

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Deja Popošek

Gledališko telo – razmerje med živim in neživim v lutkovnem gledališču

Diplomsko delo

Ljubljana, 2013

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Deja Popošek

Mentorica: red. prof. dr. Alenka Švab

Gledališko telo – razmerje med živim in neživim v lutkovnem gledališču

Diplomsko delo

Ljubljana, 2013

*Zahvaljujem se mentorici red. prof. dr. Alenki Švab
za usmerjanje in potrpežljivost, prijateljsem in družini za vzpodbudo
ter Tini in Boštjanu – zaradi vama znanih razlogov.*

Gledališko telo – razmerje med živim in neživim v lutkovnem gledališču

Človeško telo kot glavni instrument gledališča je tekst, ki ga beremo. Igralec se svojega telesa zaveda, ga obvladuje in z njim manipulira ter s tem gledalcem prikazuje celostno podobo lika, ki ga uteleša. Razumevanje koncepta telesa v gledališču se je skozi zgodovino precej spreminjalo, med drugim je bilo pojmovano kot gledališki stroj, industrijsko telo in mehanizirano telo. Izrazno sredstvo igralca je vseskozi bil in je še danes gib igralčevega telesa, ki skupaj z ostalimi elementi gledališča – besedilom, sceno, kostumi - gledalcem prenaša željeno sporočilo. Podobno je tudi v lutkovnem gledališču, le da tam kot vodilno izrazno sredstvo nastopa lutkovna podoba. V teoretičnem delu naloge sem s pomočjo obstoječe literature na temo telesa v gledališču in lutkarstvu pojasnila različne poglede na telo in obvladovanje le-tega v gledališču. Opisala sem različne lutkovne tehnike in vrste lutk. V empiričnem delu sem s pomočjo kritične analize interpretirala lutkovno predstavo Ribič Taro. Zanimalo me je, na kakšen način se v izbrani lutkovni predstavi kažejo teoretični nastavki naloge – pomen uporabe različnih vrst lutk, gibanje telesa v lutkovnem gledališču ter razmerje med telesom živega igralca in telesno strukturo lutke. Ugotovitve analize in odgovore na raziskovalna vprašanja sem predstavila v sklepnem delu naloge.

Ključne besede: gledališče, telo, gib, lutke.

Theatre body - relation between live and lifeless in the puppet theater

The human body as a theatre's main instrument is the text we read. With the actors awareness, control and manipulation of his body, he shows the overall image of the character he embodies. Understanding the concept of the body at the theatre varied considerably throughout history. Among others it was considered as a theatrical machine, industrial and mechanical body. The actor has been expressing himself through the move, which, combined with other theatre elements – text, scene, costumes – transmits desired message to the audience. Situation is similar in the puppet theatre, but there is a puppet image which is the guiding expression tool. In the theoretical part of the research I used the existing literature on the topic to explain different aspects of the body and its controlling in the theatre. I described the variety of puppetry techniques and types of puppets. In the empirical part I used the critical analysis to interpret the puppet performance Fisherman Taro. I was interested in how the theoretical pieces fit into the selected performance – the meaning of different puppet types, body movement and the relation between actors body and puppets body structure. I presented the findings of the analysis and answered the research questions in the concluding part of the diploma paper.

Key words: theatre, body, move, puppets.

KAZALO

1	UVOD	7
2	GLEDALIŠKA REPREZENTACIJA TELESA	8
2.1	Kratek zgodovinski pregled	9
2.2	Gib – obvladovanje telesa na odru	10
3	LUTKOVNO TELO	11
3.1	Vrste lutk in lutkovne tehnike	13
3.1.1	Marionetne lutke	13
3.1.2	Ročne in mimične lutke.....	14
3.1.3	Javajke.....	16
3.1.4	Naglavne/čeladne lutke	17
3.1.5	Senčne lutke in senčno gledališče	17
3.2	Telo in gib v lutkovnem gledališču	19
3.3	Živo in neživo telo – lutka kot podaljšek igralčevega telesa.....	19
4	RIBIČ TARO: ANALIZA LUTKOVNE PREDSTAVE	22
4.1	Tradicionalno japonsko lutkovno gledališče	23
4.2	Uvodni nastavki k analizi lutkovne predstave.....	24
4.3	Analiza lutkovne predstave	26
5	SKLEP	31
6	LITERATURA	33

KAZALO SLIK

Slika 3.1: Češka marionetna lutka.....	14
Slika 3.2: Ročne lutke iz televizijske serije The Muppet Show.....	15
Slika 3.3: Tradicionalna, indonezijska lutka Wajang.....	16
Slika 3.4: Naglavna lutka v obliki čelade.....	17
Slika 3.5: Senčno gledališče z uporabo različnih vrst lutk.....	18
Slika 4.1: Japonska lutkovna tehnika bunraku.....	26
Slika 4.2: Kombinacija različnih vrst lutk.....	30

1 UVOD

Za obravnavanje telesa v lutkovnem gledališču me je navdihnilo gledanje lutkovnih predstav v celotnem preteklem šolskem letu, ko sem ugotovila, da lutkovne predstave niso samo to, česar se spominjam iz otroštva – marionetne lutke, upravljanje s strani igralcev, oblečenih v črnino, ki jih naj ne bi videli. Spominjam se različnih oblik lutk in celo nekaj pesmic. Seveda je pogled otroka na odrsko animacijo povsem nekaj drugega, vendar me je kljub temu presenetilo dejstvo, kako malo dejansko poznam lutkovno igrilstvo. To, da se igrajo predstave za odrasle in da obstaja toliko tehnik igranja z lutko ter toliko različnih lutk in možnih optičnih iluzij. In navsezadnje, da se lahko tudi odrasli kaj naučimo iz otroških predstav s priporočeno starostjo tri leta in se ob tem tudi nasmejimo. Te ugotovitve so me pripeljale do želje, da bi se podrobneje podala v sfero lutkarstva in tako je nastala osnovna ideja pričujoče diplomske naloge.

Človeško telo kot glavni element odrskega nastopanja nudi številne možne oblike gibanja in kretenj, s katerimi igralec prenaša sporočilo predstave gledalcem. V nalogi se osredotočam na igralčevo telo kot celoto, na gib in obvladovanje telesa na odru. Uporaba različnih gledaliških tehnik je odvisna od tematike predstave in sporočila, ki ga ustvarjalci želijo predati. Lutkovno gledališče od tega prav nič ne odstopa, le manj je omejeno z zmožnostmi igralčevega telesa. V lutkovnem gledališču je vse možno in kakor v celotnem svetu umetnosti, tudi v lutkarstvu »vse pomembnejša postajajo vprašanja človekove volje, svobode in nesvobode, manipulacije z ideali, spoštovanja in zavisti, relativnosti resnice, odnosov posameznika do družbe in družbe do posameznika« (Majaron 1988c, 26).

Posamezne elemente gledališča, tudi lutkovnega, se da raziskovati na različne načine. Od zgodovinskih nastavkov iz vsega sveta do študija igre, scenografije, kostumografije, glasbe... Ker me v nalogi zanima predvsem telo v lutkovnem gledališču, natančneje razmerje med igralčevim telesom in lutko, bom s pomočjo različnih virov skušala ugotoviti, ali nepopolno človeško telo lahko nadomesti umetna struktura lutke ali pa je ravno njuno sodelovanje ključno za popolno upodobitev lika, ki ga predstavljata.

Namen naloge je raziskati razmerje med človeškim in umetnim telesom in ugotoviti, ali lutkovno telo služi bolj kot nadomestek igralčevega telesa ali kot dodatek nepopolnemu človeškemu telesu. Kot polje raziskave sem si tako zastavila vprašanje, ali lahko razumemo lutko kot podaljšek in nadgradnjo operativnosti igralčevega, nepopolnega telesa ali pa je cilj njunega sodelovanja vzpostavitev nove entitete, ki je večja od vsote njunih posameznih delov.

S pomočjo strokovne literature bom v teoretičnem delu naloge obravnavala telo v gledališču, natančneje v lutkovnem gledališču. Kako gib igralčevega in lutkinega telesa vpliva na sporočilnost uprizorjene zgodbe ter kakšno je sodelovanje med igralcem – lutkarjem in lutko. Predstavila bom različne tehnike in tehnologije uporabljene v lutkarstvu, pri čemer bom izpostavila tiste elemente, ki se tako neposredno kot posredno navezujejo na telo. S pomočjo omenjenih teoretskih nastavkov bom v empiričnem delu analizirala lutkovno predstavo Ribič Taro. To bom storila s pomočjo ogleda predstave, fotografij, opisa predstave in lutkovne kritike. Analizirala bom kako se teoretični deli naloge kažejo v izbrani predstavi ter kakšen pomen imajo za predstavo in gledalca. Ugotovitve analize in odgovore na raziskovalna vprašanja bom predstavila v zaključnem delu naloge.

2 GLEDALIŠKA REPREZENTACIJA TELESA

Človeška figura pride najbolj do izraza v gledališču, saj je tam fikcija zgrajena ravno iz teles igralcev. Kakršnakoli gledališka umetnost ne bi obstajala brez človeškega telesa, ki hkrati predstavlja subjekt in objekt izražanja, hkrati je izdelek, orodje, pripoved in jezik (Jovanović 2007). Telo v gledališču lahko razumemo kot tekst, ki ga beremo. Takšno obravnavanje gledališča kot teksta imenujemo *semiotika gledališča*. Igralsko telo lahko namreč vstopa v različna označevalna razmerja, odvisna od različnih gledaliških žanrov (Lukan 2007). Znotraj teh gledališko telo proizvaja različne pomene za samo predstavo, na primer »v tradicionalnem dramskem gledališču je igralsko telo del dramskega besedila, v performansu pa je dramsko besedilo zgolj del igralskega telesa« (Lukan 2007, 103). Igralec s svojim telesom izraža igrani lik in mu s telesno držo, kretnjami in mimiko obraza daje nek značaj. Prikazuje znake, ki jih gledalec prebere in ugotovi za kakšen karakter gre, intenzivnost tega pa se še poveča z uporabo govora in ostalih elementov gledališča (scena, kostumi, glasba, pripomočki). Človek - igralec na odru - s svojim telesom manipulira in ga na ta način instrumentalizira. Telo je hkrati on sam in orodje za upodobitev igranega lika. Vendar bolj kot igralec zakrije značilnosti lastnega telesa, bolj v ospredje stopijo zaigrane značilnosti uprizorjenega lika. »S stališča scenskih umetnosti bi poenostavljeno lahko rekli, da je telo mogoče opazovati na dva osnovna načina: kot avtonomen in neavtonomen pojav. Tradicionalno prevladujoč, večinski način opazovanja teles v scenski umetnosti je izhajal iz spoznanja, da je človek »družbena žival«, da je del širše, etnične, socialne, kulturne, verske, ekonomske, zgodovinske itn.

interesne skupnosti« (Jovanović 2007, 59). Igralec nastopa tako kot on sam, kot lik, ki ga uteleša. Pojem utelešenja se je uveljavil ob koncu 18. stoletja, gre pa za koncept igralskega prikazovanja (Fischer-Lichte 2008). Kot osnovo gledališke reprezentacije veliko piscev o gledališču¹ opredeli jezik telesa. Največja umetnost gledališča je v posnemanju narave oz. naravnega in jezik telesa sestoji iz naravnih znakov ter nam na ta način prikazuje resnico² (Kunst 1999). »Naravni jezik, ki je pogoj uspešnega gledališkega jezika, je torej vedno že vnaprej oblikovan, je produkt samokontrole, specifičnega telesnega treninga, ki igralca loči od njegove notranjosti in vzpostavlja artificialne znake telesa« (Kunst 1999, 70).

2.1 Kratek zgodovinski pregled

V času meščanskega gledališča v 10. stoletju, postane pogled na telo v gledališču bolj specifičen in o njem se začne podrobneje razglabljati. Telo je primerjano z delovanjem stroja, je trenirano in po besedah Kunstove, predstavlja stroj za proizvodnjo občutkov. Podobno kot razsvetljsko si je tudi avantgardno gledališče zamišljalo telo kot nekaj odsotnega, nemogočega, popolnega, ali po Bojani Kunst (1999), kot nemogoče telo ali gledališki stroj. Gledališče je bilo tisto, ki je skozi zgodovino najbolj stremelo k popolnim, nemogočim telesom, k umetnim formam, ki bi odpravile fizične pomanjkljivosti živega telesa. Kasneje želijo romantiki to avtomatizirano, gledališko telo nadomestiti z umetnim telesom, saj je po njihovem le takšno telo zmožno doseči telesno popolnost. Na pojmovanje telesa in njegovo abstraktno podobo pomembno vpliva tudi industrializacija. V umetnosti iz začetka 20. stoletja se oblikuje sodobno industrijsko telo. V 20. stoletju se telo prilagodi in podredi delovanju stroja. Mehanizira se gledališki oder in živo telo je izrinjeno s strani mehaniziranih marionet. Transformacija telesa z umetno nadomestitvijo doživi vrhunec v avantgardi, ko pride do sprememb samega upodabljanja teles. Umetno telo postane zelo priljubljeno med avantgardnimi umetniki (Kunst 1999). »Gledališka umetnost avantgarde temeljito poseže v tradicionalno vlogo telesa« (Kunst 1999, 153). Pojavi se nova estetika telesa, ki mora delovati v interakciji s prostorom, s tem pa se spremeni tudi njegova funkcija. S preoblikovanjem telesa so se ukvarjali tudi futuristi, predvsem italijanski, med katerimi se pojavi celo ideja o

¹ Lavater, Johann Jakob Engel in Denis Diderot.

² Diderot pri tem piše o tem, da igralec na odru ne predstavlja resnice kot jo vidimo v naravi, temveč posnema idealen model.

popolni odsotnosti človeškega telesa na odru, saj bi le tako lahko oblikovali oder kot abstraktno entiteto. Pride do transformacije telesa na odru preko mehanizacije, saj jim prav mehanska struktura predstavlja idealno telo. V podobne sfere so se podali tudi ruski futuristi, ki so za svoje ustvarjanje preučevali cirkus, lutke in japonsko gledališče (Kunst 1999). Od šestdesetih let 20. stoletja se v gledališču razvijajo različne rabe telesa. Navezujejo se na historične avantgarde, vendar pa ne poudarjajo telesa kot materiala, ki ga je potrebno v celoti obvladovati (Fischer-Lichte 2008). V zadnjem času je vedno bolj zanimiv interkulturni koncept telesa, ki se kaže tudi v lutkovnem gledališču, kot bom prikazala v nadaljevanju.

2.2 Gib – obvladovanje telesa na odru

Kako premikati telo je ena izmed prvinskih umetnosti gledališča, obvladovanje telesa pa je med najpomembnejšimi elementi igralca na odru, saj na ta način gledalce seznanja z likom, ki ga predstavlja. Gib tako predstavlja »najizraznejše sredstvo igralca, ki nikoli ne sme biti samozadostno, ampak podrejeno liku, ki ga predstavlja« (Neubauer 2003, 11). Igralčeva naloga je, gledalcem na razumljiv način prikazati celostno podobo igranega lika. Z zavedanjem in obvladovanjem telesa igralec izraža osebnost, čustva, razpoloženje in situacijo igranega lika (Neubauer 2003). Odrsko gibanje samo po sebi dobi pomen šele v kombinaciji z govorom, plesom, glasbo, kostumi in sceno. Vendar pa so ravno »telesni gibi skupaj z gibi organov za oblikovanje glasu neizogibno potrebni za odrsko predstavo« (Laban 2002, 15). Za igralca je ključna kontrola telesa in gibanja, saj je le tako predstava lahko odigrana večkrat.

Neubauer v povezavi z gibanjem na odru govori tudi o mišičnem spominu. Pri tem gre za gibe, ki jih igralec izvaja podzavestno zaradi večkratnega ponavljanja (skozi vaje, predstave). Pravi, da moramo ta avtomatizem gibov »razumeti kot odnos navade do zavestne dejavnosti« (Neubauer 2003, 14). Kljub temu da si igralec določene gibe zapomni toliko, da jih izvaja podzavestno, vseeno ob vsaki ponovitvi na odru predstavlja neko drugo telo. Sicer gre za enako predstavo z istimi soigralci, a vseeno dobi igralec z vsako ponovitvijo nove izkušnje, ki potem spet vplivajo na naslednjo ponovitev. Naslednja stvar, ki jo je v tem kontekstu tudi potrebno upoštevati je ta, da igralec vsakič igra pred drugačno publiko, ki ji vsakič predstavlja novo telo. Hkrati se z vsakim novim občinstvom spreminja tudi igralčev nastop (Lukan 2007).

Pomembno je, da ne zanemarimo nobenega giba, saj lahko že izredno majhen telesni premik gledalcu sporoči nek pomen. Igralec na odru ne predstavlja samega sebe, igra lik, ki ga mora predstaviti na razumljiv način. Pri tem ustvari neko podobo, ki reflektira tudi del njega. Na nek način lahko rečemo, da ustvari novo telo, ki mu Blaž Lukan pravi »*tretje telo*, ki ni niti on sam, niti njegova vloga, temveč s samim seboj in odrsko eksistenco prežemajoče se bitje v stiku z občinstvom, ki je zdaj več, zdaj pa tudi manj tako od samega sebe kot od svoje vloge« (Lukan 2007, 46).

Za razumevanje igrane zgodbe in likov, še posebej pa odnosov med liki, je pomembna še ena vrsta gibanja. Gre za prihode in odhode iz odra, približevanja in srečevanja med igralci ter medsebojno dotikanje. Takšno gibanje se razlikuje od gibanje posameznika in je izrazno na drugačen način. Igralčevi gibi delujejo skoraj naključno, telo in glas pa uporablja na način, da gledalcem predstavlja osebnost lika, ki ga igra (Laban 2002).

3 LUTKOVNO TELO

Lutka in lutkarstvo imata bogato zgodovino po vsem svetu, vendar se naše raziskovanje lutkovnega telesa v odnosu do človeškega zaustavi v 18. stoletju. Ob tem ne gre govoriti o lutkah in lutkarstvu kot nam je znano danes, niti o lutkovnem gledališču. Gre za predmete, umetna telesa, ki so ustvarjena po človeški podobi in za katere se zdi, da želijo nadomestiti živega igralca na odru. Kunstova jih imenuje *avtomati*. Le-ti nimajo telesnih omejitev, ki jih poseduje vsako človeško bitje. Kljub temu da jih morda ne gre enačiti z današnjimi lutkami, lahko najdemo neko vzporedno vez s temo diplomske naloge. Omenjeni avtomati so mehanične stvaritve raznih oblikovalcev in inovatorjev 18. in 19. stoletja; barona Wolfganga Von Kempelena, Jacquesa Vaucanson, Pierra Jacquet-Droza in njegovega sina Henrija Louisa Jacquet-Droza (Kunst 1999). Večina njihovih avtomatov poseduje človeško podobo in z vgrajeno mehanizacijo posnema različna človeška dejanja, na primer petje ali risanje. Podobnost z želenim raziskovanjem umetnega proti živemu telesu tukaj najdem v neživi človeški strukturi, ki pa vseeno daje vtis živosti. S tem spominja na umetno strukturo lutke, vendar med njima prihaja do pomembne razlike v odnosu med živim in neživim. Avtomat 18. stoletja se namreč sam po sebi obnaša kot živo bitje in zato ne potrebuje človeške roke. Ta ga je le ustvarila, za gledalce pa nastopa sam s pomočjo mehanizacije. Na primer Vaucansonov

Pastir, ki je na piščal zaigral kar dvanajst melodij, ali pa na primer *Risar* očeta in sina Jacquet-Droza, ki je na list papirja narisal Marijo Antonietto (Kunst 1999, 81-94). Lutka po drugi strani ob sebi potrebuje človeško roko in glas, da oživi, s tem pa se na odru vzpostavi relacija med živim in neživim telesom.

Navdušenost nad avtomati kaj hitro zbledi, saj stroj s svojo podobnostjo telesu le-temu predstavlja grožnjo. »Stroj se ne pojavlja več kot razlaga delovanja telesa, temveč vanj temeljno poseže« (Kunst 1999, 95). Na splošno se pogled na telo v 19. stoletju zelo spremeni. Na to ima pomemben vpliv izid dveh spisov³, ki spremenita odnos do avtomata iz 18. stoletja, saj oba posegata v odnos človeka do umetne strukture (Kunst 1999). V razsvetljenstvu se poveča potreba po popolni umetni formi, ki nadomesti telo. To popolno formo predstavlja marioneta, ki je še danes ena izmed ključnih vrst lutk v lutkovnem gledališču. Kunstova, ki se pri razlagi marionetne lutke nanaša na Kleistov spis *O marionetnem gledališču*, piše o marioneti kot »nosilcu estetskih atributov: simetrije, lahkotnosti, neobčutljivosti na gravitacijo, miline, mobilnosti in repeticije. Le umetna struktura lahko premosti dualizem telesa in duše ter tako preseže dialektiko med notranjostjo in zunanostjo, tako da vseskozi razkazuje popolno skladnost duše in telesa, notranjosti in zunanosti« (Kunst 1999, 112). Marionetna struktura nam predstavlja ideal in za razliko od človeškega telesa ni nezanesljiva, kljub temu, da jo človeško telo upravlja. Konec 19. stoletja pride do prehoda iz mehanskega stroja v avtovizualni »stroj« in v ospredje pride samo gibanje telesa. Marioneta dobi takrat pomembno vlogo v gledaliških vodah in vpliva na moč umetnega telesa tudi kasneje (Kunst 1999).

Lutkarstvo se je vseskozi borilo s »človeškim gledališčem«, če ga lahko tako poimenujem. V družbi je veljalo prepričanje, da gre le za pomanjšano verzijo živega gledališča. Tako je bilo vse od konca 19. stoletja pa do druge svetovne vojne. Takrat je dobila lutka nova področja uporabe, saj je poleg zabave, dobila tudi funkcijo poučevanja in vzgoje otrok. Za konec 19. in začetek 20. stoletja je značilno upodabljanje pravljič na lutkovnih odrih, lutke pa so izrazito tipizirane. Ker so predstave po večini namenjene otroškemu občinstvu, zgodbe postanejo poučne, kar je še danes pomemben del lutkovnih gledališč. V času po drugi svetovni vojni pride do vala eksperimentiranja na področju lutkarstva. V igro se vključi tako groteskno in absurdno, kot tudi poetično in ekspresivno. Takrat lutke dobivajo tudi vedno več človeških

³ Gre za spis Heinricha von Kleista *O marionetnem gledališču* in E. T. A. Hoffmanna *Peskar*.

lastnosti. Seveda pa je to predvsem delo lutkarja, ki lutko oživlja s svojim govorom in gibanjem telesa (Trefalt 1993).

3.1 Vrste lutk in lutkovne tehnike

Enako kot v klasičnem gledališču, tudi v lutkovnem zasledimo raznovrstne odrske tehnike in različne vrste lutk. Nekatere so povezane s sporočilnostjo igrane zgodbe, spet druge so odvisne od teksta. Katera lutka bo v predstavi uporabljena in na kakšen način, je odvisno od sporočilnosti in teme predstave, lahko pa jih med seboj tudi kombiniramo. Pogosteje uporabljene so osnovne ali *klasične lutkovne* tehnike, vendar ustvarjalci predstav le-te spremenijo oziroma prilagodijo izbrani lutkovni predstavi. Že takšno kombiniranje samo po sebi prinaša neko sporočilnost, saj lahko na ta način združimo različne svetove ali časovna obdobja in obratno (Majaron 1988c). V nadaljevanju bom na kratko predstavila vrste lutk in njihove tehnike. Podrobneje se bom osredotočila na lutke in vrste lutkovnega gledališča, katerih elemente lahko opazimo v lutkovni predstavi, ki jo bom analizirala v empiričnem delu naloge. Pri tem je pomembno poudariti, da se opis lutk nanaša na tradicionalne oblike različnih lutk, medtem ko lahko v sodobnem lutkovnem gledališču opazimo odstopanja od klasičnih oblik ter kombiniranja različnih vrst lutk.

3.1.1 Marionetne lutke

Beseda *marioneta* naj bi izhajala iz imena Marion – Marija, najverjetneje iz obdobja 9. stoletja, ko so v Franciji tradicionalno uprizarjali biblijske zgodbe. Med božičnimi igrami je bila priljubljena Marija, v francoščini Marionette, katere ime se je ohranilo do danes. Ker je lutka marioneta pritrjena na niti ali žice, so njeni gibi mehki in počasni, lutkar pa mora biti predvsem natančen. Tradicionalne češke marionete (glej Sliko 3.1) so vodene na nitkah, poznamo pa tudi sicilijanske marionete, vodene na žicah. Slednje so za razliko od tistih na nitkah veliko bolj obvladljive, njihovo gibanje pa je predvsem bolj poudarjeno⁴. Obe sta

⁴ Sicilijanske marionete so upravljane z glavno, vodilno žico in žico za obvladovanje rok, medtem ko noge lebdijo. To da lutki posebno gibanje, ki ga z drugimi lutkami ne moremo doseči.

tradicionalno upravljani od zgoraj navzdol, pri čemer je poudarek skoraj vedno na telesu lutke in ne na igralcu. Marionetno gledališče je doživelo razcvet na prelomu 19. in 20. stoletja. Tradicionalni marionetni oder delno zakriva lutkarja, vendar sodobna odrska tehnologija ustvarjalcem pušča odprte možnosti. Poznamo tudi marionetne lutke, ki so vodene od spodaj navzgor. Pritrjene so na palico ali žico, roke, noge in glava pa so prav tako upravljani z nitmi, tako kot tiste marionete upravljanje od zgoraj. Takšna marioneta precej spominja na lutke javajke, o katerih bom pisala v nadaljevanju. Vendar imajo te lutke omejeno gibanje, saj so niti za upravljanje skrite znotraj telesa same lutke. Ker se giblje okorno in težje uporablja rekvizite, jo navadno uporabljajo za upodobitev živalskih likov. Podobne prvine kot marionetne lutke vodene od spodaj navzgor imajo tudi *ploske lutke*. Njihova posebnost je v tem, da so dvodimenzionalne, njeni gibi so natančni, vendar je v gibanju precej omejena. (Majaron 1987a; Majaron 1988a; Trefalt 1993).

Slika 3.1: Češka marionetna lutka.



Vir: Rose (2009).

3.1.2 Ročne in mimične lutke

Že samo ime pove, da so ročne lutke upravljane izključno z roko in sicer od spodaj navzgor. Poznamo več vrst ročnih lutk, klasična oblika pa je tista, kjer igralec roke in glavo lutke upravlja s prsti. Takšne lutke se najpogosteje uporabljajo za enostavne predstave, namenjene

najmlajšim gledalcem, uspešna pa je tudi njihova uporaba v šolah, kjer so didaktični pripomoček. Ker igralec takšno lutko upravlja direktno z roko, oziroma jo nosi na roki kot rokavico, so gibi ročne lutke lahko hitri in ostri. Ker je zelo gibljiva, lahko igralec zaradi lastne oprijemljivosti uporablja tudi rekvizite.

Mimične lutke so prav tako upravljane od spodaj navzgor. Način uporabe lutkarjeve roke pri igranju je podoben kot pri ročnih lutkah. Le-to ima namreč potisnjeno v lutkino glavo tako, da štiri prste uporablja za zgornjo čeljust, palec pa za spodnjo. To nam tudi pove, da imajo takšne lutke obsežne mimične sposobnosti, česar pri ostalih lutkah ne opazimo (Trefalt 1993). Ročne in mimične lutke so enostavnejše za uporabo, kar je tudi vzrok za njihovo pojavnost izven lutkovnih odrov. Pojavile so se tudi na televizijskih zaslonih. Znana je na primer televizijska serija *The muppet show* iz sedemdesetih in osemdesetih let (glej Sliko 3.2).

Slika 3.2: Ročne lutke iz televizijske serije The Muppet Show.



Vir: Frye (2008).

3.1.3 Javajke

Javajke⁵ so lutke, ki jih lutkar vodi od spodaj navzgor. Originalno gre za tako imenovane *wajang lutke* (glej Sliko 3.3), ki so dobile ime po otoku Java, od kjer izvirajo. Tradicionalna indonezijska lutka je upravljana s tremi palicami, od katerih je glavna speljana čez celo telo in upravlja premično glavo lutke. Drugi dve palici upravljata roki lutke. Takšna lutka omogoča precizno gibanje in ima različne izrazne zmožnosti. Javajke se od ostalih lutk razlikujejo po tem, da jih lutkarji sicer upravljajo z rokami, vendar jih hkrati nosijo na glavi. Njihovo telo je sestavljeno iz trdne konstrukcije trupa, gledalci pa lahko vidijo le glavo lutke ter dlani, saj ostale dele prekriva blago. Premikanje lutke je odvisno od premikanja igralčeve glave, z rokami pa le-ta usmerja roke lutke. Zato so gibi lutke javajke mehki in elegantni, podobno kot gibi marionete. Takšna lutka ima zmožnost uporabe rekvizitov, vendar ne s pomočjo dlani, ampak s pomočjo palice za upravljanje roke, tako imenovane *šipke* (Majaron 1987b; Trefalt 1993).

Slika 3.3: Tradicionalna, indonezijska lutka Wajang.



Vir: Planet diversity (2008).

⁵ Ime sem povzela po Trefaltu (Osnove lutkovne režije, 1993). V slovenščini se uporablja tudi ime *javanke*, kot ga uporablja E. Majaron.

3.1.4 Naglavne/čeladne lutke

Tudi te lutke so dobile ime po svoji uporabi, saj jih igralec dobesedno nosi na glavi, kot čelado. Klasična naglavna lutka je prekrita s kostumom, kar pa ni nujno v vseh primerih. Poznamo namreč tudi naglavne lutke, ki so čelade same po sebi (glej Sliko 3.4). Tradicionalno se iz kostuma vidi le glava in roki oziroma dlani, ki sta igralčevi. Takšne lutke so precej podobne javajkam. Glavna razlika je le v uporabi rok, kar pa lutkarju olajša delo z rekviziti (Trefalt 1993).

Slika 3.4: Naglavna lutka v obliki čelade.



Vir: Lutkovno gledališče Maribor (2012).

3.1.5 Senčne lutke in senčno gledališče

Če pomislimo na sence, ki si jih je jamski človek ustvaril s pomočjo ognja, lahko trdimo, da je ustvarjanje s senco najstarejša oblika človeške kreativnosti. Zgodovina senčnega gledališča

nas pripelje do časa pred našim štetjem, ko se je le-to začelo razvijati na indonezijskih otokih. Tradicionalno je tudi turško senčno gledališče *Karagos*, pri katerem vsi sodelujoči nastopajo kot ena oseba. Senčno gledališče je značilno predvsem za azijske predele, med seboj pa se razlikujejo v glavnem po načinu gibanja. Senčne lutke so po navadi vodene od zadaj in za osvetljenim platnom. Dandanes se senčno gledališče prilagaja glede na namen, ki ga hoče doseči v zgodbi, kljub temu pa se pogosto opira na tradicijo. Lutkarji morajo biti pri tem načinu upravljanja z lutko še posebej natančni, saj je vsaka napaka hitro vidna. Senčne lutke po navadi spremlja glasba. Za razliko od ostalih lutk tradicionalne senčne lutke ne posnemajo človeške figure. Kljub temu jih lahko dandanes zasledimo tudi v človeški podobi, še posebej v primeru kombinacije z ostalimi lutkami (glej Sliko 3.5). Na ta način se lahko kot senčna pojavi tako marionetna, naglavna in ročna lutka, kot tudi mimična lutka ali javajka (Majaron 1987c; Trefalt 1993).

Slika 3.5: Senčno gledališče z uporabo različnih vrst lutk.



Vir: Lutkovno gledališče Maribor (2012).

3.2 Telo in gib v lutkovnem gledališču

Kadar želimo utelesiti nek gledališki lik v lutko, v primerjavi s človeškim ni nujno, da lutka predstavlja nekaj človeškega. Lutka je le mrtva snov, pri čemer je »konkretizacija utelešenja le naznačena, plastično, z likovnimi in glasovnimi rešitvami, z gibanjem in gestami. Ta tako imenovani naznačni nivo konkretizacije je pomemben za razumevanje lutkinih notranjih zakonitosti in specifičnosti znakovnega sistema lutkovnega gledališča« (Trefalt 1993, 12). Lutke torej vseskozi posedujejo nekaj telesnega, pri čemer sta pomembni značilnosti lutke težišče in težnost, saj brez tega lutke ne bi bile vodljive. (Omerzu in drugi 2010). Hkrati mora biti telo lutke veliko bolj specifično prikazano. Vsaka lutka mora imeti izrazito poudarjene telesne lastnosti, da lahko gledalec razbere, kaj mu lutka s svojim videzom sporoča. Vendar se morajo lutke vseeno skladati med seboj znotraj ene igre (Obrazcov 1951).

V lutkarskem jeziku bolj kot o gibu govorimo o gesti lutke, ki predstavlja gib oziroma kretnjo, s katero se gledalcem sporoča določena vsebina. Pri lutki poznamo štiri osnovne geste. To so *simbolna gesta*, ki simbolno nakaže določeno nalogo, na primer pozdrav, *psihološka gesta*, ki prikazuje duševno stanje, kot je žalost, *likovna gesta* z izrazito vizualno funkcijo in *poudarjalna gesta*, ki igralec podkrepi z besedo. Simbolne in psihološke geste so v lutkarstvu največkrat uporabljene. Zaradi močne sporočilne vrednosti morajo biti izrazite, saj poleg govora tudi nadomeščajo odsotnost mimičnega izražanja lutke⁶ (Trefalt 1993).

Kot že omenjeno, obstaja veliko tehnik lutkovnega igrilstva, od katerih je odvisno samo gibanje telesa igralca in prav tako tudi gibanje lutke. Laban piše, da »igralec včasih izvaja gibe tako, kot če bi njegovi udi pripadali skupini« (Laban 2002, 16), kar pogosto velja tudi za igralce v lutkovnih gledališčih. To posebej pride do izraza, kadar več igralcev upravlja z eno lutko. Takrat morajo biti njihovi gibi še posebej usklajeni, saj skupaj z lutko tvorijo neko novo telesno entiteto.

3.3 Živo in neživo telo – lutka kot podaljšek igralčevega telesa

V vsakem dramskem gledališču lahko opazimo nasprotja med živim in neživim, vendar je ravno lutkovno gledališče tisto, v katerem je to razmerje najizrazitejše. V nadaljevanju bom

⁶ O odsotnosti mimike pri lutkah bom več pisala v nadaljevanju v poglavju Živo in neživo telo – lutka kot podaljšek igralčevega telesa.

predstavila različne elemente tako živega, igralčevega telesa kot tudi lastnosti in prednosti umetne, nežive strukture lutke. Ugotavljala bom, kako se ti dve podobi med seboj razlikujeta in oziroma ali dopolnjujeta, zanimali pa me bodo tudi načini, kako to počneta.

Kunstova omenja ugotovitve Marka Franka, ki za začetek 20. stoletja ugotavlja, da se takrat »prvikrat v zgodovini gledališča izrecno postavi prednost umetne strukture pred človeškim telesom; umetno telo se »pokaže kot gledališča opcija«, kar ima enormne posledice tudi v kasnejših sodobnih gledaliških konceptih« (Kunst 1999, 113). O marioneti piše kot o antropomorfni projekciji, ki s svojo umetno strukturo dosega estetsko popolnost, ki je igralčevo telo ne more nikoli doseči. V gledališču se pojavi zahteva po nadomestitvi živega telesa, pri čemer je govora o novem igralcu oziroma novem odrskem telesu⁷. Umetna struktura - lutka, naj bi bila primernejša za gledališče, saj ni podrejena čustvom, ki vplivajo na človeka in njegovo telo (Kunst 1999). Da bi se igralec lahko kosal s takšno popolnostjo umetne strukture, bi moral biti zmožen popolne samokontrole, pri tem pa Kunstova piše, da je »telo avtonomna estetska kategorija le takrat, ko je pravzaprav ne-telo, in šele na ta način lahko zagotovi popolno gledališko dejanje (Kunst 1999,158).

Človeško telo ni tako zanesljivo, da bi na odru lahko predstavljalo instrument za predstavo, kot je zanesljiva umetna struktura lutke. Le-ta je oblikovno dovršena in ne deluje po načelih posnemanja. Ima pa eno slabost - mimiko obraza. Lutka namreč svoje mimike obraza ne obvladuje, v primerjavi z igralcem, ki lahko z mimiko zanemari tudi gib in govor, pa vseeno pride do želenega rezultata. Potemtakem je to prednost igralca, ki ga lutka težko doseže. Obstajajo sicer lutke, ki obračajo, odpirajo in zapirajo oči ter usta, a po večini imajo že določeno mimiko glede na osebnost, ki jo kot lik posedujejo⁸. Velikokrat lahko tudi opazimo, da igralec sodeluje z lutko, ki jo upravlja. V teh primerih je njegova mimika še izrazitejša, s čimer dopolni miren obraz lutke. Lutka mora z določenim izrazom na obrazu »imeti notranjo značilnost tipa, ne sme pa zajemati značilnosti enega samega trenutka« (Obrazcov 1951, 63).

Naslednja stvar, v relaciji lutka – človek, je anatomija. Igralec (anatomsko gledano) je, kakršen je. Lahko se zredi ali shujša, to pa je tudi vse, če ne upoštevamo raznih kirurških posegov ali umetnih dodatkov k telesu. Po drugi strani pa lutka nima prav nobenih anatomskih omejitev. Obrazcov na primer omenja viseče lutke - marionete, ki so bile visoke več kot dva metra in po drugi strani, deset centimetske lutke arhitekta Vladimirova v Rusiji.

⁷ Kunstova se pri tem opira na spis Edwarda Gordona Craiga *Igralec in nadmarioneta* iz leta 1907.

⁸ Na primer v predstavi *Pepelka*, igrani v zasedbi Lutkovnega gledališča Maribor, ima mačeha jezen in zmrdljiv pogled ter bujno obleko in frizuro. Po drugi strani ima *Pepelka* mili, žalosten pogled, skromno rjave lase in nevpadljivo obleko s predpasnikom.

Pomembno pri tem je, da oblika lutke že nakazuje neko vsebino in mora biti zato skrbno načrtovana, da ne zmede občinstva (Obrazcov 1951). Igralec pa ima za to, da nadgradi svojo »obliko« na voljo kostume, masko in rekvizite.

Lutko in človeka oziroma njuni telesi lahko razlikujemo tudi v okviru telesnih tehnik, pri čemer »je lutkovna tehnika v lutkovnem gledališču vidna, telesna dejavnost pa skuša telesno tehniko prikrivati oziroma zakriti« (Omerzu in drugi 2010, 12). Lutka nima omejitev, lahko celo leti, po drugi strani pa lahko sproži val navdušenja, če naredi neko povsem vsakdanjo stvar, na primer se usede in prekriža noge. Če to naredi človek, posebne pozornosti gledalcev ne bo požel, bo pa po drugi strani fasciniral z letenjem čez oder s pomočjo vrvi, kar bi bilo za lutko nekaj povsem normalnega. V tem okviru lutka in človek med seboj ne moreta »tekmovati«, saj se tudi gledalci zavedajo omejitev človeškega telesa ter vsemogočnosti lutke na odru. V tem pogledu je lutka lahko vseeno v prednosti pred človekom, saj združuje tako živo kot neživo. Sama po sebi je le nek material, neživa snov. Vendar s tem, ko se premika in govori, dobi funkcijo živega. Pri lutki gre torej za oživljeno snov, ki ves čas niha med živim in neživim (Trefalt 1993). In vendar so »z uporabo različnih vrst lutk ob dobrem igralcu, lutkovni umetnosti široko odprte neizčrpane možnosti izraza, ki ga sam igralec nikoli ne bi bil sposoben doseči. Prav v tem pa je smisel lutkovnega ustvarjanja« (Majaron 1987b, 22).

Kadar na odru nastopata lutka s svojim lutkarjem in živ igralec hkrati, nam ustvarjalci predstave s tem želijo nekaj sporočiti. Po navadi gre za ustvarjanje kontrasta med njunimi liki, vseeno pa se morata slogovno ujemati s celotno uprizoritvijo. Biti morata enakovredna, kljub temu da vsak od njiju uporablja zanj specifične elemente – na ta način se igralec in lutka na odru dopolnjujeta, paziti morata le, da eden od njiju ne prevladuje (Trefalt 1993). Če o lutki razmišljam kot o podaljšku človekovega oziroma igralčevega telesa, bi po eni strani lahko rekli, da se na ta način operativnost in učinkovitost telesa poveča. Človeško telo se preoblikuje in skupaj z lutkovnim telesom postaneta nova estetska forma (Kunst 1999). Vendar pa je lutka le izrazno sredstvo lutkovnega gledališča, ki igralcu služi le kot znak in nikakor ne more biti njegov nadomestek. V lutkovni predstavi po navadi na odru nastopata lutka in lutkar hkrati, pri čemer je lutka vodena s strani lutkarja (Trefalt 1993). V takšnem nastopu je lik v predstavi upodobljen z lutko, igralec, ki jo vodi jo le dopolnjuje z besedo, kretnjo in mimiko. Pomembno je, da z njo sodeluje, saj je lutka le mrtva snov, ki ji igralec z glasom in gibom daje življenjskost.

»Pogosto se razdelijo lutkine lastnosti na dva nosilca; na lutko, ki je nosilec materialnih lastnosti (zunanji videz, geste, govor), in na živega igralca, ki je nosilec lutkine duše. Lutka

ima v tem primeru človeške lastnosti – »slabosti« - in zaživi na odru v vsej svoji materialnosti in telesnosti, medtem ko je igralec simbol, ideal, nekaj kar je nad materialnostjo, njeno dušo« (Trefalt 1993, 74). Stilsko oblikovana lutka lahko nastopi kot kakršenkoli osebek, medtem ko človek tega ne zmore. Kljub temu da lutko navsezadnje le upravlja človek, pa je njena sposobnost posplošitve in poenostavitve in hkrati fizične neomejenosti velik konkurent človeškemu telesu (Majaron 1988c).

4 RIBIČ TARO: ANALIZA LUTKOVNE PREDSTAVE

PESEM O MORJU

*Ko gledam te z obale,
Zazdiš se mi neskončno.
Kaj skrivaš v globinah,
Ti morje, sinje modro?*

*Veselo pljuskaš, valoviš,
Se peniš in bučiš.
Šumenje tvoje
Nam v večnost poje
O stari zgodbi
Iz daljav
(Kraigher 2012).*

Za analizo sem izbrala predstavo Ribič Taro, režiserja Noriyuki-a Sawa. Predstava je igrana z igralsko zasedbo Lutkovnega gledališča Maribor, premiero pa je doživela novembra 2012 v okviru japonske jeseni v LGM⁹. Igralski kolektiv Ribiča Tara sestavljajo Miha Bezeljak, Maksimiljan Dajčman, Barbara Jamšek, Metka Jurc, Aja Kobe, Danilo Trstenjak, Elena Volpi in Anže Zevnik. Avtorica songov in dramaturginja predstave je Amelia Kraigher, avtor glasbe Boštjan Gombač, lektorica Metka Damjan, asistentka režiserja pa je Taeko Yoshika.

⁹ Program Japonska jesen je v Lutkovnem gledališču Maribor potekal oktobra in novembra 2012 in je predstavljal tradicionalno in sodobno japonsko lutkovno gledališče. Hkrati je bil vključen v program Maribor 2012 – Evropska prestolnica Kulture.

Predstava pripoveduje tradicionalno japonsko pravljico iz 8. stoletja o revnem ribiču Taro, ki vsak dan vztrajno skuša uloviti večerjo zase in svojo mater. Nekega dne reši življenje želvi in to se mu povrne. Za nagrado se poroči z morskoro princeso Oto-hime v Zmajski palači na dnu morja. A medtem ko v podvodnem kraljestvu minevajo dnevi in ure, doma bežijo leta. Taro se odloči obiskati mater in kruta realnost ga preseneti, ko ugotovi, da tam, kjer je nekoč stal njegov dom, ni ničesar več, prav tako ni niti njegove matere. O nji se med ljudmi govori le še kot o starodavni legendi. Resnico izve, ko prelomi obljubo in odpre šatuljo, ki mu jo je princesa dala za na pot. Tudi sam se postara in pravljica se žalostno zaključí.

Predstava je sicer primerna že za otroke od treh let dalje, vendar je namenjena gledalcem vseh starosti. Na estetski način prikaže krogotok življenja in kljub žalostnem koncu, ki ga nismo vajeni pri otroških pravljicah v lutkovnih gledališčih, pripoveduje zgodbo o človeški naravi in ljubezni, o domotožju, o času in minevanju. Hkrati je zgodba poučne narave, saj nam prikaže odnos do narave in živali ter življenju v solidarnosti.

Za izbrano predstavo sem se odločila zaradi njene raznovrstnosti. Kot prvo, je uporabljenih več gledaliških tehnik in tehnologij, zmes evropsko-japonskega pa gledalca ne pusti ravnodušnega. Uporabljeno je senčno gledališče, različne vrste mask in koreografij gibanja, o čemer bom podrobneje pisala v nadaljevanju. Preden začnem z analizo izbrane lutkovne predstave, bom na kratko predstavila še osnove tradicionalnega japonskega lutkarstva, saj je le-to pomemben del predstave, tehnik in tehnologij japonskega lutkarstva pa se bom dotikala skozi vso analizo.

4.1 Tradicionalno japonsko lutkovno gledališče

Japonsko lutkovno gledališče se imenuje *bunraku*, kar je hkrati tudi poimenovanje lutkovne tehnike, ki jo bom omenjala v nadaljevanju in je uporabljena tudi v predstavi Ribič Taro. Z drugo besedo se imenuje *džoruri*, nastalo pa je v 17. stoletju, kljub temu da zgodovina lutkarstva na Japonskem sega vse do 9. stoletja. V začetkih so bile lutke visoke slab meter, vodil pa jih je en lutkar, ki je bil gledalcem skrit. Izpopolnitev gledališča in lutke je pripeljala do lutke, ki jo vodijo trije igralci, kar imenujemo tudi *tehnika bunraku* in je uporabljena vse do danes. Do tega je prišlo zaradi tekmovanja različnih gledališč med seboj, poleg tehnike pa se je povečala tudi velikost same lutke (Majaron 1988b; Trefalt 1933). »Glavni lutkar vodi

glavo, telo in desno roko lutke, drugi lutkar vodi levo roko, tretji pa lutkine noge. Pomembna je popolna koordinacija vseh treh lutkarjev, da je lutka prepričljiva v gestah, izraznosti glave in gibanju po odru« (Trefalt 1993, 66). Pomemben element japonskega lutkovnega gledališča je tudi pripovedovalna plat zgodbe. V predstavi tako nastopa tudi pripovedovalec, ki je tradicionalno govoril tudi vse ostale vloge, medtem ko so lutke ponazarjale dogajanje. Japonci so razvili ogromno različnih lutkovnih tehnik, na primer igranje na pomožnih vozičkih ali animacija leže z nogami, vendar pa le te niso bistvene za raziskovalno področje te naloge (Majaron 1988b; Trefalt 1933). Japonsko lutkovno gledališče, tako tradicionalno kot moderno, je s svojimi vrstami lutk in lutkarskimi tehnikami navduševalo gledališčne in lutkarje po vsem svetu in v vseh časovnih obdobjih. Da to počne še danes, tudi pri nas, pa bom prikazala skozi analizo v nadaljevanju.

4.2 Uvodni nastavki k analizi lutkovne predstave

Dramsko uprizoritev lahko analiziramo iz več vidikov, metode pa niso tako raziskane. V okviru tako imenovane strukturalistične metode je za izbrano analizo lutkovne predstave primerna metoda vektorizacije, ki se osredotoča na ponazoritev figuralnega. Metodo je v analizo gledališke uprizoritve uvedel Patrice Pavis, od ostalih metod pa se razlikuje v obravnavanju neverbalnih elementov uprizoritve. S pomočjo metode vektorizacije različne komponente predstave (t.i. vektorje) povežemo v celoto na način, da določimo igro posameznega igralca, njegove gibe, držo in mimiko glede na celotno predstavo ter ugotovimo kakšne pomene ima to gibanje za sporočilo predstave. Metoda vektorizacije je primerna za analizo prizorov, v katerih gibanje igralcev prevladuje nad besedilom (Šink 2004). Ker se v analizi osredotočam predvsem na telesa igralcev in lutk ter njihovo gibanje, ne pa na samo besedilo uprizoritve, bom uporabila omenjeno metodo. To bom storila na način, da bom razdelila posamezne lutke v sklope glede na njihovo vrsto in gibanje. Opisala bom njihovo podobo in gibanje ter vlogo, ki jo imajo v sami zgodbi. V predstavi se pojavijo različna razmerja med telesi igralcev in lutkovnimi telesi, tako da bom na enak način v sklope razdelila tudi omenjena razmerja. Z obravnavo posamičnih sklopov bom ugotovila, kako se kažejo razmerja med različnimi telesi in kako ta razmerja vplivajo na sporočilo predstave kot celote.

Že v začetku gledanja predstave lahko ugotovimo, da je razmerje med lutkami in telesi igralcev drugačno kot v večini lutkovnih predstav. Večina nas je vajenih marionetnih lutk in upravljanja enega igralca z eno lutko in podobno. S sodobnim lutkovnim gledališčem pa postane aktualnih ogromno novih tehnik in kombiniranje le-teh. Konkretnije v Ribiču Taru lahko opazimo, da igralci kot liki nastopajo na več načinov. In sicer samostojno, pri čemer igralec sam s svojim telesom predstavlja določen lik brez lutke. Lahko nastopa sam z lutko, pri čemer lahko uporabi samo telo lutke ali pa lik upodobi s kombiniranjem lutke in lastnega telesa. Opazimo tudi, da velikokrat eno lutko upravlja več igralcev hkrati, trije in tudi več. Tehniko, ko eno lutko upravlja trije igralci imenujemo *bunraku*, ki je bil za mariborsko zasedbo, po besedah igralca, največji izziv (glej Sliko 4.1)

V tradicionalnem japonskem lutkarstvu so igralci le sence za telesom lutke, pri čemer je vsa pozornost gledalca usmerjena na telo lutke. Po drugi strani pa je za evropsko lutkovno gledališče značilno, da tudi igralci sami igrajo, opazovalec pa tako opazi oziroma je pozoren hkrati na igralčevo, živo telo in telo lutke. V predstavi Ribič Taro lahko zasledimo mešanje japonske tradicionalnosti z evropskim eksperimentiranjem, pri čemer se oba načina skladno prepletata skozi vso predstavo. V predstavi je uprizorjeno skoraj vse, kar si na odru lahko zamislimo in sama forma predstave je hkrati tudi njena vsebina. Uporabljenih je ogromno optičnih iluzij, svetlobnih in senčnih efektov ter hkrati klasičnih in redkejših, kombiniranih lutk. Te so predstavljene na vsem znan, klasični pravljичni način – dobri kot lepi, hudobni kot spake s hripajočimi glasovi. Nadnaravne, na primer morska princesa Oto-hime, pa ubesedijo tudi s polifoničnim posojanjem glasu. Japonski pridih k predstavi lahko bolj kot preko kostumov opazimo v uporabi že omenjene tehnike (Lutkovno gledališče Maribor; Gavez Volčjak 2012; Pižmoht 2012; Rak 2012; Tihole 2012). Le-ta skozi vso predstavo drži gledalčevo pozornost in ga s svojo pestrostjo kljub temu ne zmede. Kot v lutkovni kritiki v časopisu *Večer* piše Barbara Gavez Volčjak, je »preplet japonske tradicije in evropske inovacije zagotovo ena od trajnejših pridobitev letošnje prestolnice kulture¹⁰« (Gavez Volčjak 2012).

V nadaljevanju bom predstavo Ribič Taro analizirala iz vidika teoretičnih nastavitve naloge. Poleg splošnega opisa različnih delov predstave, se bom osredotočila tako na telo lutke, kot na igralčevo telo. V analizo bom vključila tudi nekatere lutkarske tehnike, ki dopolnijo samo

¹⁰ Gre za prestolnico kulture v Mariboru leta 2012.

podobo lutke in zgodbo ali pa dajo nekemu prizoru simbolno vrednost, ključno za dojetje igre.

Slika 4.1: Japonska lutkovna tehnika bunraku.



Vir: Bandur (2012).

4.3 Analiza lutkovne predstave

Začetek predstave z velikim kosom blaga nad občinstvom deluje skrivnostno, saj gledalcu ne da jasno vedeti kaj se dogaja. Gledalec nima niti prostega pogleda na oder. Ob glasbeni spremljavi igralci to blago spustijo do odra in začne se pripoved. Takrat je mogoče videti le igralce, v nevtralnih temnih kostumih, ki spominjajo na kimono. V uvodnem delu predstave torej ne nastopa nobena lutkovna podoba.

Lik ribiča Tara je igran na dva načina. Prvega predstavlja igralec sam, brez lutke. Njegovo telo je s pomočjo kostuma prikazano skromno, kakršen je tudi lik, ki ga igra – reven, skromen ribič. Drug prikaz ribiča je v obliki lutke, ki ima podobno podobo, kot igralec, le da je lutka nekoliko manjša. To omogoča gledalcu, da enostavno razbere, da gre za isti lik. Lutka ribič Taro je upravljana po japonski tradicionalni tehniki bunraku. Na ta način je gibanje lutke mehko in daje videz človeškega gibanja. Igralci, ki hkrati upravljajo eno lutko, pa so pri svojih gibih natančni in sinhroni. Vendar pa Tara ne upravljajo trije igralci skozi vso

predstavo, kar je že eden izmed znakov mešanja evropskih, modernih tehnik s tradicionalnimi japonskimi. Ribič Taro je lutka, upravljana od spodaj navzgor, a je ne moremo uvrstiti med klasične vrste lutk (kot so marionete, javajke, naglavne ali senčne lutke).

V prvem delu predstave nastopa tudi lik Tarove matere, ki ga predstavlja igralka brez dodatka lutke. Igra v dialogih s Tarom, po večini v primerih, ko tudi Tara predstavlja le igralec brez lutke. Igralka med drugim upravlja z grafoskopom pri elementih senčnega gledališča v predstavi, o čemer bom več pisala v nadaljevanju. Hkrati je igralka tudi pripovedovalka zgodbe, kar je tradicionalni element japonskega lutkarstva, razlika v tej predstavi je le, da pripovedovalka ne govori vseh vlog, kot je to značilno za tradicionalno japonsko lutkarstvo. Pripovedovalec se dostikrat pojavi tudi v novejših, modernih predstavah, pogosto v tistih, ki so namenjene najmlajšemu občinstvu, saj predstavlja »pomemben komunikacijski posrednik med igro in otroškim gledalcem« (Trefalt 1993, 73). To je tudi eden izmed vidikov prepletanja tradicionalnega z modernim v analizirani predstavi.

V prvem delu predstave, ko gre Taro na vsakodnevni ribolov, se gledalec seznanja še z dvema vrstama lutk – naglavnimi oziroma čeladnimi lutkami in ročno lutko. Naglavno oziroma čeladno lutko nosi igralec, ki predstavlja lik ribiča, ki nažene Tara iz svojega okoliša. Čelade na igralčevi glavi ne gre enačiti s klasičnimi naglavnimi lutkami, pri katerih igralca prekriva kostum, vidne pa so le roke in glava. V tem primeru je vidno celotno igralčevo telo, lutka – čelada pa mu prekriva le zgornji del glave – čelo, oči, ličnice in nos. Hkrati je del igralčevega telesa zakrit s čolnom, ki ga igralec nosi s pomočjo naramnic in rok. Lik je predstavljen negativno, gledalec pa lahko to razbere že iz same podobe lutke. Le-ta nastopi jezno in odločno, njegove poteze pa so izrazite in ostre. Je brez las, z velikimi mačjimi očmi in rdečimi dodatki. V nadaljevanju se pojavijo še tri naglavne/čeladne lutke, ki predstavljajo skupino zlobnežev, ki mučijo želvo, ki jo Taro kasneje reši. Tudi te lutke niso tradicionalno naglavne in imajo obliko čelad, ki tako kot pri zlobnem ribiču, sega preko čela in oči do nosa. Tudi te imajo jezen izraz z mačje oblikovanimi očmi. Naglavne lutke v predstavi torej predstavljajo izrazito negativne like. Sklepamo lahko, da so se ustvarjalci za to odločili namerno, da potegnejo jasno črto med dobrim in zlim. Naglavna/čeladna lutka, z enakim opisom kot dosedanje, se pojavi tudi proti koncu predstave, ko se Taro vrne v domači kraj. Tam ga pričaka popolnoma drugačno okolje od tistega, iz katerega je odšel. Med svojim opazovanjem spremenjene vasi in čudenjem naleti na lik človeka, ki ga mimogrede okara, ko mu Taro prekriža pot. Tudi ta lik je prikazan z naglavno oziroma čeladno lutko, podobno vsem štirim

prejšnjim. Naglavne lutke, kot so predstavljene v tej predstavi, puščajo igralcu veliko svobode gibanja, saj ne upravljajo z rokami lutke, temveč uporabljajo lastne roke. To je še posebej vidno v prizoru med zlobneži in želvo, ko se le-ti med seboj bojujejo. Gibi igralcev so povsem človeški, za lutko pa se v določenih trenutkih zdi, kot da je le njihovo pokrivalo.

Omenjena želva je upodobljena z ročno lutko. Igralec jo drži v desni roki, medtem ko je preostalo njegovo telo v celoti vidno. Skupaj z lastnim telesom tako upravlja lutko na način, da je gledalec vseeno osredotočen na želvo. Na bolj tradicionalen način se ročna lutka želve pojavi v nadaljevanju, skupaj z ostalimi ročnimi lutkami, ki upodabljajo like rib. Tradicionalno zato, ker je igralec skrit pod steno – v tem primeru je to blago, ki predstavlja gladino morja – lutke pa so edina vidna stvar nad to steno. Vendar pa liki rib niso klasični primer ročne lutke, tako kot želva, ki jo igralec upravlja tako, da ima roko v sami lutki. Ribe igralci le držijo za en del, za razliko od želve so dvodimenzionalne in zato morda bolj spominjajo na ploske lutke.

V prizoru z želvo in ribami prvič zasledimo tudi približek senčnemu gledališču, kljub temu, da to ni osnovni namen prizora. Gledalčev pogled je sicer usmerjen v ples lutk nad gladino morja, ki je uprizorjeno s kosom blaga, vendar lahko za tem blagom opazimo tudi obrise in premike igralčevih teles. Do uprizoritve pravega senčnega gledališča pride v nadaljevanju in sicer na več delih. Dva pomembna, ki imata velik pomen za samo zgodbo, sta prizor potovanja ribiča Tara v podvodni svet ter poroka med Tarom in princeso Oto-hime. Prvo je uprizorjeno s pomočjo grafoskopa in prikazuje pot Tara na hrbtu rešene želve. Čez oder je napet velik kos blaga, na katerem opazimo senco Tara na želvi. Gledalčev pogled sledi senci iz enega dela odra na drugega, nato le-ta izgine in se pojavi na steni gledališke dvorane, kjer nadaljuje svojo pot. Ustvarjalci predstave so v opisani sceni uporabili staro senčno tehniko, ki so jo povezali s sodobnimi dognanji, z uporabo grafoskopa. Z vključitvijo okolice predstave in odsotnostjo gledališkega odra pa so dosegli dimenzije magičnosti. Drug prizor, ki vključuje tehnike senčnega gledališča, je poroka. Ko Taro pripotuje v podvodni svet, mu princesin oče ponudi roko svoje hčere. Prizor poroke je, kot že omenjeno, izveden s tehniko senčnega gledališča. Tudi v tem primeru se tehnika ne pojavi na tradicionalen način, pri katerem so lutke narejene iz prosojnih materialov in vodene od zadaj s posebnimi vodili. Spet pride do mešanja tradicionalnega z modernim, saj je v omenjenem prizoru čez cel oder, od tal do stropa razgrnjeno blago, na katerem gledalec vidi sence. Le-te predstavljajo podobe ljudi in lutk, ki skupaj oblikujejo odrsko postavitvev s katero dosežejo vrsto optičnih iluzij. Nekatere

podobe so prikazane večje ali manjše kot so v resnici. Z gibi rok in prstov, vključno z natančno razporeditvijo igralcev in lutk, s senčno tehniko ustvarijo harmonično scensko doživetje. Precizno izdelani detajli na lutkah in kostumih igralcev pomagajo gledalcu le-te prepoznati tudi v obliki senc.

Lutka, ki predstavlja lik princese Oto-hime ima telesno podobo podobno Tarovi. Prav tako je upravljana po japonski tehniki bunraku, pri kateri eno lutko upravlja več (tradicionalno tri) igralcev. Enako kot pri Taru, je tudi v tem primeru število upravljalcev lutke odvisno od situacije. Po velikosti je enaka lutki ribiča Tara, njen kostum pa je iz prosojnih materialov, kar skupaj s stilizirano oblikovano lutko poudarja poetično moč le-te. Lutki Tara in princese nikoli ne nastopata skupaj, vedno sta v kombinaciji lutka princese in lik Tara v človeški upodobitvi. Tako pride do hkratne uporabe različnih tehnik in poudari njuno razliko – magična princesa nasproti revnemu ribiču. Po Tarovi vrnitvi v domači kraj in razkritju krute resničnosti, pride še do zadnje menjave od človeške podobe lika Tara do lutke, kar je narejeno precizno s pomočjo več lutkarjev. Predstava se ob pripovedovalkinih besedah zaključi podobno, kot se je začela – s plapolanjem blaga ob glasbeni spremljavi, ki pa je vsebini primerno na koncu otožnejša.

Skozi celotno predstavo se prepletajo različne lutkovne tehnike in vrste lutk. S tem se, na gledalcem razumljiv način, prikaže razmerje med navadnimi, zemeljskimi liki in nadnaravnimi, pravljničnimi liki. Hkratna uporaba različnih tehnik pa se uporablja tudi za upodobitev hierarhičnih nasprotij v tekstu, ki je uprizarjano (Trefalt 1993), kot je jasno prikazano tudi v tej predstavi. Dober primer za to je prizor med Tarom in princeso, v katerem en lik upodablja lutka, drugega pa človeška podoba (glej Sliko 4.2). Podobno tudi prizor, v katerem nastopa princesin oče oziroma kralj, ki za upodobitev lika ne uporablja nobene lutke, le svoj kostum.

Kralj in kraljica ter Tarova mati so tudi edini liki v celotni predstavi, ki se upodablajo brez lutke, v vsej svoji človeškosti. Živi igralci na lutkovnem odru imajo po navadi funkcijo ustvarjanja kontrasta med igralcem in lutko (Trefalt 1993), kar opazimo tudi v tej predstavi. Revni ribič Taro, se na primer kot živi igralec pojavi v kontrastu pravljnične lutke princese. Živi igralci pa upodablajo tudi like staršev, ki so pomembne, a ne osrednje vloge predstave.

Poleg lutkovnih tehnik lahko torej opazimo, da se prepletajo tudi različne vrste lutk, njihov izbor pa zagotovo ni naključen. Njihova klasifikacija je odvisna od lika, ki ga igrajo in

pomena, ki ga ima ta lik za predstavo. Edini povsem tradicionalni japonski lutki, sta lik ribiča Tara in Princese Oto-hime, ki sta osrednji vlogi te predstave. Njuni starši so liki, katere upodabljajo igralci z lastnimi telesi, brez uporabe kakršnekoli lutke. Naglavne oziroma čeladne lutke, ki so v uporabi za upodobitev negativnih likov, imajo pomembno, a ne ključno vlogo za celotno predstavo. Izjema je le naglavna lutka morskega konjička, ki nastopi v prizoru poroke med ribičem in princeso. Lik morskega konjička nima posebnega pomena za samo predstavo, na odru nastopi brez dialoga, le kot estetski dodatek. Podoben estetski pomen ima tudi lutka zmajske ribe, ki je največja lutka, vodena z več igralci. Na odru se pojavi ob glasbeni spremljavi, za trenutek se zadrži nad gledalci ter z elegantnimi gibi izgine iz odra. Kot zadnja skupina lutk v predstavi so na nek način tudi senčne lutke, ki pa so v bistvu le sence vseh, že omenjenih likov – tako lutk kot ljudi.

Slika 4.2: Kombinacija različnih vrst lutk.



Vir: Lutkovno gledališče Maribor (2012).

5 SKLEP

Telo v gledališču raziskovalcem pušča neskončne možnosti za preučevanje, vse od estetike igranja, preko raziskovanja različnih oblik gledališč, do pojmovanja gledališkega telesa kot stroja. V nalogi sem izbrala obravnavanje telesa v lutkarstvu in se v okviru tega osredotočila na razmerje med živim – človeškim telesom in neživim telesom lutke. Ob tem sem naletela na težavo v izboru literature, saj avtorji po eni strani obravnavajo telo kot performativni element, po drugi strani pa pišejo o zgodovini in tehnikah tradicionalnega in sodobnega lutkarstva. Iz obeh pogledov sem nato izluščila dele, ki obravnavajo elemente v gledališču in lutkarstvu, potrebne za analizo izbrane lutkovne predstave. Z analizo sem želela ugotoviti, v kolikšni meri se teorija telesa v gledališču in lutkarstvu kaže v sodobnem lutkovnem gledališču, ob tem pa sem iskala odgovore na osrednje raziskovalno vprašanje - ali lutka igralcu služi kot dodatek njegovemu nepopolnemu telesu ali je cilj lutkovnega uprizarjanja ravno njuno sodelovanje. Želela sem ugotoviti, kako različni odnosi med igralcem in lutko ter uporaba različnih tehnik vplivajo na sporočilnost igrane zgodbe. Kakšna je torej vloga telesa v lutkovnem gledališču?

Kot prvo sem ugotovila, da klasičnega gledališča ne gre kar tako primerjati z lutkovnim, saj gre za povsem drugačne igralske tehnike. V klasičnem gledališču je namreč osrednje izrazno sredstvo igralca njegovo telo, med tem ko je v lutkarstvu to sredstvo lutka. Vzporednico lahko potegnem v obravnavanju giba, katerega se morata tako igralec kot igralec – lutkar popolnoma zavedati in ga obvladovati, da tako predstavita karakterne značilnosti predstavljanega lika.

Naslednja ugotovitev se nanaša na sodelovanje med lutko in lutkarjem, pri čemer sem ugotovila, da je njuno sodelovanje odvisno od več dejavnikov. Ključni, je uporaba določene vrste lutke. Pri nekaterih lutkah, na primer naglavne ali ročne, se namreč lutka popolnoma prilega določenemu delu igralčevega telesa. V tem primeru, lutka in igralec ne nastopata kot dva ločena telesa, temveč kot eno. Lahko rečemo, da se vzpostavi nova entiteta, ki je večja od vsote njunih posameznih delov. Kadar pa je v uporabi na primer marioneta ali javajka, gre za nastop dveh ločenih teles – živega in neživega, pri čemer živo telo igralca upravlja z umetno strukturo lutke in jo s svojimi gibi in glasom oživi. Lahko jo le upravlja ali pa hkrati z njo sodeluje v dialogu. V vsakem primeru sta povezana, zato ne moremo govoriti o lutki kot o nadomestku človeka, niti kot o njegovem podaljškju. Za predstavo sta potrebna oba, saj lutkovno telo upodablja lik, igralec pa lutko oživi.

Zadnja ugotovitev naloge se veže na sporočilnost predstave ter na to, kakšno vlogo ima pri tem človeško in lutkovno telo. Ugotovila sem, da je sporočilna vrednost ključna pri uprizoritvi lutkovne predstave. To je mogoče doseči na različne načine in z različnimi lutkovnimi tehnikami. Veliko sporočilno vrednost v sebi nosi že sam tekst oziroma zgodba predstave, ki pa sam po sebi še ne doseže želenega cilja. Zato ga je potrebno dopolniti s premišljeno uporabo tako igralčevega, kot lutkovnega telesa, s scenografijo, kostumografijo in glasbo. Eden izmed načinov prenosa sporočila je uporaba telesa v predstavi, predvsem s kombiniranjem različnih tehnik lutkarstva in vrst lutk ter s prikazovanjem odnosa med telesom lutke in igralcem. Skozi hkratno uporabo različnih vrst lutk lahko na primer prikažemo družbeno hierarhijo med liki, ki jih te lutke predstavljajo. Pri tem je pomembno, kakšno telo lutke je uporabljeno. Na primer, podrejen lik bo prikazan skromnejše in po navadi manjše kot tisti, ki je višje na družbeni lestvici. Pri tem niti ni toliko pomembna vrsta kombiniranih lutk, kot razlika ki je med njimi vzpostavljena.

Razmerje med igralčevim telesom in telesom lutke je torej odvisno od lika, ki ga skupaj upodabljata ter same zgodbe predstave. Lutkovno telo v gledališču torej ne more nadomestiti človeškega telesa, niti ni uporabljeno kot njegov dodatek. Služi mu le kot orodje, s katerim mora sodelovati, da na želen način prikaže karakter in pomen lika, ki ga upodablja ter sporočilnost zgodbe.

6 LITERATURA

- Bandur, Simona. 2012. Kako je ribič Taro začel loviti v Mariboru. *Delo*, 13. oktober. Dostopno prek: <http://www.times.si/slovenija/kako-je-ribic-taro-zacel-loviti-v-mariboru--NONE-31e63f89e2.html> (28. avgust 2013).
- Ficher-Lichte, Erika. 2008. *Estetika performativnega*. Ljubljana: Študentska založba.
- Frye, Cory. 2008. *Muppets forever: the house that Henson built*. Dostopno prek: http://www.starpulse.com/news/index.php/2008/09/30/muppets_forever_the_house_th_at_henson_bu (29. avgust 2013).
- Gavez Volčjak, Barbara. 2012. Preplet tradicije in inovacije. *Večer*, 5. november. Dostopno prek: <http://web.vecer.com/portali/vecer/v1/default.asp?kaj=3&id=2012110505845759> (21. avgust 2013).
- Jovanović, Dušan. 2007. *Svet je drama*. Ljubljana: Mladinska knjiga.
- Kraigher, Amelia. 2012. *Gledališki list Ribič Taro*. Maribor: Lutkovno gledališče Maribor.
- Kunst, Bojana. 1999. *Nemogoče telo: telo in stroj: reprezentacija telesa in razmerje do umetnega*. Ljubljana: Maska.
- Laban, Rudolf. 2002. *Mojstrstvo gibanja*. Ljubljana: Mestno gledališče ljubljansko.
- Lukan, Blaž. 2007. *Tihožitja in grimase: gledališke ekspresije*. Maribor: Aristej.
- *Lutkovno gledališče Maribor*. Dostopno prek: <http://www.lg-mb.si/> (20. avgust 2013).
- Majaron, Edi. 1987a. Marioneta, kraljica lutk: z lutkami po svetu. *Pionir: poljudnoznanstvena revija za mlade* 43 (4): 16–18.
- --- 1987b. Javanke ali lutke na palici: od norčavskega žezla do sodobnega gledališča. *Pionir: poljudnoznanstvena revija za mlade* 43 (3): 20–22.
- --- 1987c. Senca, človekova neločljiva spremljevalka: z lutkami po svetu. *Pionir: poljudnoznanstvena revija za mlade* 43 (2): 18–20.
- --- 1988a. Sicilijanke – marionete na žici. *Pionir: poljudnoznanstvena revija za mlade* 43 (5): 4–5.
- --- 1988b. Tradicionalno gledališče Japonske: z lutkami po svetu. *Pionir: poljudnoznanstvena revija za mlade* 43 (6): 7–9.
- --- 1988c. Lutkovno gledališče danes: z lutkami po svetu. *Pionir: poljudnoznanstvena revija za mlade* 43 (10): 26–28.

- Neubauer, Henrik. 2003. *Svet odrske igre: osnove gledališke igralske tehnike*. Ljubljana: Javni sklad Republike Slovenije za kulturne dejavnosti.
- Obrazcov, Sergej. 1951. *Igralec z lutko*. Ljubljana: Mladinska knjiga.
- Omerzu, Silvan, Blaž Lukan, Jure Mikuž, Rawley Grau, Nika Autor, Boris Gaberščik, Žiga Koritnik, Dino Schreilechner in Borut Wenzel. 2010. *Avtomati, lutke, igralci = Automatoms, puppets, actors*. Ljubljana: Mednarodni grafični likovni center.
- Pižmoht, Franja. 2012. *Japonski lutkar Noriyuki Sawa*. Dostopno prek: <http://ava.rtv slo.si/predvajaj/japonski-lutkar-noriyuki-sawa/ava2.150044212/> (21. avgust 2013).
- Planet diversity. 2008. *Wayang, traditional indonesian puppets*. Dostopno prek: <http://www.planet-diversity.org/storiesandvideos/wayang-traditional-indonesian-puppets.html> (29. avgust 2013).
- Rak, Peter. 2012. Kulturaža s predstave Ribič Taro. *Delo*, 6. november. Dostopno prek: <http://www.delo.si/kultura/oder/kulturaza-s-predstave-ribic-taro.html> (21. avgust 2013).
- Šink, Špela. 2004. Novejše metode proučevanja dramskega teksta in uprizoritve. *Primerjalna književnost* 27 (1): 107-134.
- Tihole, Petra. 2012. Lutke po japonsko. *Mladina* 44 (11). Dostopno prek: <http://www.mladina.si/117385/lutke-po-japonsko/> (21. avgust 2013).
- Trefalt, Uroš. 1993. *Osnove lutkovne režije*. Ljubljana: Zveza kulturnih organizacij Slovenije.