavali z novimi likovnimi materiali. A delavnica je presegla likovne okvirje, povezovala se je s področjem matematike (pomembno vlogo pri izdelavi lutke je odigrala prostorska predstavljivost) ter s področjem slovenščine (otroci so ustvarili zgodbo in si izmislili like, ki so jim kasneje nadeli še vizualno podobo v obliki lutke). Končen rezultat delavnice (njihove lastne lutke), jih je spodbudil k animaciji lutk in k ustvarjalnemu tvorjenjenju dialogov ter s tem k razvijanju retoričnih sposobnosti in sposobnosti nastopanja. Delavnico bi bilo mogoče zastaviti tudi širše in vključiti uporabo lutk v lutkovni uprizoritvi ter tako otrokom približati tudi druge vidike lutkovnega gledališča, od scenografije in kostumografije, do animacije in režije.

1. ZAKLJUČEK

Proces nastajanja tega diplomskega dela je bil zanimiv, poučen, predvsem pa daljši kot sem predvidevala. Skozi teoretično raziskovanje sem se dokopala do prenekaterih koristnih informacij, poznavanje katerih je dobrodošla popotnica za nadaljnje ustvarjanje.

Tudi praktičnem del se je razvil drugače, kot sem predvidevala, a prav nepredvidljivost je čar vsakega ustvarjanja. Skozi ustvarjalni proces sem prišla do novih spoznanj tehnične narave in našla nove rešitve pri oblikovanju lutk.

Posebna in izredno prijetna izkušnja je bila izvedba pedagoškega dela diplomske naloge. V sproščenem vzdušju in prijetnem neokrnjenem naravnem okolju ob Kolpi sem otrokom želela približati lutkarstvo in deliti osebne strasti. V neizmerno veselje mi je bilo opazovati otroke, kako uživajo v ustvarjanju. Tudi njihovo navdušenje ob animaciji lastnih lutk je nepopisno. V meni je vzpodbudilo željo po nadaljnjem delu na tem področju.

VIRI IN LITERATURA

- Blumenthal, E. (2005). *Puppetry and puppets*. London: Thames & Hudson Ltd.
- Craig, E. G. (2013). Igralec in nadmarioneta. *Lutka* 2013, 58, 11–15.
- Dahl, R. (2009). *Čudoviti lisjak*. Ljubljana, Mladinska knjiga.
- Dvořák, J. V. (1996a). Gledališče lutk na prelomu stoletja... III. *Lutka*, 51, 24–25.
- Dvořák, J. V. (1996b). Gledališče lutk na prelomu stoletja... IV. *Lutka*, 48, 56.
- Dvořák, J. V. (1996c). Gledališče lutk na prelomu stoletja... V. *Lutka*, 53, 128–129.
- Francis, P. (2012). *Puppetry: a reader in theatre practice*. New York: Palgrave Macmillan, Houndmills.
- Freyer, A. in Majaron, E. (2014). *100 let slovenske lutkovne umetnosti*. Ljubljana: Mini teater.
- Hočevar, M. (1998). *Prostori igre*. Ljubljana: Mestno gledališče ljubljansko.
- Howard, P. (2009). *What is scenography?*. London; New York: Routledge.
- Loboda, M. (2013). Mojstra in marioneta. *Lutka* 2103, 58, 29–33.
- Majaron, E. (1987a). Javanke ali lutke na palici. *Pionir*, 43(3), 20–22.
- Majaron, E. (1987b). Senca, človekova neločljiva spremljevalka. *Pionir*, 43(2), 18–20.
- Majaron, E. (1988a). Lutke – ljudski junaki. *Pionir*, 43(7), 40–42.
- Majaron, E. (1988b). Tradicionalno gledališče Japonske. *Pionir*, 43(6), 7–9.
- Majaron, E. (2013). Marioneta, kraljica lutk. *Lutka* 2013, 58, 17–21.
- Mottram, S. (2013). Ponovno snidenje z marioneto. *Lutka* 2013, 58, 132–134.
- Obrazcov, S. (1951). *Igralec z lutko*. Ljubljana: Mladinska knjiga.
- Predan, V. (1981). *Gledališka scenografija in kostumografija*. Ljubljana: Društvo oblikovalcev Slovenije.
- Rački, T. (1976). *Improvizirajmo sceno*. Ljubljana: Univerzum.
- Rooss, A. (1996). Senčno lutkarstvo na Slovenskem. *Lutka*, 53, 104–110.

- Rumbau, T. (1996). Jezik senc. *Lutka*, 53, 101–103.
- Srdić, Z. (2013a). Marioneta v času sodobnih tehnologij. *Lutka 2013*, 58, 43–54.
- Srdić, Z. (2013b). Marionetna vodila. *Lutka 2013*, 58, 68–76.
- Šuštaršič, N. (ur.) (2004). *Likovna teorija: učbenik za umetniške gimnazije likovne smeri od 1. do 4. letika*. Ljubljana: Debora.
- Tomanek, A. (2006). *Forms of puppets*. Praga: AMU press.
- Trefalt, U. (1993). *Osnove lutkovne režije*. Ljubljana: Zveza kulturnih organizacij Slovenije.
- Varl, B. (1995). *Lutke na palici*. Šentilj: Aristej.
- Varl, B. (1997a). *Mimične lutke*. Šentilj: Aristej.
- Varl, B. (1997b). *Ploske lutke*. Šentilj: Aristej.
- Varl, B. (1997c). *Ročne lutke*. Šentilj: Aristej.

2. KAZALO SLIK

- Str. 14:** Slika 1: Preprosta in kompleksna marionetna vodila (Tomanek, 2006, str. 39 - 43)
- Str. 15:** Slika 2: Nekaj tehničnih rešitev gibljivih sklepov lutke (Varl, 1995, str. 20)
- Str. 15:** Slika 3: Nekaj tehničnih rešitev gibljivih sklepov lutke 2 (Tomanek, str.92)
- Str. 16:** Slika 4: Marioneta na žici (Ko je Šlemil šel v Varšavo, 2014, režiserka: Jelena Sitar Cvetko, avtor likovne podobe: Svjetlan Junaković), (4. 9. 2015) Pridobljeno s <http://www.lg-mb.si/premiere/ko-je-slemil-sel-v-varsavo/>
- Str. 18:** Slika 5: Ročna lutka Pulcinelle, (22. 9. 2015) Pridobljeno s <http://thedoodlegraveyard.myblog.arts.ac.uk/2013/10/30/shadow-puppets/>
- Str. 19:** Slika 6: Punch z drugimi nastopajočimi liki (od leve prot desni: Policaj, Judy, Punch, Smrt), (22. 9. 2015) Pridobljeno s http://blogs.rmg.co.uk/collections/2008/09/03/installing_beside_the_seaside_episode_3/
- Str. 20:** Slika 7: Pavliha (avtor likovne podobe: Niko Kuret), (22. 9. 2015) Pridobljeno s <http://www.rtvsl.si/kultura/novice/s-pavliho-do-zmage-pravice-nad-goljufijo/353982>
- Str. 20:** Slika 8: Ročna lutka (Krafl, 2013, režiserka: Tea Kovše, avtorica likovne podobe: Nina Kojc), (4. 9. 2015) Pridobljeno s <https://www.facebook.com/Kunkuvo/photos/pb.276289185830115.-2207520000.1441374975./536732886452409/?type=3&permPage=1>
- Str. 21:** Slika 9: Ročne mimične lutke, naglavne mimične lutke in mimične lutke z vodikom (Varl, 1997a, str. 11 - 24)
- Str. 22:** Slika 10: Mimične lutke (Love dolls, 2009, režiser in avtor likovne podobe: Duda Paiva), (4. 9. 2015) Pridobljeno s <http://www.delo.si/kultura/oder/bienale-lutkovnih-ustvarjalcev-kvalitativno-neizenacena-produkcija.html>
- Str. 23:** Slika 11: Javajke (Salto mortale, 2012, režiser in avtor likovne podobe: Silvan Omerzu), (22. 9. 2015) Pridobljeno s <http://www.lg-mb.si/premiere/salto-mortale/>
- Str. 23:** Slika 12: Tradicionalna indonezijska lutka, (22. 9. 2015) Pridobljeno s <http://www.puppet.org/about/pix/54.jpg>
- Str. 24:** Slika 13: Konstrukcija javajke, ki jo lutkar nosi na glavi (Trefalt, 1993, str. 54)
- Str. 25:** Slika 14: Konstrukcija javajke s pištolo za premikanje glave (Trefalt, 1993, str. 53)
- Str. 26:** Slika 15: Ploska lutka: negibljiva in gibljiva (Varl, 1997b, str. 15)
- Str. 26:** Slika 16: Gibljiva ploska lutka: prikaz premičnih stikov in vodil (Varl, 1997b, str. 14 - 15)
- Str. 27:** Slika 17: Ploske lutke (Leteča krava, 1974, režiser in avtor likovne podobe: Bojan Čebulj), (4. 9. 2015) Pridobljeno s <https://www.facebook.com/lutkovnogledalisce.maribor/photos/>

Str. 28: Slika 18: Tradicionalna indonezijaska senčna lutka, (22. 9. 2015) Pridobljeno s <http://www.ssplprints.com/image/87440/javanese-shadow-puppet-early-20th-century>

Str. 29: Slika 19 - 20: Tradicionalni indijski senčni lutki, (22. 9. 2015) Pridobljeno s http://www.karagiozismuseum.gr/en/theatro_skion/images/india.jpg in <https://promotetelugu.files.wordpress.com/2010/05/t1.jpg>

Str. 30: Slika 21: Kombinacija mobilnega vira svetlobe z mobilno senčno lutko (O vili, ki vidi v temi, 2015, režiserka: Rita Bartal Kiss, avtorica likovne podobe: Sabina Šinko), (22. 9. 2015) Pridobljeno s <http://www.lg-mb.si/ponovitve/o-vili-ki-vidi-v-temi/>

Str. 31: Slika 22: Hkratna uporaba več grafoskopov v lutkovnem gledališču (Svetloba sveta, 2015, režiser: Noriyuki Sawa), (22. 9. 2015) Pridobljeno s <https://www.facebook.com/lutkovnogledalisce.maribor/photos/>

Str. 32: Slika 5: Senčne lutke (Račka, smrt in tulipan, 2015, režiser: Fabrizio Montecchi, avtorica likovne podobe: Federica Ferrari, po motivih Wolfa Erlbrucha), (4. 9. 2015) Pridobljeno s <http://www.lgl.si/si/imagelib/source/default/Predstave/racka-smrt-in-tulipan/racka-smrt-in-tulipan-4.JPG>

Str. 33: Slika 23: Možnosti senčnih lutk v modernem lutkovnem gledališču, (22. 9. 2015) Pridobljeno s <https://www.facebook.com/lutkovnogledalisce.maribor/photos/>

Str. 34: Slika 24: Sodobna različica lutke manekina (Kako ujeti zvezdo, 2014, režiser: Ágnes Kuthy, avtor likovne podobe: Ákos Mátravölgyi), (4. 9. 2015) Pridobljeno s <http://www.lgl.si/si/predstave/vse-predstave/499-Kako-ujeti-zvezdo#.Vejbuvntmko>

Str. 36: Slika 25: Predmeti kot lutke (Časoskop, 2014, režiser: Matija Solce, avtorica likovne podobe: Sara Evelyn Brown), (4. 9. 2015) Pridobljeno s <http://www.lg-mb.si/ponovitve/casoskop/>

Str. 45: Slika 26: Skica scene

Str. 46: Slika 27: Možna postavitev zabojev v prvem planu

Str. 46: Slika 28 - 30: Hiša Grdina, kmeta, ki je kmetoval z jabolki in jabolčnim moštom

Str. 47: Slika 31: Maketa dela paravana z motivom gozda

Str. 48: Slika 32: Namizne lutke Grdina, Grdavša in Grduha

Str. 48: Slika 33: Namizna lutka Grdina

Str. 49: Slika 34: Namizna in ploska lutka Grduha

Str. 50: Slika 35: Namizna lutka Grdavša

Str. 50: Slika 36: Skice lutk kmetov

Str. 51: Slika 37: Neobdelan in skaširan stiropor

Str. 52: Slika 38: Ploske lutke Grdina, Grduha in Grdavša.

Str. 53: Slika 39: Ploske lutke lisjaka, lisice, jazbeca in zajca

Str. 54: Slika 40: Proces izdelave ploske lutke

Str. 54: Slika 41: Vodila in spoji

Str. 55: Slika 42: Ploske lutke živalskih likov

Str. 59 – 61: Slika 43 - 64: Razne tehnike lutk iz različnih lutkovnih predstav, (12. 7. 2015)

Pridobljeno s <http://www.lg-mb.si> in <http://www.lgl.si>

Str. 62: Slika 65: Obdelava stiropora

Str. 63: Slika 66: Skaširani deli lutk

Str. 64: Slika 67: Poslikava lutk

Str. 64: Slika 68: Šivanje telesa ročne lutke

Str. 65: Slika 69: Izdelava delov lutk iz pene

Str. 66: Slika 70 - 71: Lutka na palici

Str. 67: Slika 72: Ročna lutka

Str. 68: Slika 73: Namizna lutka

Str. 69: Slika 74: Ročna lutka