

UNIVERZA V NOVI GORICI
VISOKA ŠOLA ZA UMETNOST

SCENOGRAFIJA IN LUTKOVNA
ZASNOVA ZA PREDSTAVO
DIPLOMSKO DELO

Mateja Lukežič

Mentor za teoretični del: u. d. i. a. Irena Pivka
Mentorja za praktični del: u. d. i. a. Irena Pivka, Istok Jan Simončič

Nova Gorica, 2011

UNIVERZA V NOVI GORICI
VISOKA ŠOLA ZA UMETNOST
Digitalne umetnosti in prakse

DIPLOMSKO DELO

TEORETIČNO DELO:

Scenografija in lutkovna zasnova za predstavo

Mentorica: u. d. i. a. Irena Pivka

PRAKTIČNO DELO

Scenografija in lutkovna zasnova za predstavo

Mentorja: u. d. i. a. Irena Pivka, Istok Jan Simončič

Avtorica: Mateja Lukežič

Nova Gorica, 2011

Zahvala

Mentorjema, Janu Simončiču in Ireni Pivki, ki sta z mano delila svoje znanje. Igralcu in lutkarju, Branetu Vižintinu, ki mi je pomagal razumeti pomen lutke.

In ne nazadnje mojim trem fantom: Tonetu, ki mi je v vseh letih študija stal ob strani, me spodbujal, podpiral in brez katerega bi težko prišla do konca, Niku in Svituu, ki sta moja večna inspiracija.

POVZETEK IN KLJUČNE BESEDE

SCENOGRAFIJA IN LUTKOVNA ZASNOVA ZA PREDSTAVO

V teoretičnem delu diplome najprej opredelim gledališki prostor in nadaljujem s posebnostmi lutkovnega odrskega prostora. Razdelim ga na njegove značilnosti in uporabo. Za osnovo jemljem osnovne lutkovne odre, ki so temelj sodobnejšim.

Odrske prostore delimo na odre, ki so namenjeni samo lutkam, in na odre, ki so namenjeni lutkam in igralcu.

Odrski prostori, ki so namenjeni samo lutkam so precej tehnološko zahtevni. Zaradi načina izdelave pogosto omejujejo gibanje lutkarja, obenem pa so najčistejša oblika lutkovnega gledališča.

Odrski prostori, ki so namenjeni tako lutkam kot igralcu ali lutkarju, se v lutkovnem gledališču uporabljajo najpogosteje. Scena in odrski prostor morata biti v tem primeru dobro premišljena, sposobna čim večjih preobrazb in tehnično enostavna, da ne bi ovirala lutkarjev, lutk in vidnega zornega kota gledalca.

Definiram lutkovne tehnike. Opišem značilnosti in uporabo sledečih lutk: mimična lutka, ročna lutka, senčna lutka, lutka na nitkah (marioneta) in lutka na palici (javajka).

Analiziram sodobne lutkovne predstave. Omejim se na tri predstave, pri katerih je odrski prostor namenjen lutki in lutkarju. Vsaka predstava ima določene elemente, ki so sorodni moji zasnovi lutkovne predstave.

V zadnjem poglavju predstavim razvoj praktičnega dela diplomske naloge, scenografijo in likovno podobo za lutkovno predstavo. Narejena je po knjigi *Sapramiška* pisateljice Svetlane Makarovič. Likovna podoba za lutkovno predstavo vsebuje razvoj ideje, ki ga prikažem preko skic, slik in makete. Zgodbo razdelim na prizore, skozi katere podrobno opišem scenske elemente, ki so vanje vključeni.

Zaključim s predstavitvijo lutk (skice), oblikovanjem prostora in animacijo scenskih elementov s pomočjo 3D tehnike.

KLJUČNE BESEDE: lutkovni odrski prostor, tehnika lutk, scenografija, likovna podoba, 3D predstavitev scenskega prostora, odnos med lutko in animatorjem

ABSTRACT AND KEYWORDS

SCENOGRAPHY AND A PUPPET DESIGN FOR A PERFORMANCE

In a theoretical part of my diploma my first part is a description of a theatrical place. My next description is a description of a puppet stage with its particularities. I separate it according to its characteristics and its use. My examples are the basic puppet stages which are the foundation of the modern ones.

We usually divide theatrical place into two parts; the first part is the place for puppets and the second part is the place for the puppets and actors.

The first place is technologically very demanding, because they restrict actor's moves due to its way of elaboration. At the same time they are the purest form of the puppet theatre.

The most common stages are meant for both, the puppets and the actors. The scenography and the stage should be well thought out and be capable of many changes but at the same time technologically easy and should not block actors, puppets or the spectators' view to the stage.

I define different puppet techniques. I also describe the following puppets, mime, glove, shadow, string puppets- the marionette and a puppet on a stick- the Javanese stick puppet. The next part is where I analyse contemporary puppet plays. I compare three of them where the stage place is meant for both, the puppets and the actors. Each of the plays has different elements which are also similar to each other regarding the puppet performance.

In the last part of my diploma I write about the development of the scenography and the art images for a puppet performance. It is made by the Svetlana Makarovič's book *Sapramiška*. The art image for the play is developed through draughts, sketches and drawings. I have divided the story into acts where I describe the scene elements.

I finish this part of my diploma with the sketches of puppets, the designing of the stage and the animation of the elements of the scenography with the help of 3D technic.

KEYWORDS: puppet theatre (stage), puppet techniques, scenography, 3D scene presentation, the relationship between the puppet and puppet master

KAZALO

I	VSEBINA TEORETIČNEGA DELA DIPLOMSKE NALOGE.....	8
1	UVOD: OPREDELITEV TEME	8
2	GLEDALIŠKI PROSTOR.....	10
2.1	OPIS KLASIČNEGA GLEDALIŠKEGA PROSTORA	10
3	LUTKOVNI ODRSKI PROSTOR	11
3.1	ODRSKI PROSTOR, KI JE NAMENJEN SAMO LUTKAM.....	11
3.1.1	Odrski prostor, kjer se vodi lutke od zgoraj navzdol	11
3.1.2	Odrski prostor, kjer se vodi lutke od spodaj navzgor	12
3.1.3	Odrski prostor, kjer lutke vodimo od zadaj	13
3.1.4	Odrski prostor za druge tipe lutk.....	13
3.1.5	Kombinirani odrski prostor	14
3.2	ODRSKI PROSTOR NAMENJEN LUTKAM IN IGRALCU – LUTKARJU	14
4	ZNAČILNOSTI IN UPORABA IZBRANIH LUTKOVNIH TEHNIK	16
4.1	ROČNE LUTKE IN NAGLAVNE LUTKE	16
4.2	MIMIČNE LUTKE	17
4.2.1	Ročne mimične lutke	18
4.2.2	Naglavne mimične lutke	18
4.2.3	Mimične lutke z vodilom	19
4.2.4	Zelo velike mimične lutke	20
4.3	SENČNE LUTKE	21
4.4	LUTKE NA PALICI (JAVAJKE).....	23
4.4.1	Lutke na palici brez dodatnih vodil.....	23
4.4.2	Lutke na palici z lutkarjevo roko	24
4.4.3	Kombinacija ročne mimične lutke in lutke na palici	24
4.4.4	Lutke na palici z vodili.....	25
4.4.5	Lutke na dveh palicah	25
4.5	LUTKE NA NITKAH (MARIONETE)	26
5	ANALIZA IZBRANIH LUTKOVNIH PREDSTAV	28
5.1	LUTKOVNO GLEDALIŠČE FRU-FRU: ZLATOLASKA IN TRIJE MEDVEDI	28
5.2	LUTKOVNO GLEDALIŠČE LJUBLJANA: BOBEK IN BARČICA.....	30
5.3	GLEDALIŠČE GLEJ: O ZAČARANI SKLEDI IN ŽLICI.....	31
6	RAZVOJ LASTNE LIKOVNE PODOBE ZA LUTKOVNO PREDSTAVO	33
6.1	SCENSKI PROSTOR.....	33
6.1.1	Prvi prizor	36
6.1.2	Drugi prizor	38
6.1.3	Tretji prizor	40
6.1.4	Četrty prizor	42
6.1.5	Peti prizor	44
6.1.6	Šesti prizor	46
6.1.7	Sedmi in osmi prizor	47
6.2	LUTKE	49
6.2.1	Miška	49
6.2.2	Veverica	51
6.2.3	Žabica.....	52

6.2.4	Detel.....	53
6.2.5	Mišji strah	54
6.2.6	Zajec.....	55
7	ZAKLJUČEK.....	56
<i>II</i>	<i>LITERATURA IN VIRI.....</i>	<i>57</i>
<i>III</i>	<i>SEZNAM SLIKOVNEGA GRADIVA.....</i>	<i>58</i>
<i>IV</i>	<i>SEZNAM PRILOG.....</i>	<i>61</i>
<i>V</i>	<i>SEZNAM ZASLUG.....</i>	<i>61</i>
<i>VI</i>	<i>IZJAVA O AVTORSTVU.....</i>	<i>61</i>

I VSEBINA TEORETIČNEGA DELA DIPLOMSKE NALOGE

1 UVOD: OPREDELITEV TEME

Lutkovno gledališče me je od nekdaj privlačilo. Predstave iz otroških let so se mi vtisnile globoko v spomin in še vedno se jih dobro spominjam. Še vedno si lahko priključem v spomin lutke in slišim glasbo, ki se je razlegala po dvorani. Zato ker je bil povod, da želim v svojem diplomskem delu narediti scenografijo za lutkovno predstavo. Čeprav na začetku ni bil moj namen, da izberem knjigo, po kateri je lutkovna predstava že narejena, se je na koncu zgodilo ravno to. Po svoji najljubši lutkovni predstavi iz otroštva sem naredila likovno podobo.

Na začetku se nisem zavedala, da imajo lutke tolikšen vpliv na izvedbo predstave. Vedela sem, da potrebujem najprej znanje osnov klasičnega lutkovnega gledališča. Vse to mi ni bilo dovolj, zato sem se odločila za dodatno izobraževanje in se udeležila lutkovnega seminarja.¹ Sodelovanje pri izvedbi lutkovne predstave² mi je dalo nova znanja in s tem deloma spremenilo prvotna razmišljanja in koncepte. Ob koncu sem spoznala, da so osnovne zakonitosti klasičnega lutkovnega odra temelj za novodobne odre, predstave. Zato v teoretičnem delu diplome najprej opredelim gledališki prostor in nadaljujem s posebnostmi lutkovnega odrskega prostora. Ko govorim o odru, jemljem za osnovo klasične lutkovne odre, ker sem tudi sama pri svojem razvoju izhajala iz njih.

»Lutkovna umetnost se vselej odvija na dveh prizoriščih ali scenah: prvo je izoliran oder ali fokusiran javni prostor, kjer se dogaja lutkovna predstava, drugo je likovna vizualna govorica, v katerem se lutkovna umetnost izraža.« (Omerzu 2010: 10)

Brez lutk ni lutkovnega gledališča in ker je izbira lutkovnih tehnik za predstavo izjemno pomembna, sem le-te v diplomski nalogi tudi podrobneje opisala. Predstavljene so tiste lutkovne tehnike, ki se študijsko navezujejo pri idejni zasnovi likovne podobe.

»Temperament tipov in tehnika lutke sta medsebojno povezana in tako skupaj tvorita pogoje za mizansceno³.« (Trefalt 1993: 39) Za zgradbo lutkovne predstave je odločilnega pomena tudi likovna zasnova lutke.

1. Lutkovnega seminarja je organiziral Javni sklad RS za kulturne dejavnosti, pod mentorstvom Braneta Vižintina.

2. Lutkovna predstava Momo, režija: Zupan, Teržan, Lutkovno gledališče Ljubljana, premiera 18.11.2010, sodelovanje kot asistentka za likovno podobo.

3. Mizanscena je gledališki izraz, ki pomeni razporeditev in razdelitev odrskega prostora glede na sceno, lutke, rekvizite in svetlobo.

Vedenje o specifikih klasičnih odrov in novodobnih predstav mi je omogočalo lažje načrtovanje prostora za lutkovno predstavo. »*Oblikovan prostor igre je načrtovana, zavestna nepopolnost, je prostor pričakovanja, je "čakalnica" zgodb.*« (Hočevar 1998: 29)

V literaturi sem se spoznala s teoretičnimi osnovami klasičnih odrov, v praksi pa sem si ogledala sodobne lutkovne predstave, ki so večinoma kombiniranega tipa, kjer je vidnost lutkarja na odru nekaj običajnega. Nekaj izbranih predstav sem podrobneje analizirala in jih predstavila v svojem delu.

V zadnjem poglavju predstavim razvoj praktičnega dela diplomske naloge, likovno podobo⁴ za lutkovno predstavo. Narejena je po knjigi *Sapramiška* pisateljice Svetlane Makarovič. Likovna podoba za lutkovno predstavo vsebuje razvoj ideje, ki ga prikažem preko skic in slik. Zgodbo razdelim na prizore, skozi katere podrobno opišem scenske elemente, ki so vanje vključeni. Pri načrtovanju prostora si običajno pomagamo z izdelavo makete. Prikazane slike makete so iz prve razvojne faze, kljub temu pa so pomembne, saj so bile odločilne za nadaljnji razvoj. V procesu dela sem tako uporabila vse dane možnosti, kot so maketa, skice in načrti, zato sem lahko v praktičnem delu diplomske naloge prikazala tridimenzionalni model s pomočjo aplikacije Autodesk 3ds Max.

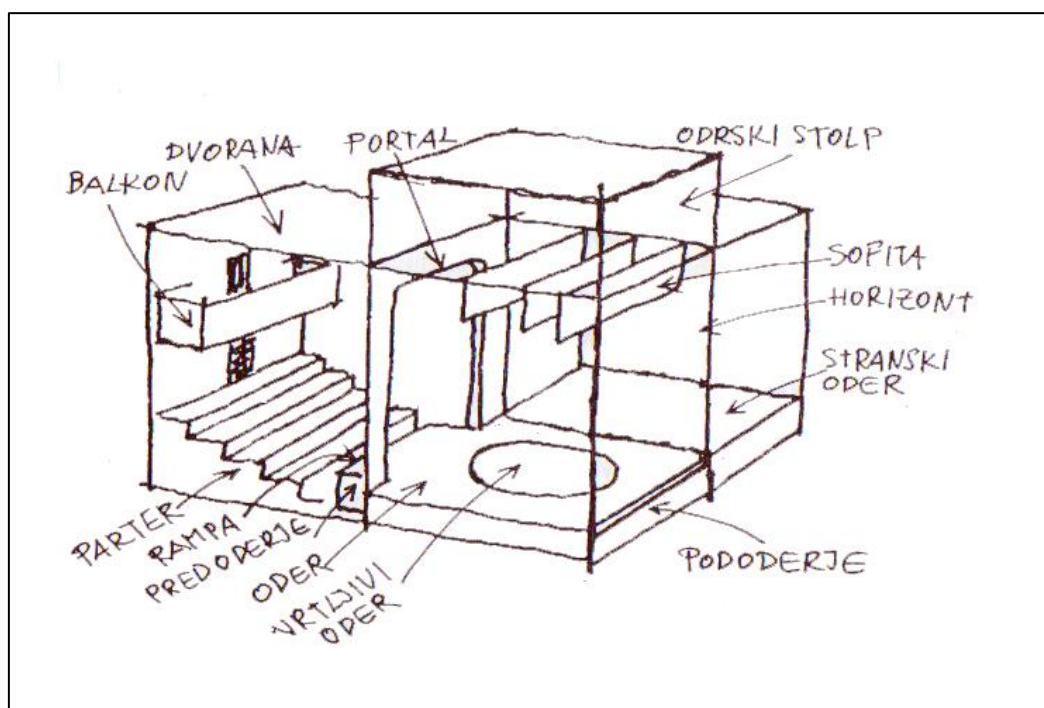
Prikazane so tudi podobe lutk, ki nastopajo v zgodbi. Tako kot se je spreminjal prostor, so se tudi lutke. Prikazana je prvotna in končna likovna podoba lutk in predvidena tehnika.

4. S pojmom likovna podoba se zajema celoten spekter vizualne podobe: scenografija, kostumografija, zasnova lutk, lahko tudi video in luč.

2 GLEDALIŠKI PROSTOR

2.1 OPIS KLASIČNEGA GLEDALIŠKEGA PROSTORA

Klasični gledališki prostor sestavljata oder in dvorana. Klasični gledališki oder, kot ga poznamo danes v obliki "črne škatle", je nastal v renesansi. Do danes se je njegov funkcionalno tehnični del dograjeval in dopolnjeval vzporedno s sodobno tehniko in infrastrukturo (Pivka 2011). Odrski prostor vsebuje več elementov. Oder je namenjen nastopajočim. Predodetje je del odra, ki se razteza v dvorano. Notranji portal je okvir odrske odprtine. Robnik (rampa) ločuje oder in dvorano. Odrski prostor je sestavljen iz zaodrja, ki predstavlja levi, desni ali zadnji del odra. Za gledalce so ti prostori nevidni, zakriti z zaveso, ki se imenujejo horizont in stranske zavese. Prostor, ki obsega oder, pododetje in vrvišče, imenujemo odrski stolp. V večjih zahtevnejših gledališčih obstajajo še glavni in stranski odri, ki so razporejeni levo, desno ali v ozadju glavnega odra. Dodatni odrski prostori, ki so razporejeni ob glavnem odru, omogočajo hitrejšo spremembo prizorov. Odrski stolp je pregrajen z zavesami, ki se imenujejo sofiti. Razporejene so vzdolž in v globino odra. Pomembna je tudi višina odrskega stolpa, kjer je vrvišče. Idealna višina je enaka prostornini osnovnega odrskega prostora. V tem predelu so reflektorji, škripčevje, drogovi vlakovi. Pododetje je napolnjeno z odrsko hidravliko za spuščanje odra v globino, z aparaturami za vrtljiv oder, z vozički (Lukan 1996). Vsi klasični gledališki odri delujejo na opisan način, a vsi nimajo stranskega odra, prostora za horizontom ali primerne prostora pod ali nad odrom. Glavna ideja italijanske škatle: oder z enakovrednim odrskim volumnom stranskih odrov je zamejen na arhitekturno možnost gledališkega objekta (Pivka 2011).



S 1: Gledališki prostor, ilustracija Rački (1993).

3 LUTKOVNI ODRSKI PROSTOR

Razvoj lutkovnega gledališča je preoblikoval odrski lutkovni prostor. Poleg klasičnih tipov odrov so se oblikovali tudi nekonvencionalni tipi odrskih prostorov. Klasičen portalni tip odra, ki je bil značilen za ročne lutke ali marionete, so nadomestili s paravanskim sistemom, črnim gledališčem ali z odkritim lutkarjem za lutko, z igralcem ob lutki itd. (Trefalt 1993).

V lutkovnem gledališču poznamo več vrst odrskih prostorov. Opisala bom osnovne odrske prostore, ki se delijo na kombinirane odrske prostore in odrski prostor, ki je namenjen samo lutkam.

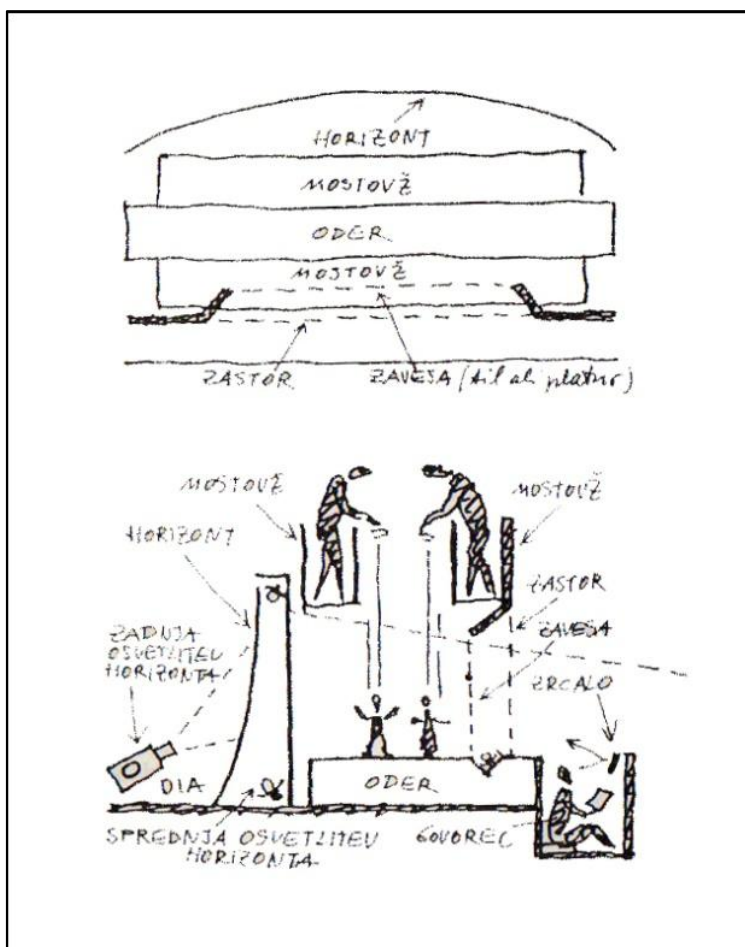
3.1 ODRSKI PROSTOR, KI JE NAMENJEN SAMO LUTKAM

»Odrski prostor, ki je namenjen zgolj lutkam in ki je najbolj tipična in tudi najčistejša oblika lutkovnega gledališča. Za to, da bi lutka delovala na odru samostojno, brez vidne navzočnosti lutkarja, je potrebno oblikovati precej zahteven in homogen, tehnološko izdelan odrski prostor. Zato ločimo več vrst odrskih prostorov glede na tehniko lutke, ki jo uporabljamo, in vrstno umestitev uprizoritve.« (Trefalt 1993: 27)

3.1.1 Odrski prostor, kjer se vodi lutke od zgoraj navzdol

Klasični odrski prostor je namenjen predvsem marionetam, ki so lahko na nitkah, na palici in na žici. Lutkar, ki vodi lutko, je zakrit s sofitami, s portalom malega odra ali svetlobnimi učinki (Županić Benić 2009). Vidni prostor je pri klasičnih portalnih lutkovnih odrih omejen s portalom in z zahtevo konstrukcije ter z mostovžem, ki je umeščen tik za portalom. Pri tem je lutkar, ki je na mostovžu, precej omejen v gibanju in govoru, ker ga ovirajo sofite, portal in tehnika. Obenem pa ima tudi lutka omejene možnosti gibanja, saj se lahko giba le linijsko.

Lutkarji so skrbeli, da bi lutka in lutkar imela čim boljši krog gibanja v odrskem prostoru. Ravno zaradi tega so odrski prostori pogosto taki, da omogočajo lutkarju stati na istem nivoju kot lutka. Pred sabo ima horizont, levo in desno pa prost vstop in izstop z odra. Svobodna možnost gibanja je za lutkarja in lutke velikega pomena, saj se s tem odpirajo nove in proste poti pri izražanju posebnosti in možnosti lutke. Za tako vrsto lutke je predvsem zelo pomembna podlaga. Konstrukcija in lutkar sta umeščena nad njo. Omogočiti ji je treba čim boljše izrabo tal in prostora, ki ji edini omejuje gibanje. Horizont, levo in desno stran odra ter zgornjo odprtino mora imeti prosto in dostopno tudi za lutkarja, ki vodi lutko (Trefalt 1993).

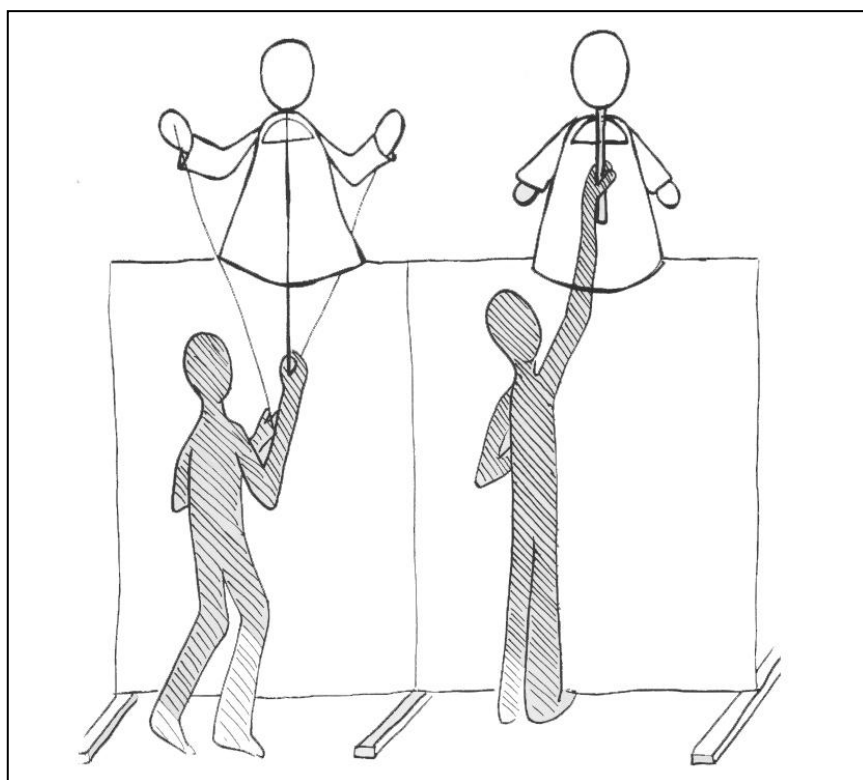


S 2: Odrski prostor, kjer se vodi lutke od zgoraj navzdol, ilustracija Rački (1993).

3.1.2 Odrski prostor, kjer se vodi lutke od spodaj navzgor

Odrski prostor je namenjen klasičnim ročnim lutkam, javajkam, določenemu tipu senčnega gledališča, lutkam na palicah, ploskim lutkam, marionetam, vodenim od spodaj navzgor. Za te lutke je pomembna spodnja odprtina odrskega prostora (Županić Benić 2009). Pri tem odrskem prostoru, kjer se vodi lutke od spodaj navzgor, je lutkar zakrit s paravanom ali z večjo odrsko konstrukcijo, za katero kleči, stoji ali leži. Lutka se tako giblje po zgornjem delu paravana. Zaradi iluzivne podlage se v globino odra izgublja tudi vidno polje. Vedno se mora upoštevati nagnjeno perspektivo, kar pomeni, da čim bolj, ko se lutka oddaljuje od paravana, višje jo mora lutkar držati. Lutka ima na takem odrskem prostoru omejen akcijski prostor. Vezan je na fiktivno podlago, leti lahko samo v primeru, da je na palčki, uporablja predvsem dvodimenzionalno mizansceno, globinska razporeditev lutk pa je zaradi vidnega polja težja. Da lutkar na odrskem prostoru ni viden, se uporabi stopajoče paravane ali svetlobne omejitve (Trefalt 1993).

Prednosti takega prostora so gibčnost, energičnost lutk, imajo več možnosti prostorskih metamorfoz (v primerjavi z lutkami vodenimi od zgoraj navzdol) in so najmanj obremenjene s klasično odrsko odprtino (portalno gledališče ročnih lutk).



S 3: Odrski prostor vodenja lutk s pomočjo paravana; ilustracija Županić Benić (2009).

Portalno ohišje lahko zamenja scenografija (scena gozda, hiše), ki zakrije lutkarja. Za lutko, vodeno od spodaj, je pomemben scenski element, saj predstavlja paravanski nadomestek in določa fiktivno podlago.

3.1.3 Odrski prostor, kjer lutke vodimo od zadaj

Odrski prostor, pri katerem so lutke vodene od zadaj, poznamo v kitajskem senčnem gledališču, črnem gledališču. Osnovna naloga odrskega prostora je, da zakrije lutkarja, ki stoji za lutko. Senčno gledališče je sestavljeno iz platna, vira svetlobe (luč, projektor), ki je postavljen tik za platnom, in iz lutke, ki jo lutkar s pomočjo paličic animira po platnu.

Pri tem odrskem prostoru ima lutka omejeno gibanje, ki se odvija po površini platna. Poleg tesnega stika lutke in platna je mogoča tudi prostorska animacija scene ali svetlobe.

V črnem lutkovnem gledališču je lutkar tik za lutko oblečen v črno. Z ozkim svetlobnim snopom se osvetli le lutka, lutkar pa ostaja v črnem ozadju neopažen.

Prostor za lutko je omejen le na horizontalo in vertikalno odrskega svetlobnega snopa (Županić Benić 2009).

3.1.4 Odrski prostor za druge tipe lutk

Odrske prostore ločimo še na dva prostora: na prostor za lutke, ki so vodene od znotraj (maske) in na prostor za lutke, ki so vodene na daljavo (npr. *Muppet Show*⁵).

3.1.5 Kombinirani odrski prostor

Odrski prostor predstave določa lutka. Kadar so v predstavi različne tehnike lutk, se oblikovanje prostora prilagodi vsakemu tipu lutke. V lutkovnem gledališču se najpogosteje uporablja prav kombinirani odrski prostor. Najpogostejša je kombinacija tistih odrskih prostorov, ki se med seboj dopolnjujejo (npr. ročne lutke ne morejo leteti, zato se uporabi princip marionete). Scena in odrski prostor morata biti v kombiniranih lutkovnih uprizoritvah dobro premišljena, sposobna čim večjih preobrazb in tehnično enostavna, da ne bi ovirala lutkarjev, lutk in vidni zorni kot gledalca.

3.2 ODRSKI PROSTOR NAMENJEN LUTKAM IN IGRALCU – LUTKARJU

Na sodobnem lutkovnem odru igralec kot partner ni posebnost, temveč značilna oblika komunikacije dveh svetov, živega, ki ga predstavlja igralec, in snovnega, ki ga predstavlja lutka. Prisotnost igralca na lutkovnem odru potrjuje in poudarja specifične lastnosti lutke.

Lutka in igralec imata pri skupnem nastopu vsak svoj določeni odrski prostor. Igralec vedno predstavlja specifične odrskega prostora, ki ga poznamo v dramskem gledališču, in s svojo dialektičnostjo poudarja specifične lutke (Trefalt 1993). Igralec na lutkovnem odru predstavlja pripovedovalca, tolmača, posrednika med gledalci in lutko.

Odrski prostor, ki je namenjen lutkam in igralcu – lutkarju, ni najbolj določljiv ali jasno zamejen. Prostori prehajajo iz enega v drugega, se meje zabrišejo in se nemalokrat združijo v isti prostor. Oblikovati scenografijo za tip predstave, kjer se poleg odnosa med igralcem in lutko uporablja tudi več lutkovnih tehnik, zahteva natančno dramaturško strukturirano preglednost celotne zgodbe. Odrski prostor določa velikost lutke, tehnika gibanja in posebne osebne lastnosti posamezne lutke. Ko se v isti predstavi uporablja lutke različnih meril in tehnik, se taki uporabi prilagodi tudi scenski prostor (Pivka 2011).

Odkrit lutkar je avtomatično igralec in je sam nosilec odrskega prostora. Igralec med uprizoritvijo lutki oblikuje njen lasten odrski prostor. Lutkar pred očmi gledalcev ustvari iluzijo oživljanja snovi. To velja predvsem za uprizoritve, kjer lutkar oživlja predmete iz vsakdanjega življenja.

Kadar lutkar kot igralec ali animator na odru nima posebnih vsebinskih, idejnih ali tehničnih funkcij, ne sme oblikovati svojega lastnega odrskega prostora na račun odrskega prostora lutke. V tem primeru je izredno pomembno, da lutkar ne izstopa in da ne krade pozornost lutki.

5. Muppet Show je igrana televizijska serija, producenta Jima Hensona, ki se je v produkciji ITC Entertainment pričela predvajati na angleški televiziji (1976).

Ena izmed možnosti prehajanja igralca iz njegovega odrskega prostora v lutkin odrski prostor je v uprizoritvah, kjer lutkarji pripovedujejo zgodbo, nato pa zgodbo nadaljujejo z lutkami, skriti ali odkriti. Druga možnost je tudi, da lutkarji (kot namišljeni gledalci) posežejo v dejanja na odru z lutkami, odigrajo situacijo in se vrnejo v svoj odrski prostor v dvorano (Trefalt 1993).

»Kadar uprizoritev ne upošteva različnosti specifik odrskega prostora lutke in živega igralca, pride do mešanja in nepreglednosti med funkcijo lutke in živega igralca. Takrat zmedemo gledalca, ki ne ve, čemu služi odkrit lutkar z lutko v roki. Zato je v tem primeru še toliko bolj pomembno upravičiti vidnost lutkarja na odru in mu natančno določiti prostor. Pomembni sta natančna razporeditev in določitev odrskega prostora, kjer deluje živi element (lutkar) in kjer deluje lutka kot oživiljena snov.« (Trefalt 1993: 37)

V sedanjem času je ta tip predstav najpogostejši. Vedno manj je klasičnih odrov in zakritih (skritih) lutkarjev.⁶

6. Do tega zaključka sem prišla po pregledu lutkovnih predstav iz sledečih gledališč (obdobje 2009/2011): Lutkovno gledališče Ljubljana, Gledališče Glej, Lutkovno gledališče FRU-FRU, KUD France Prešeren, Lutkovno gledališče Ljubljana.

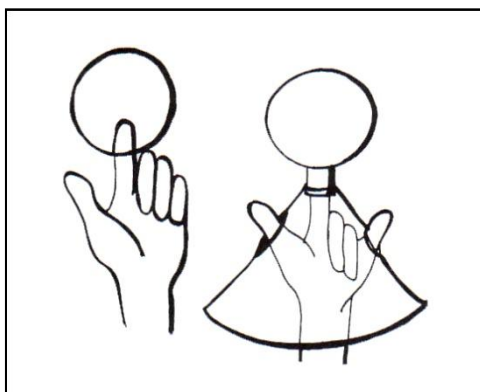
4 ZNAČILNOSTI IN UPORABA IZBRANIH LUTKOVNIH TEHNIK

»Poznamo osnovne ali klasične lutkovne tehnike, ki so se izoblikovale skozi zgodovino, in novo izmišljene lutkovne tehnike, ki jih ustvarjalci ustvarijo za potrebe natančno določenega teksta in natančno določeno uprizoritev.« (Trefalt 1993: 44)

Posvetila se bom le izbranim lutkovnim tehnikam, in sicer tistim, katere bom uporabila pri svoji lutkovni predstavi.

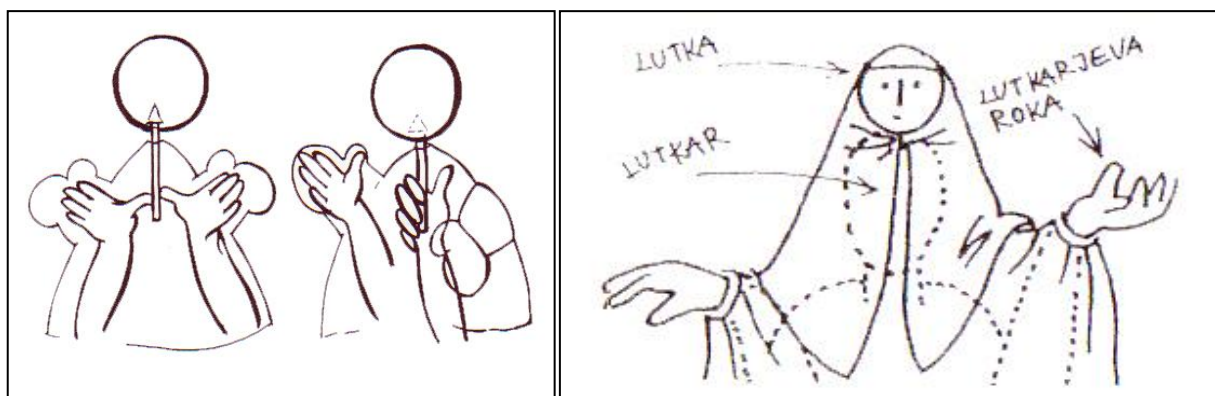
4.1 ROČNE LUTKE IN NAGLAVNE LUTKE

Ročne lutke so vodene od spodaj navzgor. Poznamo več tehnologij ročnih lutk. Najznačilnejša je klasična oblika, ki si jo natakemo na roko, natančneje na dlan in jo vodimo – animiramo s premikanjem prstov, dlani in cele roke, skriti za lutkovni oder ali paravan. Ročna lutka je v svojih zmožnostih tesno povezana s svojo tehnološko določitvijo. Med vsemi lutkovnimi tehnologijami je ročna lutka na odru najživahnejša, energična in ima hitre gibe. Naša dlan je v njenem težišču, zato lahko hitro vplivamo na njene kretnje in premike. Zelo je gibčna, saj jo usmerjajo hitri gibi naših rok. Ročna lutka ima dva sestavna dela, glavo in trup. Trup je izdelan kot lutkin kostum. Osnova ročne lutke je človeška roka. Njena glava je nataknjena na enega od prstov, največkrat na kazalec (Varl 1997).



S 4: Ročne lutke; ilustracija Varl (1997).

V veliko družino ročnih lutk sodijo tudi tako imenovane naglavne lutke. Naglavna lutka ima glavo na kratki palici, ki jo zaobjamemo z obema palcema, v lutkinih rokah pa so štirje prsti dlani. Zaradi vodenja z obema rokama je naglavna lutka malo večja kot klasična ročna lutka. Trup je v spodnjem robu širši, rokavi pa tako veliki, da gredo vanje naše roke. Vodilo glave držimo z eno roko, drugo roko imamo v lutkini roki, preostala lutkina roka (rokav z dlanjo) samodejno visi ob trupu. Prisotnost naše roke v eni od lutkinih rok nam omogoča prijemanje najrazličnejših rekvizitov in poudarjeno gestikulacijo. Naglavno lutko animiramo tako, da sta obe roki stegnjeni nad našo glavo (Varl 1997).



S 5: Iz leve proti desni: ročne naglavne lutke, ilustracija Varl (1997), čeladna lutka; ilustracija Rački (1993).

Poznamo še drugo vrsto naglavne lutke tako imenovano čeladno lutko, katero je prvi začel uporabljati S. V. Obrazcov v estradne namene. Čeladna ali naglavna lutka je poimenovana zato, ker lutkar nosi na svoji glavi trdno privezano čelado, na kateri sta vrat in glava lutke. Lutkar je izza paravana odkrit do polovice pasu, s tem dosežemo vidnost trupa lutke. Lutka je prikrita s kostumom, ki ima v ospredju izrezano okence s tilom. Lutkarjevi roki sta v kostum vkomponirani tako, da tvorita celotno podobo lutke z glavo in rokama, ki sta lutkarjevi. Naglavne lutke so sicer manj elegantne, imajo pa zato večje možnosti v igri z rekviziti, saj so na razpolago lutkarjeve roke (Trefalt 1993).

4.2 MIMIČNE LUTKE

Glavna animacija mimične lutke je poleg premikanja v prostoru še mimika njenega obraza. Mimična lutka ima poudarjeno gibanje čeljusti, ki spominja na odpiranje ust pri človeku ali odpiranje in zapiranje gobca pri živalski figuri. Z različnim načinom odpiranja ust ali gobca na mimični lutki poudarjamo karakter in s tem posebne lastnosti lika, ki ga lutka predstavlja (Varl 1997).

Za premik čeljusti potrebujemo svojo dlan, ki s premikanjem palca proti ostalim štirim prstom spominja na delovanje čeljusti. Odpiranje ali zapiranje ust ali gobca mora biti izredno premišljeno, saj avtomatizem hitro spremeni takšno animacijo v površno gibanje, ki je samo sebi namen.

Kadar je lutkina glava oblikovana iz mehkega materiala (penaste gume, gume lateksa ali kar iz mehkega blaga), vpliva premik čeljusti na grimase celotnega obraza, na njegovo mimiko (Varl 1997).

Mimične lutke so postale izredno znane z angleško televizijsko nadaljevanko z naslovom *Muppet Show*. Mnogi lutkarji so takšen tip mimične lutke posnemali. Lutka se je najpogosteje uporabljala za kabarejske nastope, varieteje, televizijske nastope, parodije in groteske (Županić Benić 2009).



S 6: Iz leve proti desni: Anatomija mimične lutke; ilustracija Županič Benić (2009); Mimične lutke iz angleške televizijske nadaljevanjke Muppet Show (1976).

4.2.1 Ročne mimične lutke

Najbolj enostavna oblika ročne mimične lutke je, da si na roko nataknemo rokavičko z enim prstom. V pravilnem položaju roke (štirje prsti zgoraj, palec spodaj) nastane lutka, ki ji prično animirati. Z različnimi dodatki, kot so ušesa, smrček, lasje, lahko spremenimo lutko rokavičko v različne osebe ali živali (Vižintin 2011).



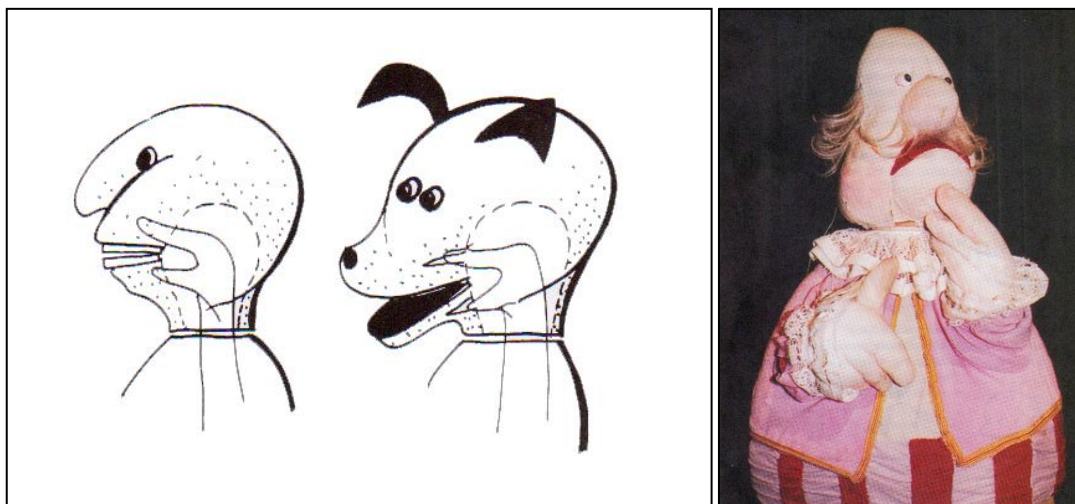
S 7: Iz leve proti desni: Enostavne mimične lutke, ilustracija Varl (1997); Lutkovna predstava o deževnikarjih, Lutkovno gledališče Maribor (2011).

4.2.2 Naglavne mimične lutke

Naglavne mimične lutke so po videzu podobne naglavnim lutkam. Razlika je v tehnologiji, notranji konstrukciji in v vodenju lutke. Naglavno lutko držimo za palico, ki je znotraj trupa, naglavno mimično lutko pa držimo v čeljustnem delu. Vrat mora biti dovolj širok, da lahko roka pride skozi. Glava naglavne mimične lutke je podobna majhni mimični lutki in jo držimo v čeljustnem delu. Trup lutke mora biti dovolj velik, da sta lahko v njem obe animatorjevi roki. Ena roka vodi usta z glavo, druga roka je v lutkini roki. Vrat, ki je pri mimični lutki zelo

pomemben, mora biti gibljiv, da se lahko lutkina glava premika v levo in desno smer. Premik glave navzgor in navzdol omogoča mehki trup.

Naglavne mimične lutke so izredno karakterne. Imajo veliko možnosti za dobro animacijo. Velikost naglavne mimične lutke je med 50 in 70 cm (Varl 1997).



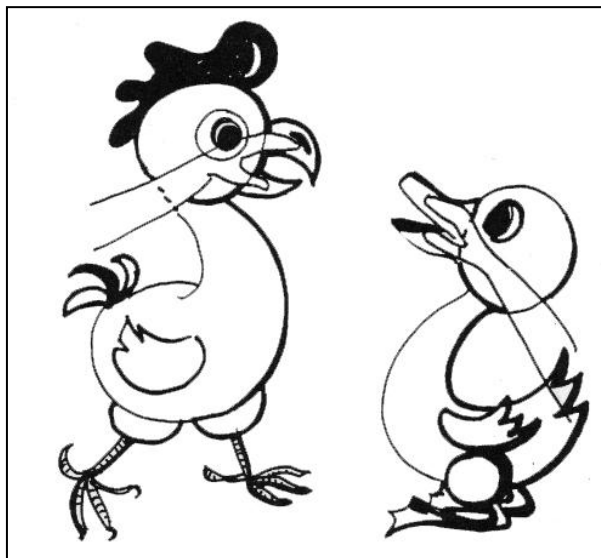
S 8: Iz leve proti desni: Naglavne mimične lutke, ilustracija Varl (1997), Kralj iz predstave Trije rokomavhi (1996), naglavna mimična lutka.

4.2.3 Mimične lutke z vodilom

S posebnim patentom, ki ga vgradimo v lutkin trup, imamo možnost premikanje lutkinih ust, kar ustvari tudi mimiko obraza. Lutka dobi vodilo, pravimo mu tudi pištola, s katerim jo držimo in premikamo njena usta. Take lutke imajo polne glave iz izbranega materiala (pena, guma, stiropor, les) z gibljivo spodnjo čeljustjo. Trup lutke je enak trupu mimične naglavne lutke, dovolj prostoren, da v njem premikamo naši roki. Z eno roko vodimo glavo in odpiranje ust, z drugo gestikuliramo z lutkino roko. Taka lutka lahko veliko naredi in pokaže. Z glavo in premikajočimi se usti gestikulira, z našo roko, ki je v njenem rokavu, pa z dlanjo prijema vsemogoče predmete, ki jo obdajajo (Varl 1997).

Pri takem načinu vodenja lutke in ust je možno voditi lutkine roke tudi na vodilih kot pri lutkah na palici. V tem primeru morajo biti roke oblikovane s sklepi v ramenu, komolcih in zapestju, da jih vodilo mehko usmerja sem in tja. Tako lutka ne zmore prijematı rekvizitov, zato je potrebno dobro premisliti, katerega od sistemov nameravamo v igri uporabiti (Varl 1997).

Animaciji mimične lutke moramo posvetiti precej časa, da bo odpiranje ust ali živalskega gobca resnično upravičeno. To pomeni, da ne bomo avtomatično odpirali in zapirali čeljustnega dela lutkine glave, ampak samo občasno poudarili kakšen daljši samoglasnik, na široko odprli gobec ob poudarjenemu zehanju ali bliskovito šavsnili, ko požremo muho ali nadležno kobilico. Z gobcem lahko samo momljamo in ga komaj opazno premikamo sem in tja, ko kaj preišljujemo (Vižintin 2011).

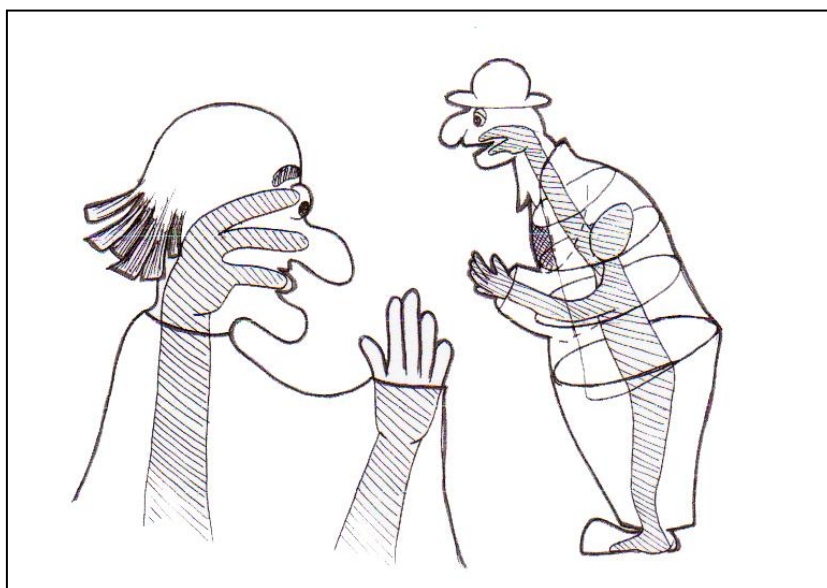


S 9: Mimični lutki z vodilom, ilustracija Varl (1997).

4.2.4 Zelo velike mimične lutke

Zelo velike mimične lutke vodita dva lutkarja. Lutka je izdelana kot figura v celoti (glava, trup, sprednje in zadnje tace) in jo vodimo tako, da sta animatorja vidna. Lutko držita pred sabo in jo animirata. Eden upravlja glavo z usti, drugi telo z nogami. Glavo vodimo skozi vrat ali skozi zatilje. Trup je poljubno oblikovan, pomembno je le, da je dobro gibljiv, kajti s tem dosežemo, da je lutka zanimiva (Županić Benić 2009).

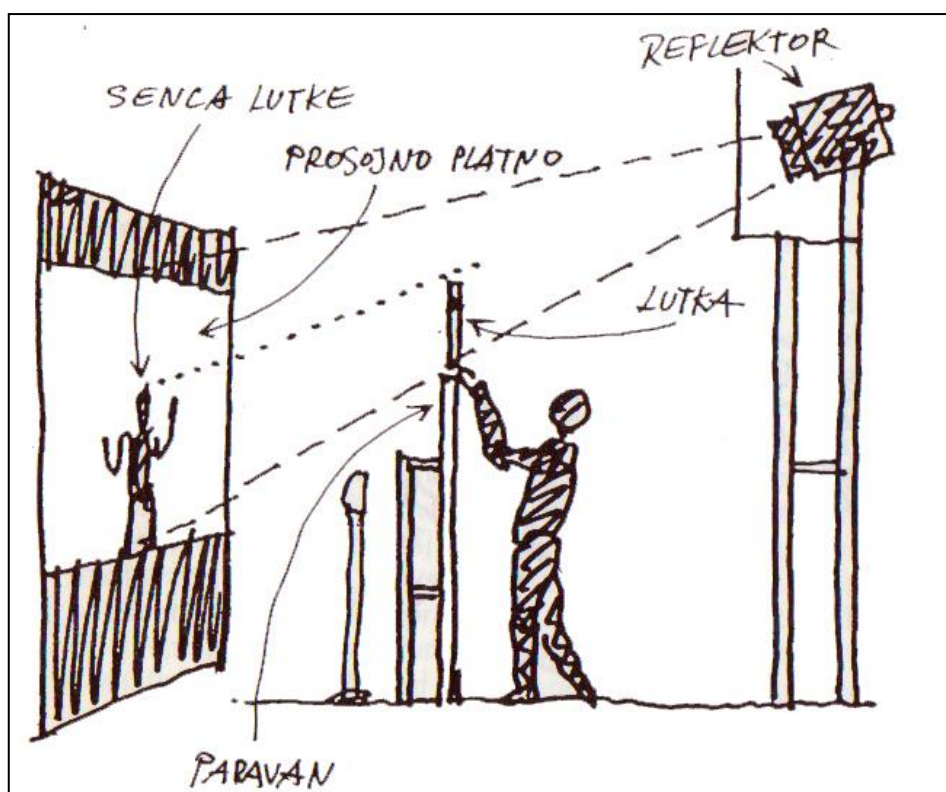
Pri tako veliki lutki včasih zadošča, da naredimo samo glavo z gobcem. V tem primeru smo skriti za lutkovnim paravanom. Publiki se zdi, da je ogromna gmota živalskega telesa nekje v ozadju prizorišča (Županić Benić 2009).



S 10: Velike mimične lutke, ilustracija Županić Benić (2009).

4.3 SENČNE LUTKE

Glavni odrski prostor senčnih lutk je platno, ki je z zadnje strani osvetljeno. Lutke so lahko iz različnih materialov, od neprosojnih do prozornih in obarvanih lutk. Lahko so tudi samo kot silhete oz. obrisi. Senčne lutke so običajno dvodimenzionalne, ploske. So izredno prefinjene in imajo veliko umetniško vrednost, kajti vizualno so očiščene vsega odvečnega (Županić Benić 2009). Pri izvedbi senčne uprizoritve je pomembna natančnost, razumljivost v gibanju in govoru, tako da skoraj ne dopušča improvizacije (Trefalt 1993). Pri izdelavi lutk je pomembno, da so natančno izrezani robovi, kateri izrišejo lik (Županić Benić 2009). Senčne lutke ne prenesejo pretiranih dialogov, ampak njihova prednost je, da s svojo podobo oplemenitijo zgodbo in vzbujajo gledalčevo domišljijo. Sence omogočajo izredne fantazijske razsežnosti (Vižintin 2011). Poleg vizualnosti senčne uprizoritve ima posebno vlogo glasba, ki daje sencam dodatno dimenzijo fantastičnosti in magičnosti. Senčne lutke le s težavo izražajo psihološke situacije, dojemljive pa so za izražanje čustev in atmosfere (Trefalt 1993).



S 11: Gledališki oder za senčne lutke, ilustracija Rački (1993).

Najbolj enostavna oblika lutkarskega izraza, pri kateremu ni potrebno posebej izdelati lutke in scene, je igra senc na zidu z našimi rokami. Tovrstne sence so običajno živalskih ali človeških oblik. Dinamiko senc dobimo z menjanjem likov, ko pes postane zajec, zajec se spremeni v ptiča, ptič v človeka in podobno (Županić Benić 2009).

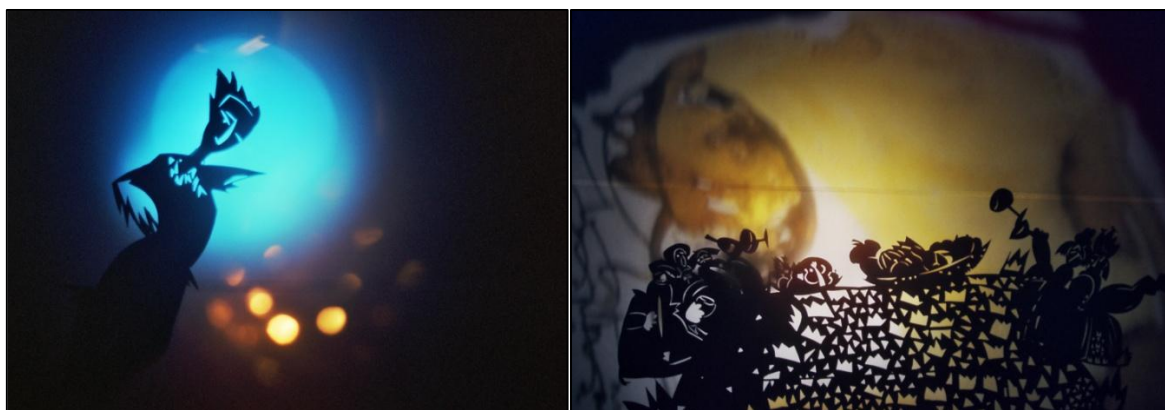
Senčne lutke delimo na dve skupini. Prva skupina so transparentne senčne lutke, ki so izdelane iz prosojnih materialov. Na začetku je bil material strojeno usnje (kože različnih živali, kot so

osel, ovca, svinja), sedaj pa se uporabljajo različni plastični materiali, folije ali svila. Večinoma so narejene tako, da na določenem delu prepuščajo svetlobo, na določenem pa ne. Druga skupina senčnih lutk je izdelana iz neprosojnih materialov, npr. primer iz papirja, kartona ali vezane plošče. Pri tovrstnih lutkah se na platno projicirajo samo temne silhuete le-teh (Županić Benić 2009).

Oblika lutke je lahko pobarvana transparentna figura ali črna neprosojna silhueta, ki daje le svoj obris. Tradicionalne senčne lutke prihajajo z vzhoda in so večinoma ploske (dvodimenzionalne) in prosojne. Položaj telesa je prikazan kot pri stari egipčanski ali zgodnji antični umetnosti, kjer je človek v umetniških delih prikazan tako, da so glava in noge iz profila, obenem pa je telo prikazano s prednje strani (Županić Benić 2009).

Senčne lutke se vodi s pomočjo mehanizma, ki je narejen iz žice. Lutke so lahko preproste (iz enega kosa) ali so sestavljene (iz več delov).

Senčne lutke iz enega kosa imajo samo glavno kontrolno žico (vodilo). Sestavljene senčne lutke imajo gibljive roke, noge, glavo ali celo usta. Vodilo gre običajno skozi eno nogo in je pritrjeno na glavi lutke. Druga noga lutke je narejena tako, da samodejno niha med gibanjem in daje gledalcu občutek hoje.⁷



S 12: Senčne lutke iz predstav *Gledališča Labirint: Minotaver* (2010) in *Beseda je konj* (2010).

7. Podatke o izdelavi senčne lutke sem pridobila v delavnici Lutkovnega gledališča Ljubljana (2010).

4.4 LUTKE NA PALICI (JAVAJKE)

Lutka na palici je vsak predmet, vsaka figura, ki jo natakne na leseno palico (vodilo) s pomočjo katere premikamo oz. animiramo lutko. Lutke na palici so lahko enostavne, tako da se nariše figuro, se jo učvrsti in natakne na palico. Lutke na palici so tudi vse senčne lutke, ki so vodene s pomočjo palice. Tej vrsti lutk pripadajo tudi velike lutke, za katere je potrebno več animatorjev za animacijo.

Ne glede na tehnologijo je bila lutka v zgodovini odraz človeka, njegove posebnosti, slabosti, karakterja. Tako je vse do našega stoletja po svoji obliki obdržala človekov proporci. V drugi polovici dvajsetega stoletja je postala izpovedni simbol. S tem je zgubila po človeku zgrajeno telo (Varl 1995).

Najpomembnejši del lutke postane glava. Oči so bistveno komunikacijsko čutilo. Pri enostavni lutki je glava stilizirana, največkrat okrogla ali jajčaste oblike. Za material se uporablja les, penasta guma ali stiropor. Pri glavi je pomembna njena nasaditev na palico, ki je lahko lesena ali železna (Županić Benić 2009).

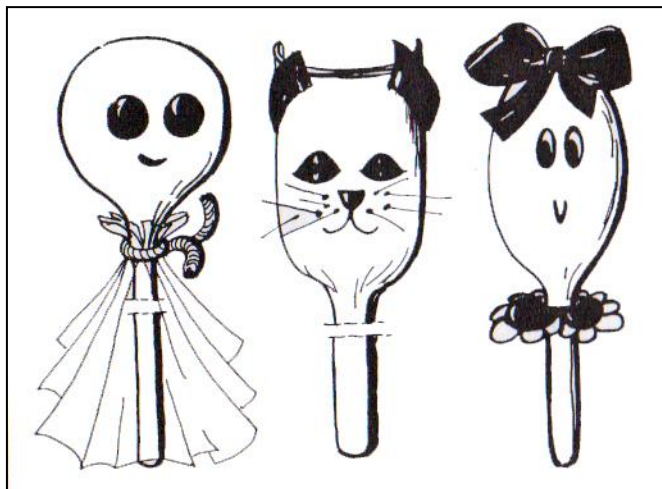
Pravilna komunikacija med lutkami in občinstvom je bistveni del dobre animacije (Vižintin 2011). To dosežemo s pravilno nastavitvijo vodila in oči. Dolžina vodila lutke je odvisna od naše velikosti in kako visoko moramo z lutko igrati na sceni ali paravanu. Vedeti moramo, kaj lutka s krajšo ali daljšo vodilno palico zmore, kako se pripogiba, kako dolgo obleko mora imeti, kako dolga vodila morajo imeti dlani, da sežejo preko glave (Varl 1995).

Lutke na palici imajo velikokrat roke kot pomagala pri animaciji, lahko pa so le dopolnilo k proporcu lutkinega telesa. Tudi dlani so pomemben del lutke. Dlan mora biti dovolj velika. Zavzeti mora tretjino do polovico lutkinega obraza. Dlani so pogosto oblikovane kot rokavičke z enim prstom. Roke so lahko samodejne, kar pomeni, da jih ne vodimo s posebnimi vodili. Dlani so pri lutkah, ki zahtevajo prefinjeno animacijo, pritrjene na žice ali tanke lesene palice. Z njimi lutkar dlani usmerja, premika, vodi (Varl 1995).

4.4.1 Lutke na palici brez dodatnih vodil

To so najpreprostejše lutke in so izredno enostavne za animiranje. Take lutke nimajo sklepov in okončin. Potrebno je le biti pozoren na višino lutkinega telesa, da se lutka ne pogreza za scenski element (Varl 1995).

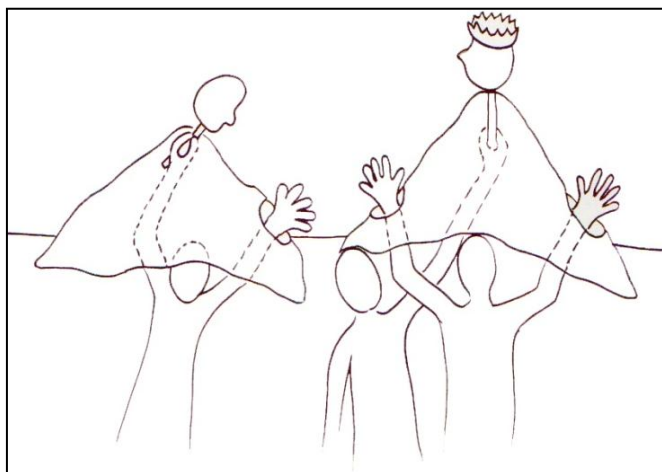
Lutka lahko nastane že iz lesene kuhalnice, na katero nalepimo dodatke, kot so oči, nos, usta, za trup uporabimo blago. Lutka na palici ima lahko tudi samodejne noge, ki so prišite na spodnji del trupa.



S 13: Lutke na palici brez dodatnih vodil, ilustracija Varl (1995).

4.4.2 Lutke na palici z lutkarjevo roko

Lutka na palici z lutkarjevo roko je zahtevnejša, kljub vsemu pa še vedno enostavna za izdelavo in animacijo. Uporablja se jo takrat, ko mora lutkar igrati z rekviziti. Lutkino roko nadomešča roka lutkarja. Lutkar z eno roko drži vodilo, na katerem je glava, njegova druga roka pa igra lutkino roko. Po potrebi lahko za osnovno vodilo glave drži en igralec, drugi pa igra obe roki. Roka je največkrat v rokavici in se giblje pred ali ob lutkinem telesu (Županić BeniĆ 2009).



S 14: Lutke na palici z živo roko, ilustracija Županić BeniĆ (2009).

4.4.3 Kombinacija ročne mimične lutke in lutke na palici

Pri tovrstni kombinirani lutki gre ena roka skozi zadnji del glave in animira usta, druga lutkarjeva roka vodi palice, ki so pritrjene na lutkini roki (Vižintin 2011). Zaradi načina animacije jim ponavadi rečemo namizne lutke.

4.4.4 Lutke na palici z vodili

Lutke na palici z vodenimi rokami so poenostavljena varianta tradicionalnih javajk. Tradicionalna javajka je lutka, ki je prišla v Evropo iz južne Azije (Trefalt 1993).

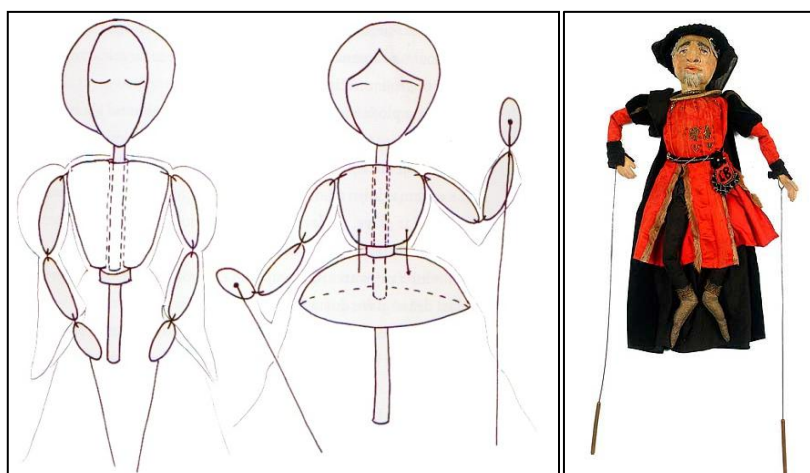
»Javajke so tehnološko zahtevne lutke z gibljivo glavo, tridimenzionalnim trupom, z rokami in z vsemi sklepi in grajene po človeškem proporcu. Osnovno vodilo je v težišču trupa. Spodnjega dela telesa lutka nima, le dolg kostum.« (Varl 1995: 28)

Od tehnološko zahtevne lutke so ostali le na palico nasajena glava, ki se lahko v osi vrti, nastavek trupa v ramenskem delu in v sklepih gibljive roke na vodilih.

Animacija take lutke se izvaja tako, da se lutko drži v eni roki, z drugo roko pa vodi obe lutkini roki. Za dobro animacijo take lutke je potrebno precej vaje (Vižintin 2011).

Različic lutk na palici je veliko. Tudi take enostavne, ko lutka nima telesa, le blago. Na vodilih so samo dlani, ki so v zapetnem delu vlepljene v tkanino obleke.

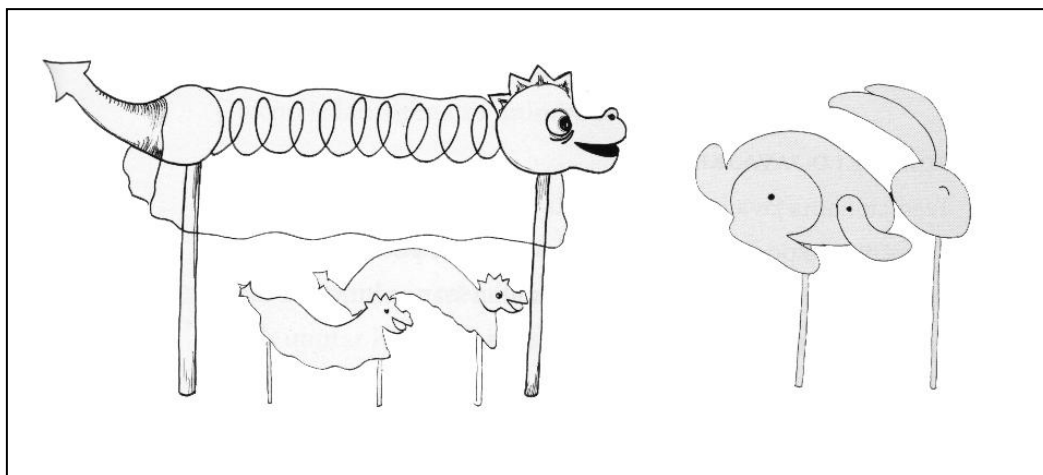
Večinoma so lutke na palici z vodenimi rokami brez nog (Varl 1995).



S 15: Iz leve proti desni: Lutka na palici z vodili, ilustracija Županić Benić (2009); Lutka na palici z vodili iz predstave *Veli Jože*.

4.4.5 Lutke na dveh palicah

Lutke na dveh palicah so običajno živalski liki, ki hodijo po vseh štirih in ne po dveh nogah kot posebljene živalske lutke. Eno vodilo je vstavljeno v lutkino glavo, drugo v lutkin trup. Take lutke so enostavne za animiranje. Noge so prišite k trupu in se samodejno premikajo. Glavno vodilo je v težišču trupa. Drugo vodilo je v težišču glave in je daljše od vodila za trup, s čimer dosežemo, da lahko lutka pogleda po zraku navzgor (Županić Benić 2009).



S 16: Živalske lutke na palicah, ilustracija Županić Benić (2009).

4.5 LUTKE NA NITKAH (MARIONETE)

Lutke na nitkah so tehnično najzahtevnejše. Podobne so osebam in živalim iz narave. Figure imajo vse okončine in vse glavne sklepe kot živa bitja. Lutkarji jo morajo znati uporabljati, saj morajo poleg gibanja lutke tudi hoditi, plesati, skakati. Marioneta velja za kraljico med lutkami (Trefalt 1993).

Tehnološko gledano je pri izdelavi marionete izredno pomembna težnost materiala, iz katerega je narejena, in njegova pravilna razporejenost. Lutkina teža mora biti pravnjuna, ne pretežka in ne prelahka. Težišče lutke mora biti točno določeno, zato jo je potrebno obtežiti s svincem na točno določenih mestih, tako da pri navezavi posamezni udi pravilno padejo (Varl 1995).

Marionete s težavo obvladujejo rekvizite. Večinoma jih uporabljajo le simbolno ali dekorativno. Lažje je pri marionetah na žicah, saj so tudi rekviziti na žici in so zaradi tega lažje vodljivi. Velikost rekvizitov je večinoma sorazmerna z velikostjo lutkinega telesa (Županić Benić 2009).

Igralcu je marioneta izziv, saj je to lutka, ki je lutkar ne drži neposredno v svoji roki, ampak njeno gibanje usmerja preko vodila in niti. Gibi pri taki lutki so zato drugačni kot npr. pri ročni lutki, ki jo imamo natakajeno na roko. Oživljanje marionete je eden najzahtevnejših procesov izmed vseh lutkovnih tehnik. Vsaka najmanjša napaka je očitna (Vižintin 2011).

»Skozi stoletja lutka na nitkah ni doživela bistvenega razvoja, saj je vseskozi bila veristična odslikava človeškega ali živalskega telesa z osnovnimi gibalnimi funkcijami in bolj ali manj karikiranega izraza.« (Varl 1995: 6)

Marionete so večinoma izrezljane iz lipovega lesa, novejši material je poliester. Preprosto marioneto lahko sestavimo iz deščic ali tulcev, lahko jo tudi oblikujemo s stiroporom. Bistvo konstrukcije marionet je obešanje posameznih delov drug na drugega. Na glavo je obešen trup, na trup sta iz obeh strani obešeni roki, pod trupom nogi, in vsi deli posamezno visijo na nitkah

ali žici. Marioneta posnema človeško telo in ravno zato so njeni deli gibljivi v vidnih človeških sklepih (Varl 1995).

Marionete lahko imajo osnovno vodilo trdo največkrat je to debelejša železna žica ali varilna šipka. Lutka ima enako zgradbo kot lutka na nitkah, le da je na njeno telo navezanih manj niti. Lutka na žici je lažje vodljiva kot lutka na nitkah. Trdo vodilo omogoča neposreden stik med lutkarjem in lutko, gibi so natančnejši in hitri.

Lutke na žici so običajno narejene tako, da je žica vpeta v glavo. V vratnem delu je sklep in lutkin trup se obesi na vrat. Žica gre lahko skozi glavo, lahko pa je vpeta v lutkin hrbet (Varl 1995).

Vse podrobnosti marionete nakazujejo lirične, epske, simbolistične in tudi filozofske tekste.

»Marionete na nitkah so zaradi kvalitete nitke mehkejše in nedoločljivejše v gibanju, zato z njimi uprizarjamo simbolistične, fantastične in pravljичne tekste. Marionete na žici so pa že po svoji zgodovinski izkušnji primerne za epske tekste in parodije ali predelane dramske tekste, kakor so to počeli potujoči ljudski lutkarji.« (Trefalt 1993: 48)



S 17: Iz leve proti desni: marionete iz lutkovne predstave *Žogica Marogica* (1951); skupina marionet iz lutkovne igrice *Jurček in trije razbojniki* (1945).

5 ANALIZA IZBRANIH LUTKOVNIH PREDSTAV

Preden sem začela s študijem likovne zasnove za lutkovno predstavo, sem si ogledala več različnih gledaliških uprizoritev za otroke. Kljub temu da sem obiskala različne gledališke odre, so prevladovale lutkovne predstave, ki so na odskem prostoru vključevale tako lutke kot igralca oz. lutkarja, nekatere pa so bile kombiniranega tipa odrskega prostora. Moja odločitev je bila, da ne naredim likovne podobe le za otroško predstavo, temveč tudi za lutkovno.

Ogledala sem si otroški predstavi z naslovom *Zlata ladja* in *Pipi in Melkijad*, obe v gledališču *Mini teater*. Nobena od omenjenih predstav ni lutkovna. Pri prvi predstavi je glavni scenski predmet skrinja. Veliko vlogo imajo tudi rekviziti, ki so včasih edini element na odru. Skrinja kot glavi scenski objekt ima različne transformacije. Iz navadne skrinje se spremeni v ladjo, v njej in na njej je prostor, ki ga igralec uporabi glede na prizor.

V predstavi *Pipi in Melkijad* smo priča uporabi dveh dimenzij in sicer ene, ki se v živo odvija na odru in druge, ki se prikazuje s projektorjem na platno.

Ogledala sem si tudi lutkovne predstave. Predstava v gledališču *KUD France Prešeren*, z naslovom *Račka (2009)* je bila interaktivne narave in je v svojo igro vključevala publiko. Sledijo tri predstave, ki jih bom podrobneje analizirala, in sicer predstava *Lutkovnega gledališča FRU-FRU*, z naslovom *Zlatolaska in trije medvedi*, predstava *Lutkovnega gledališča Ljubljana*, z naslovom *Bobek in barčica* in tretja predstava gledališča *Mali Glej* z naslovom *O začarani skledi in žlici*.

Odločila sem se, da izberem tri lutkovne predstave, pri katerih je odski prostor namenjen lutki in lutkarju, ker sem tudi sama pri kreaciji likovne podobe za predstavo *Sapramiška* uporabila prav tak način. V gledanih predstavah me je zanimalo, v kakšnem odnosu sta animator in lutka, saj je prav ta odnos pomemben za potek zgodbe in določitev scenskega prostora.

Vsaka izmed predstav ima določene elemente, ki so sorodni moji zasnovi lutkovne predstave. Predstavi *Zlatolaska in trije medvedi* in *O začarani skledi in žlici* spretno uporabita prostor, ki se sproti iz istih elementov preoblikuje. Predstava *Bobek in Barčica* ima izredno zanimivo uporabo različnih tehnik lutk.

5.1 LUTKOVNO GLEDALIŠČE FRU-FRU: ZLATOLASKA IN TRIJE MEDVEDI

Priredba, režija in izvedba: Irena Rajh, Ajda Rooss; Likovna podoba: Peter Škerl; Glasba: Nino De Gleria; Izdelava lutk in scene: Andrej Adamek, Iztok Hrga, Mateja Šušteršič, Neva Vrba; Kostumografija: Iztok Hrga; Velikost scenskega prostora: 2 x 3 m; Velikost prostora za lutke: 2 m² Vrsta lutk: namizne ročne lutke; Premiera: 2006.

Ruska narodna pravljica *Zlatolaska in trije medvedi* govori o radovedni deklici, ki se izgubi v gozdu in naleti na čedno hiško, ki jo je medvedja družina začasno zapustila.

Lutkovna predstava vključuje lutko in igralca, lutkarja. Ustvarjena sta dva odrska prostora, eden za igralki in drugi za lutke.



S 18: Slike iz predstave *Zlatolaska in trije medvedi* (2006).

Na začetku na odru opazimo mizo in dva stola. Za ozadje je uporabljeno platno, katerega barva je odvisna od samega odra gostovanja, na katerem se predstava odvija. Uvod v lutkovno predstavo je preigravanje igralk s pomočjo stolov. Eden izmed stolov kasneje dobi funkcijo v sceni. Tako nastane nov odrski prostor oz. se oder skrči zgolj na površino mize.

Na odru se med predstavo pojavljajo novi elementi in glede na pripoved se elementi spreminjajo, odvezemajo in dodajajo novi. Zanimiva je uporaba namiznega prta, ki ponazarja travnik (zeleno obarvana stran), hkrati se del njega na vogalu mize transformira v potok (modro obarvana stran prta). Taka sprememba v sceni ni velika, kljub temu pa doseže zadovoljiv učinek. Prt ima dodatno vlogo, in sicer ko Zlatolaska stopi v hišo medvedov. Podlaga hiše se spremeni v modro in s tem dobimo spremembo v sceni, ki nakazuje, da je deklica v notranjosti hiše. Vsi scenski elementi in lutke so leseni. Lesena je tudi hiša medvedov. Je v obliki pravokotnika in ima nameščena vrata. Tako dobimo dva celovita prostora, ki jih pri predstavi potrebujemo.

Na eni strani je kuhinja, ki se s pomočjo prta poveže z zunanjim delom lesene škatle in tvori en sam prostor. Z zasukom škatle se prikaže nov prostor, spalnica, ki se jo dograjuje med samo predstavo. Rekviziti za predstavo se jemljejo iz lesenih škatel, ki so postavljene pod oz. okoli mize.

Z enostavnimi oblikami elementov, njihovo transformacijo in izbranim materialom, lahko s tako scenografijo gostujemo povsod, saj ne potrebuje nobenih dodatnih efektov, je manjše velikosti in jo zaradi tega lahko pripeljemo v katerikoli prostor želimo. Pomembno bi bilo le, da se ozadje scenografije ne spreminja glede na gostovanja oz. se določi katere barve so sprejemljive in v katere ne. Po mojem mnenju ozadje v rdeči barvi ni ustrezno, saj je to prevelika površina za tako specifično izrazito barvo, ki krade pozornost glavnemu delu predstave. Vsi scenski elementi so med seboj skladni in imajo videz naravnega lesa, kar omogoča večjo izraznost lutk, ki so kljub lesenemu materialu videti tople, mehke in nežne.

Lutkarici predzgodbo začetna z medsebojnim dialogom, ki preide v glavno naslovno zgodbo z lutkami. V osrednji zgodbi predstave sta lutkarici zgolj animatorki lutk in ne posegata več v igro.

5.2 LUTKOVNO GLEDALIŠČE LJUBLJANA: BOBEK IN BARČICA

Režija: Barbara Bulatović; Likovna podoba lutk in scene: Andreja Peklar; Glasba: Jelena Ždrale, Nino de Gleria; Izdelava lutk in scene: Sandra Birjukov, Iztok Bobič, Jože Lašič, Marjeta Valjavec, Smrekca d.o.o, Jože Zalar, Barbara Bulatović; nastopajo: Asja Kahrmanović, Martina Maurič Lazar, Brane Vižintin; Velikost scenskega prostora: 8 x 4 m; Velikost prostora za lutke: 4m²; Vrsta lutk: namizne ročne lutke, senčne lutke, ploske lutke; Premiera: 2009.

Pravljica pripoveduje o fantku Bobku, ki živi ob jezeru. Po vodi spušča svoje male barčice in sanjari, da je kapitan. Zgodi se, da dobi svoj pravi čoln, s katerim se želijo peljati tudi ostale živali gozda, žabica, zajček, lisica in medved.

Lutkovni odrski prostor je namenjen lutki in igralcu, ki hkrati tudi animira lutko. Je kombiniranega tipa, saj vključuje oder, namenjen tehniki namiznih lutk, ki se transformira v prostor za prikaz senčnih lutk.



S 19: Lutkovna predstava *Bobek in barčica* v Lutkovnem gledališču Ljubljana (2009).

Lutke v predstavi *Bobek in barčica* so namizne. Igralci igrajo z njimi na igralni površini, podobni mizi. Različne lutke imajo vgrajene različne mehanizme za premikanje glave in odpiranje gobčkov.

Ko gledamo Bobka in njegove živalske prijatelje od daleč, lutkarji uporabijo njihove pomanjšane dvojnike. Ti niso mehki in okrogli, ampak leseni in ploščati. Tem lutkam pravimo ploske (dvodimenzionalne) lutke. Ko lutke v predstavi padejo v vodo, se za prikaz igre uporabijo senčne

lutke. Predstava nam pokaže spekter različnih lutkovnih tehnik, ki v vseh prizorih dobro funkcionirajo.

Glavni scenski element stoji na sredini odra, na katerem se večinoma odvija zgodba. Uporablja se ga tako za tridimenzionalne kot za senčne lutke. Dvodimenzionalne lutke pa za svoj prostor uporabljajo scenske elemente v ozadju, ki simulirajo drevesa.

Predstava ponuja več tehnik lutk, ki se kljub različni izdelavi, povsem ujemajo in ohranjajo enotno likovno podobo.

V predstavi sta v igro zgodbe vključena tako lutkar kot lutka. Lutkar vodi lutko, je v njegovi oblasti in pod njegovim nadzorom. Lutkar stoji za lutko in jo vodi, pri tem pa posega v igro s svojimi komentarji, pripombami in dopolnjuje lutko s svojo mimiko in gestami.

5.3 GLEDALIŠČE GLEJ: O ZAČARANI SKLEDI IN ŽLICI

Dramatizacija, režija, dramaturgija, igra: Ajda Rooss; Režijsko svetovanje: Brane Vižintin in Vladimir Rooss; Likovna zasnova in izdelava lutk: Špela Trobec; Kostumografija: Iztok Hrga; Izdelava scene: Andrej Adamek; Glasba: Rok Koritnik; Animacijska priprava: Brane Vižintin; Igra: Ajda Rooss in Rok Koritnik; Velikost scenskega prostora: 5 x 5 m; Velikost prostora za lutke 2 m²; Vrsta lutk: namizne ročne lutke; Premiera: 2009.

Zgodba *O začarani skledi in žlici* je sodobna različica Romea in Julije, toda s srečnim koncem. *O začarani skledi in žlici* je zgodba dveh kraljestev, dveh otrok, princa in princese ter zlobne vile. Vila enemu otroku izroči čudežno žlico in drugemu čudežno skledo. Če čudežno žlico in skledo združiš, je ta vedno polna slastne juhe, ki je nikoli ne zmanjka.



S 20: Lutkovna predstava *O začarani skledi in žlici* (2009).

Predstava temelji na dvojnosti, ki jo že sama po sebi ponujata glavna elementa, skleda in žlica, ki skupaj predstavljata simbol bogastva in nenehno pritekanje obilja v naše življenje. Čarovnija je mogoča le, če se združita, vsak zase nimata nobene funkcije.

Odrski prostor lutkovne predstave vključuje lutko in igralca, lutkarja. Ustvarjena sta dva odrska prostora, eden za igro igralca in drugi za igro lutke in igralca - lutkarja. Na odrskem prostoru se uporabi iste scenske elemente, ki imajo možnost transformiranja.

Scenografija za lutke je sestavljena iz dveh lesenih predmetov v obliki kocke, 80 cm. Oba lesena predmeta, ki tvorita oder za namizne lutke, sta na kolesčkih, ki omogočajo lažje premike med predstavo, igro. Vsak od njiju ima svoj videz, saj vsak zase predstavljata svoje kraljestvo. Notranjost prostora je namenjena shrambi lutk in rekvizitov, ki se med predstavo izmenjujejo.

Lutke so narejene v obliki kuhinjskih pripomočkov. Likovno se ločijo glede na kraljestvo, ki ga predstavljajo. Na eni strani so pisane, tople barve lutk in rekvizitov, na drugi strani pa minimalistične, kovinske.

Izredno zanimiva predstava se začne s peke piškotov. In privabi občinstvo v del dogajanja. Nadaljuje se z igro predstave in konča s pečenimi piškoti. Na ta način povabi publiko v dvorani, da sodeluje in na nek način kreira predstavo. Zelo zanimivi so zvoki v predstavi. Lutkar jih ustvari v živo z nenavadnimi predmeti.

Predzgodbo odigra samo glavna lutkarica. V glavni zgodbi lutkarica vodi lutko in ob zaključku prizorov občasno posega v igro s svojimi komentarji. Direktne komunikacije med njo in lutko ni.

6 RAZVOJ LASTNE LIKOVNE PODOBE ZA LUTKOVNO PREDSTAVO

6.1 SCENSKI PROSTOR

»Osnovni namen oblikovanja prostora določenemu dogodku ali zgodbi je ustvariti tak prostor, ki bo deloval na več načinov:

1. Prostor je lokacija oziroma funkcija, torej kot življenjski prostor zgodbe. Kot dokaz verjetnosti zgodbe.
2. Prostor je sporočilo.
3. Prostor je sprožilec zgodbe.
4. Prostor je samostojen parameter s svojo lastno zgodbo in predzgodbo, ki je v posebnem odnosu s prikazovano zgodbo.
5. Prostor je stališče: prostor je lahko oblikovan po meri enega ali drugega protagonista, lahko je nosilec ideje ali protiideje, lahko zagovarja enega ali drugega. Lahko je "zavetje", lahko je "sovražnik".
6. Prostor je nosilec vzdušja.
7. Prostor je impulz gledalčevemu spominu na ...
8. Prostor je energija.
9. Prostor je metafora.« (Hočevar 1998: 31)

Po raziskovanju različnih avtorjev otroških knjig sem se odločila, da bom primerjala tri dela. V vsaki zgodbi sem poskušala opredeliti glavni prizor, ki narekujejo scenski prostor. Na podlagi raziskovanja zgodb in njihovih prostorov sem za izdelavo svoje scenografije izbrala knjigo pisateljice Svetlane Makarovič z naslovom *Sapramiška*. Zgodba in karakter likov mi je omogočal širši spekter raziskovanja v različne smeri načina izdelave scenskega prostora in lutk, predvsem pa celotne likovne podobe. Scenografija lutkovne predstave je odvisna tudi od likovne podob. Poigravala sem se s prostorom, liki in njihovimi odnosi. V lutkovni predstavi je poleg likov, ki so v tem primeru lutke, še animator lutk. Vedno znova se mi je postavljalo vprašanje, v kakšnem odnosu sta animator in lutka. Odnos med animatorjem in lutko vpliva na potek predstave oz. na prostor, v katerem se zgodba odvija. Ko sem v svoji prvotni zasnovi spremenila odnos (konvencijo) animatorja (lutkarja) do lutke, sem morala spremeniti tudi celotni prostor.

Zgodba se dogaja v gozdu. Intimni (zasebni) prostor miške je njeno prebivališče, mišja luknja in gozd. Vsak lik v zgodbi ima močan in izrazit karakter, ki sloni na človeških navadah in lastnostih. Zato sem razvila like in prostor, ki komunicirajo drug z drugim.

Želela sem ustvariti realen prostor, v realnem človeškem merilu. Lutkar tako ne bi bil samo animator lutki, temveč bi bil njen notranji glas, ki bi komuniciral z njo. Skozi razvoj in nastanek prostorov sem to idejo opustila oz. jo spremenila. Opustila sem komunikacijo med lutko in lutkarjem in se osredotočila zgolj na lutko, zgodbo in prostor. Prostor se je spremenil glede velikosti scenskih predmetov, še vedno pa je obdržal osnovno idejo, razmerje velikosti lutke in

elementov. Moje glavno vodilo je bilo, da je lutka glavno izrazno sredstvo lutkovnega gledališča in ni nadomestek dramskega igralca.

Zgodbo sem razdelila na prizore in izdelala maketo. Želela sem, da scenski elementi niso le del zgodbe in prostora, temveč je njihova uporabnost večnamenska. Razmišljala sem o elementu, ki ima možnost preoblikovanja. Podrobnejši opis scenskih elementov in prostora sledi v nadaljevanju, kjer bom skozi osem prizorov predstavila razvoj idejne zasnove likovne podobe za lutkovno predstavo.

Vse poslikave scenskih objektov in ilustracije ozadij so avtorsko delo. S tem sem dosegla likovnost, ki se popolnoma ujema z vsakim scenskim elementom v prostoru in lutko.

Scenografija je sestavljena iz scenskih elementov in ozadja, ki je z ilustracijo potiskano platno.

Zgodbo sem razdelila na osem prizorov. Prizori se razlikujejo, saj se pet prizorov dogaja v gozdu, kjer miška srečuje različne živali, dva prizora se dogajata v mišjem domovanju. Želela sem ustvariti pogled na scenske elemente z mišje velikosti, zato sem se odločila, da vizualno delujejo kot debla dreves.

ZGODBA: SAPRAMIŠKA

Miška želi pojesti lešnike. Ker jo boli zob, tega ne more storiti. Zato se odpravi v gozd, da bi poiskala nekoga, ki bi ji pomagal streti lupino. Na svoji poti sreča živali, s katerimi doživi različne izkušnje.

1. PRIZOR

PROSTOR: mišje domovanje
ČAS: podnevi
DOGODEK: miško boli zob, zato ne more pojesti lešnikov, odpravi se poiskat nekoga, ki bi ji pregriznil lupino lešnika
VZDUŠJE: žalostno
NASTOPAJOČI: miška

2. PRIZOR

PROSTOR: gozd
ČAS: podnevi
DOGODEK: miška sreča zajca in ga prosi za pomoč
VZDUŠJE: nevtralnno
NASTOPAJOČI: miška, zajec

3. PRIZOR

PROSTOR: gozd
ČAS: podnevi
DOGODEK: miška prosi veverico za pomoč, veverica ji poje lešnik
VZDUŠJE: razburjeno, jezno
NASTOPAJOČI: miška, veverica

4. PRIZOR

PROSTOR: gozd
ČAS: podnevi
DOGODEK: miška sreča žabico in jo prosi za pomoč, žabica izgubi njen lešnik
VZDUŠJE: prijazno, rahlo žalostno
NASTOPAJOČI: miška, žabica

5. PRIZOR

PROSTOR: gozd
ČAS: podnevi
DOGODEK: miška in žabica pri detlu, detel popravi miški zob
VZDUŠJE: na začetku zaskrbljeno, kasneje veselo
NASTOPAJOČI: miška, žabica, detel

6. PRIZOR

PROSTOR: gozd
ČAS: podnevi
DOGODEK: miško na poti domov preseneti mačka, ki jo želi pojesti
VZDUŠJE: mračno, strašljivo
NASTOPAJOČI: miška, mačka

7. PRIZOR

PROSTOR: mišje domovanje
ČAS: ponoči
DOGODEK: miško obišče mišji strah
VZDUŠJE: presenečenost
NASTOPAJOČI: miška, mišji strah

8. PRIZOR

PROSTOR: gozda jasa
ČAS: ponoči
DOGODEK: mišji strah pelje miško na gozdno jaso, kjer na leski rastejo čarobni lešniki, miška končno pride do lešnikov
VZDUŠJE: veselo
NASTOPAJOČI: miška, mišji strah

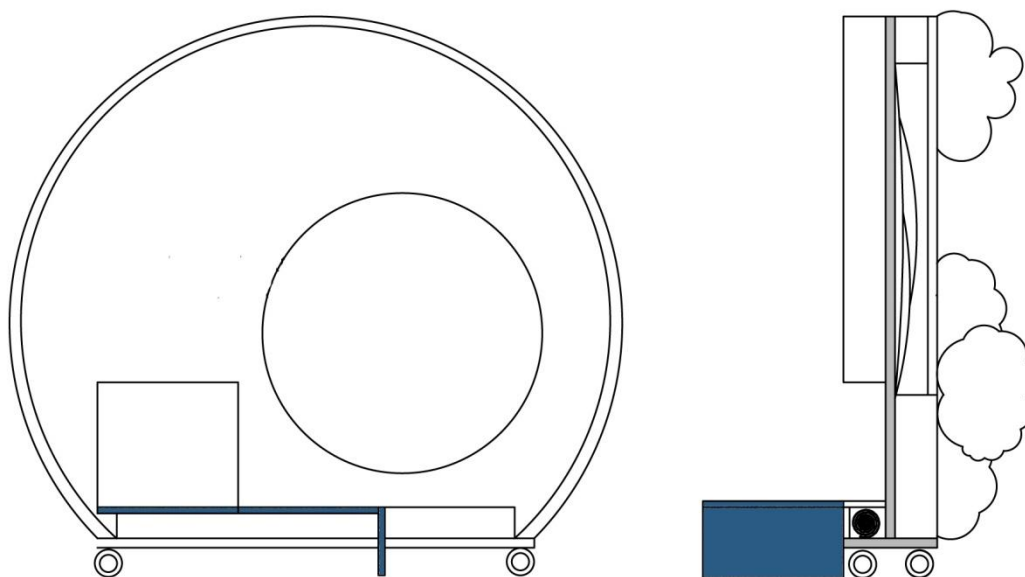
S 21: Grafični prikaz zgodbe po prizorih.

6.1.1 Prvi prizor



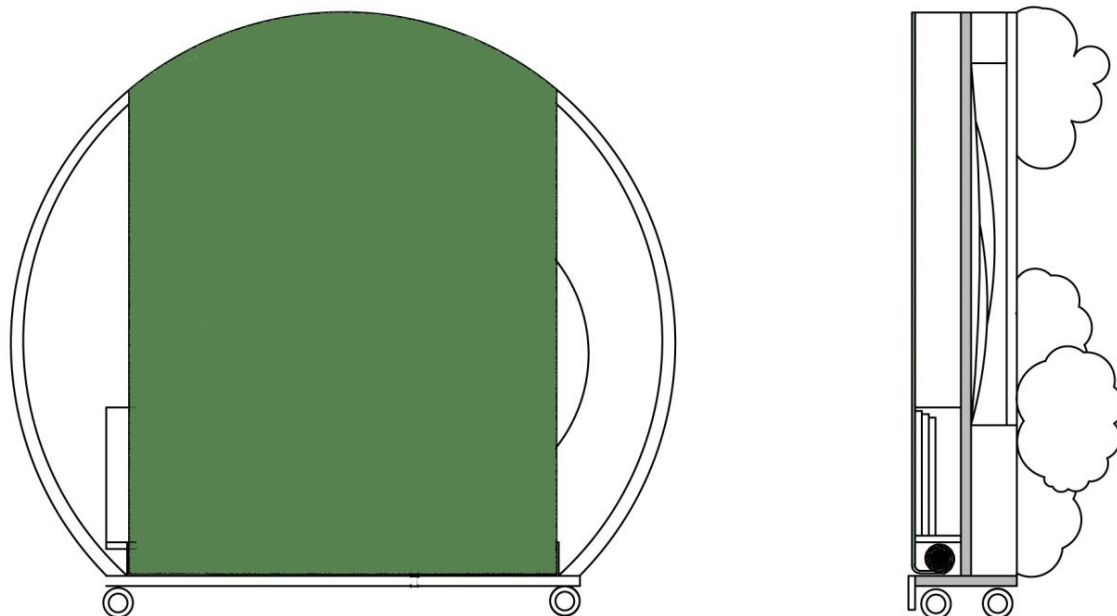
S 22: Slika prvega prizora v mišjega domovanja, mišja luknja.

Prvi prizor je mišja luknja. Zunanja linija scenskega elementa je zaokrožena in daje občutek luknje, votline. Mehke linije brez ostrih robov poudarjajo zavetje, varnost in dom. Dom je prostor, v katerem najdemo toplino in zatočišče. Odprtina v elementu ponuja več možnosti: preigravanje lutke, okno v zunanji svet, prehod lutke iz svojega domovanja v gozd. Omogoča tudi prehod svetlobe in vidnost zunanjega prostora, v tem primeru gozda v ozadju.



S 23: Scenski element *mišja luknja*, na sliki vidimo razprto ležišče (obarvano z modro barvo); Prednji in stranski pogled.

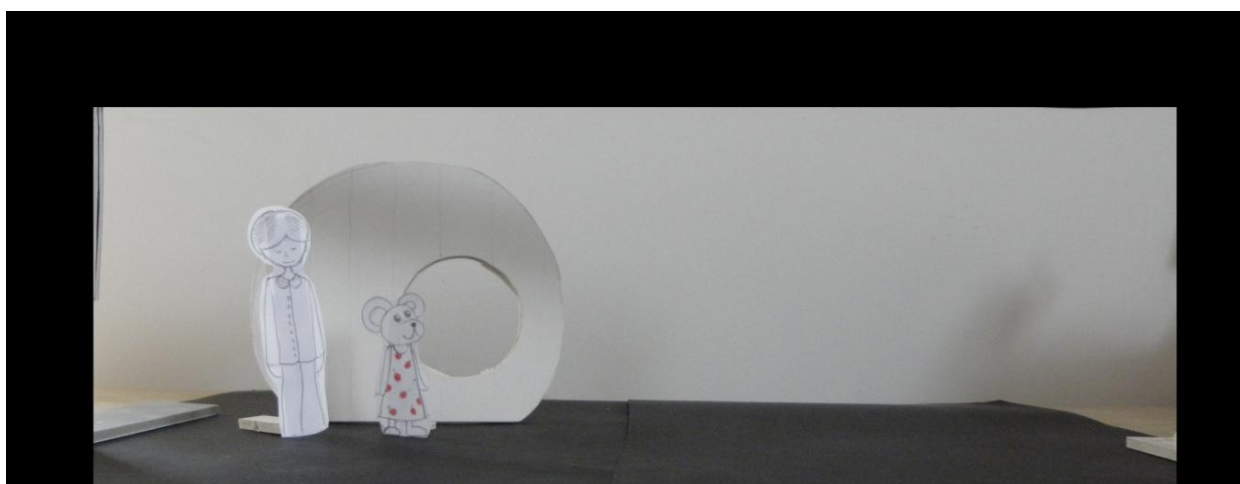
Scenski element je večnamenski (slika 23), saj ima zložljivo ležišče, ki se v prizoru uporabi. Ob koncu prizora se ležišče pospravi nazaj v ogrodje.



S 24: Transformacija scenskega elementa *mišja luknja* z uporabo roloja; Prednji in stranski pogled.

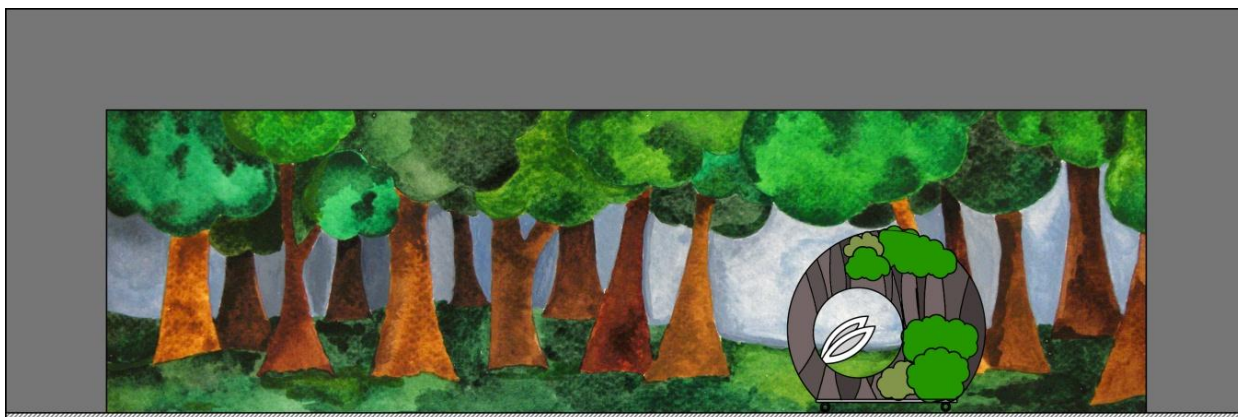
Scenski element ima v spodnjem delu skrit rolo, ki dobi uporabno vrednost, ko želimo mišje domovanje spremeniti v del gozda. Opisano je dobro vidno na zgornji skici (slika 24), ki prikazuje prednjo stran scenskega elementa in stranski pogled.

Rolo, ki je spravljen v spodnjem delu scenskega elementa, se potegne do vrha elementa in zakrije mišje domovanje. Rolo je poslikan z motivom gozda. Želela sem omogočiti prehod lutke iz mišje luknje v gozd.



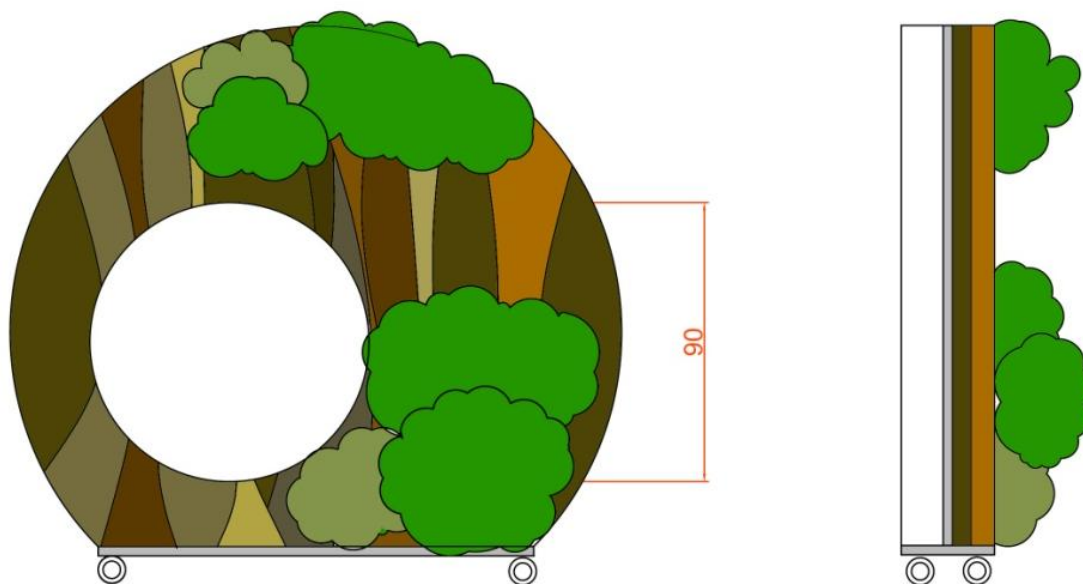
S 25: Slika makete prvega prizora, v prvi razvojni fazi. Prizor, v katerem je miška v svojem domovanju, mišji luknji.

6.1.2 Drugi prizor



S 26: Slika drugega prizora, dogajanje v gozdu, kjer miška sreča zajca.

Drugi prizor se nadaljuje v gozdu, v katerem miška sreča zajca. Scenski element, ki je prej prikazoval domovanje miške, se spremeni v grmičevje, skozi katerega opazimo zajčja ušesa. Za prikaz zajca ni uporabljena cela lutka, ampak so glede na njegov značaj in zgodbo uporabljena zgolj ušesa (simbol za zajca). Zajec ne kaže zanimanja za okolico, je poln svojih lastnih težav in se skriva za grmičevjem.



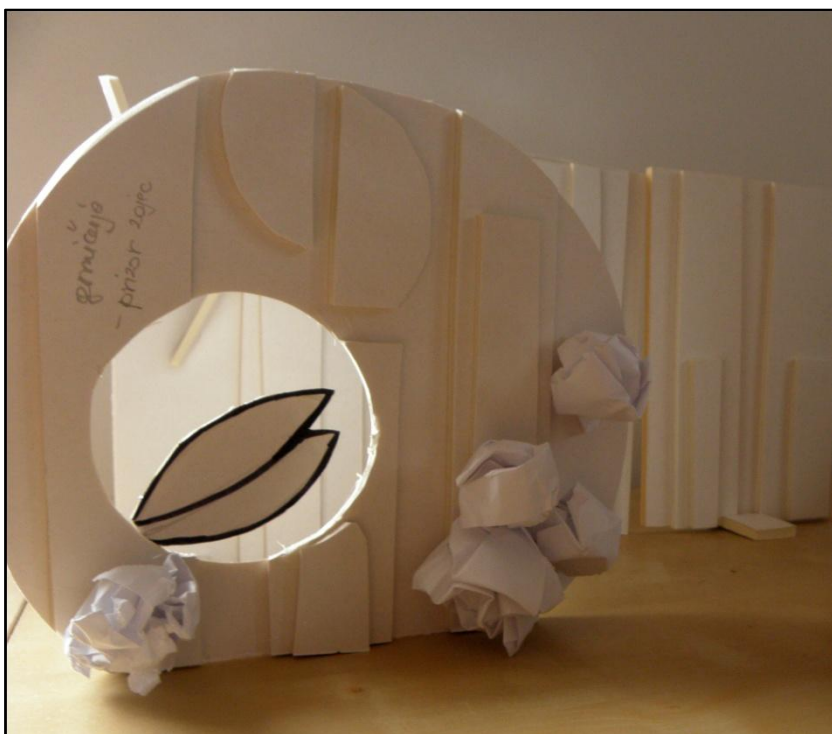
S 27: Slika transformacije scenskega elementa *mišja luknja*, na eni strani elementa je mišje domovanje, na drugi strani grmičevje.

V tem prizoru ponovno vidimo scenski element iz prvega prizora, ki se je spremenil iz ene funkcije v drugo, iz mišje v grmičevje. Odprtina v elementu služi kot prostor, v katerem zagledamo zajčja ušesa.

Pri izdelavi prostora me je vodila glavna misel, ki je na eni strani enostavnost in na drugi strani večdimenzionalnost. To sem dosegla s scenskim elementom, ki se preoblikuje, je večnamenski in hkrati stoji sam zase v svojem prizoru.

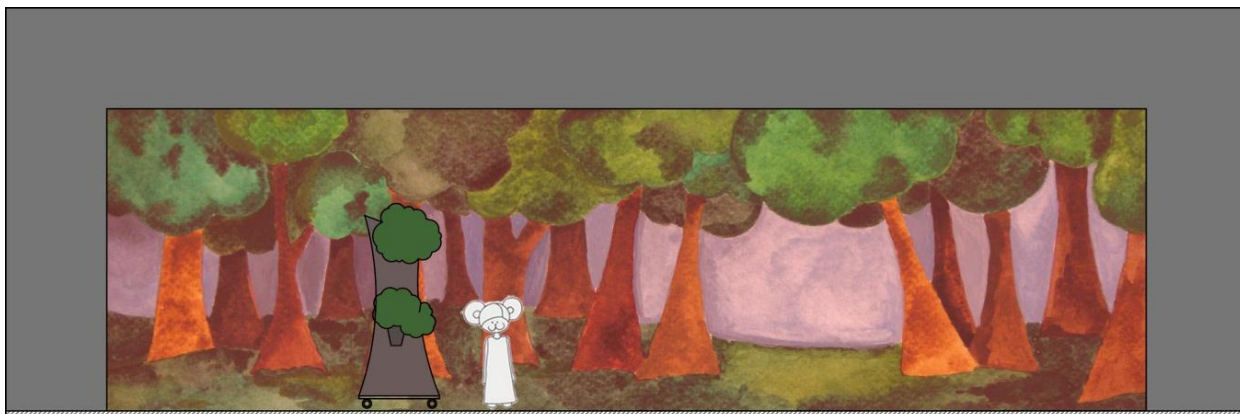


S 28: Slika makete drugega prizora, v prvi razvojni fazi. V prizoru je miška, ki v gozdu, sreča zajca.



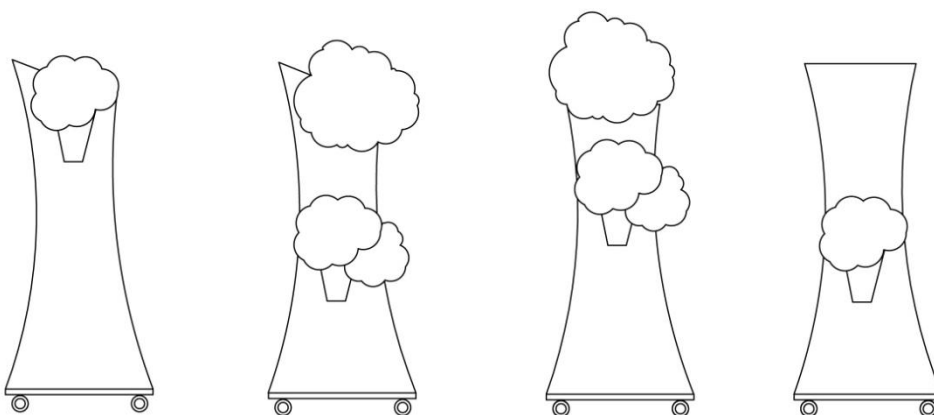
S 29: Slika scenskega elementa, izdelanega za maketo: grmičevje in zajčja ušesa.

6.1.3 Tretji prizor



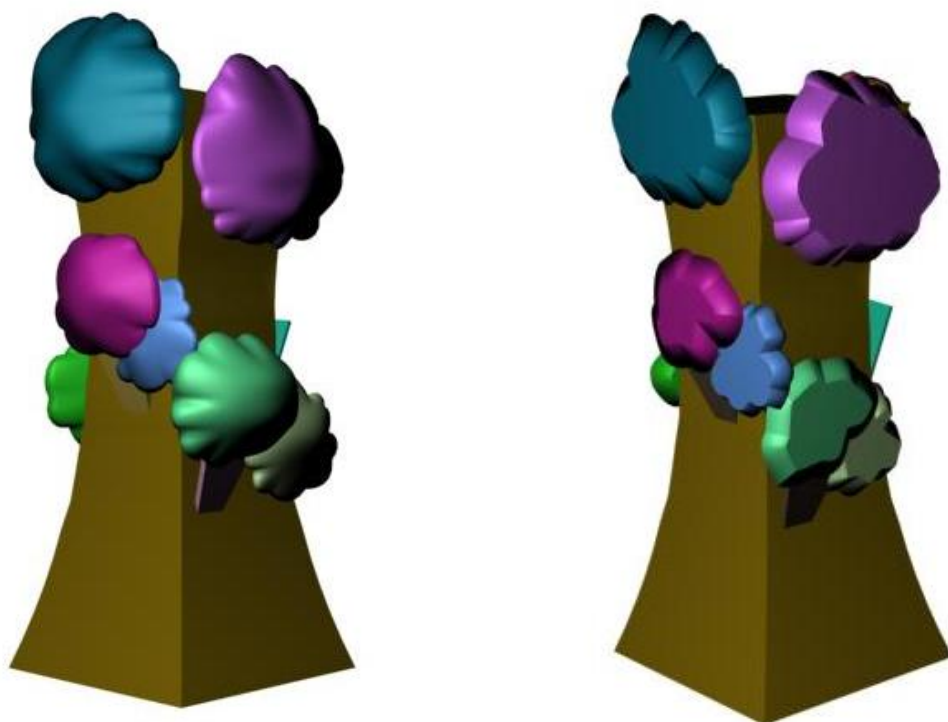
S 30: Slika tretjega prizora, kjer miška sreča veverico.

V tretjem prizoru je prostor še vedno gozd, kjer miška sreča veverico in jo zaprosi za pomoč. Veverica ni prijateljski lik, zato se vzdušje spremeni. V prvih dveh prizorih se srečamo s scenskim elementom v prostoru, ki je dvodimenzionalen, brez ostrih linij in ne nakazuje konfliktnih situacij, temveč varno in v nekem pogledu tudi melanholično situacijo.



S 31: Skica scenskega elementa z vseh strani. Scenski element je uporabljen v prizoru z veverico.

V tretjem prizoru sem dodala element, ki je tridimenzionalen in ima med igro možnost obračanja v vse smeri. Prvotno je bil zasnovan dvodimenzionalno. Pri preoblikovanju sem obdržala ostre linije. Scenski element, ki ponazarja deblo drevesa, se kljub preoblikovanju še vedno likovno ujema z elementom s prejšnjega prizora. Izredno pomembno mi je bilo, da kljub različnim oblikam scenskih elementov ostane enotna likovnost.



S 32: Scenski element, izdelan v tridimenzionalni obliki v računalniškem programu. Na sliki sta dva primera, ki se razlikujeta v likovnosti grmov, oba elementa sta še brez materialov.



S 33: Slika makete tretjega prizora v prvi razvojni fazi. Miška v gozdu sreča veverico.

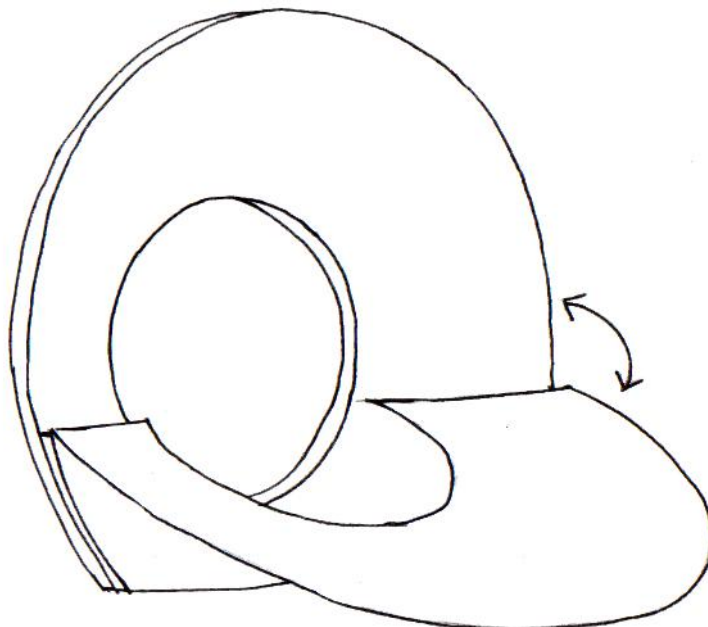
6.1.4 Četrty prizor



S 34: Slika četrtega prizora, ko miška sreča žabico.

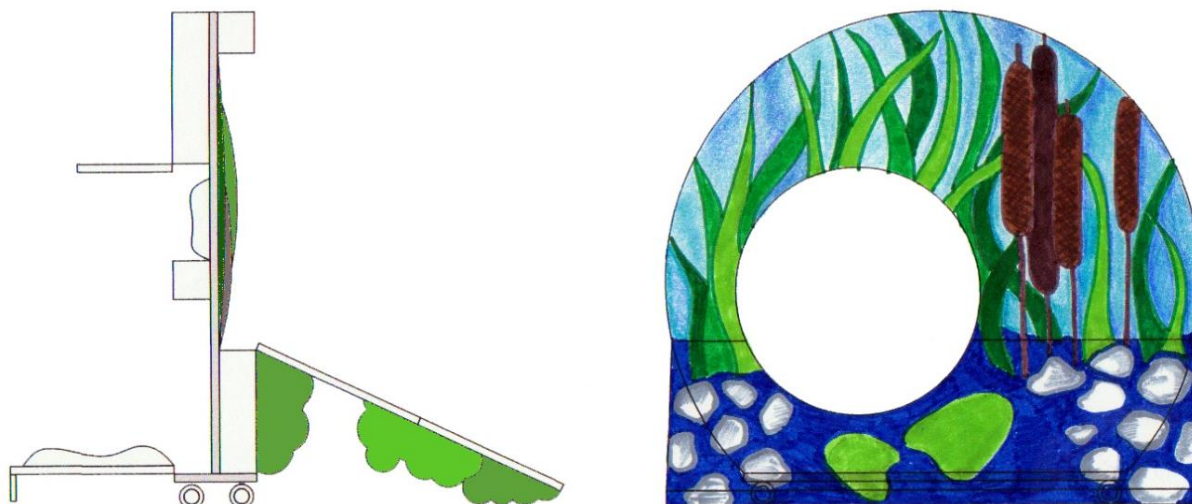
Četrty prizor je doživel največjo spremembo od prvotne zasnove. V tem prizoru miška sreča prijateljico žabo. Splet okoliščin ni spodbuden, kljub temu pa vlada prijateljsko vzdušje. Ker sem se odločila, da s scenskim elementom pri veверици prikažem napetost situacije, je bila tukaj odločitev podobna.

Ker se mi je zdelo premalo oblikovati element, ki ima možnost le dvakratne transformacije, sem se odločila za novo variacijo scenskega elementa.



S 35: Skica scenskega elementa, ki se iz grmičevja transformira v žabjo mlako. Na skici vidimo, kako se zgornji del pravokotno odpre na podlago.

Z upoštevanjem oblike in linije elementa v povezavi z vzdušjem je bila to idealna priložnost za novo transformacijo elementa iz prvih dveh prizorov. Element se iz grmičevja, ki je uporabljen v drugem prizoru, spremeni v mlako tako, da se zgornji del pravokotno odpre na podlago. Zaokrožene linije se tudi vizualno dopolnjujejo z namembnostjo scenskega elementa, z žabjo mlako. Element ni obdelan le z obeh strani, temveč tudi večplastno.



S 36: Skica scenskega elementa, ki se iz grmičevja transformira v žabjo mlako. Na sliki vidimo stranski in frontalni pogled.

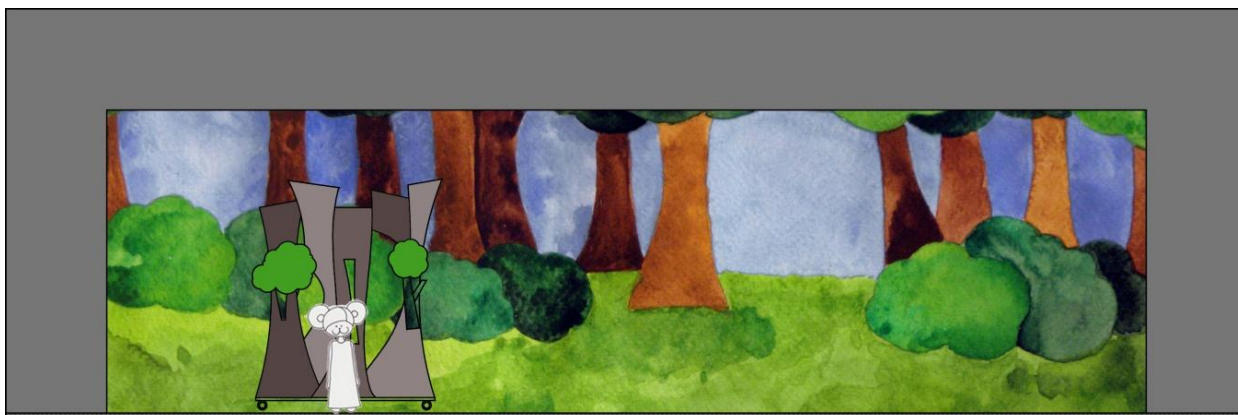
Na skici (slika 36) vidimo scenski element s stranskega pogleda, ki se na desni strani prepolovi in se odpre. Poleg stranskega pogleda je na skici tudi frontalni pogled, pri katerem vidimo žabjo mlako.

V tem prizoru se spremeni tudi ozadje v prostoru, ki sovpada s scenskim elementom žabje mlake.



S 37: Slika makete četrtega prizora v prvi razvojni fazi. Miška v gozdu sreča žabico.

6.1.5 Peti prizor

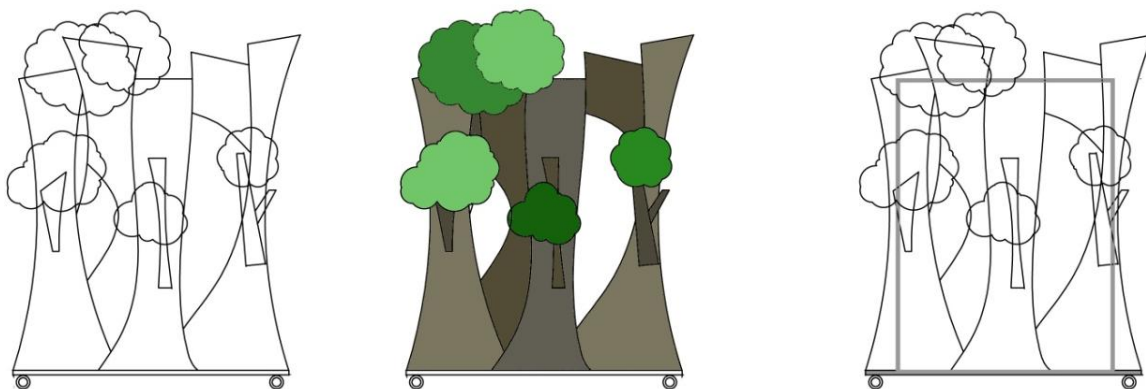


S 38: Slika petega prizora, kjer se miška in žabica srečata z detlom.

V petem prizoru se miška in žabica napotita do detla, ki reši miškine težave z zobom.

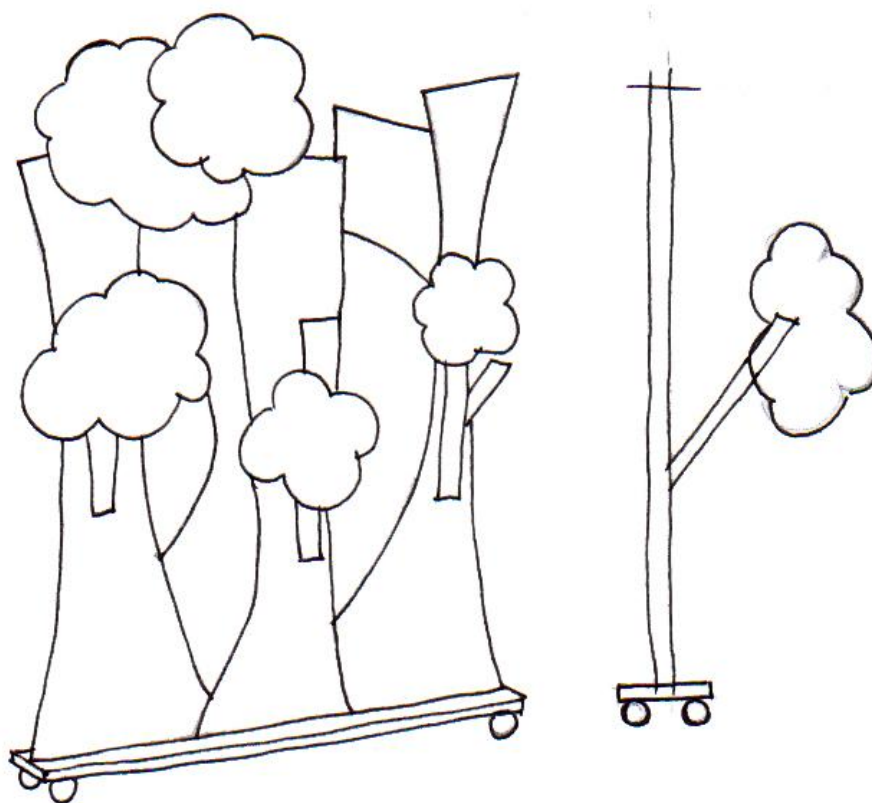
Od prvotne ideje se končna razlikuje le v nekaj podrobnostih. Glavni scenski elementi prostora so stilizirano oblikovana debla oz. skupine le-teh. V elementih so odprtine, iz katerih lutka (detel) pokuka in se jo animira. Odprtine morajo biti dovolj velike za animacijo, prav tako veje, da lahko lutka (miška) sede nanje. Še vedno ostajam pri osnovni ideji, da so elementi izdelana debela in ne cela drevesa s krošnjami.

kovinska konstrukcija



S 39: Skice scenskega elementa v prizoru z detlom. Odprtine so namenjene animaciji lutke.

Glavna sprememba iz prejšnjih prizorov je način animacije lutke detla in tehnologija lutke. Zato je bilo zelo pomembno, da prilagodijo tudi scenski elementi v prizoru.



S 40: Na sliki je skica scenskega elementa, ki je v prizoru detla. Na desni strani je stranski pogled in je prikazana postavitev veje in krošnje.



S 41: Slika makete petega prizora v prvi razvojni fazi. Miška in žabica v gozdu srečata detla.

6.1.6 Šesti prizor



S 42: Slika šestega prizora, kjer se miška sreča z mačko.

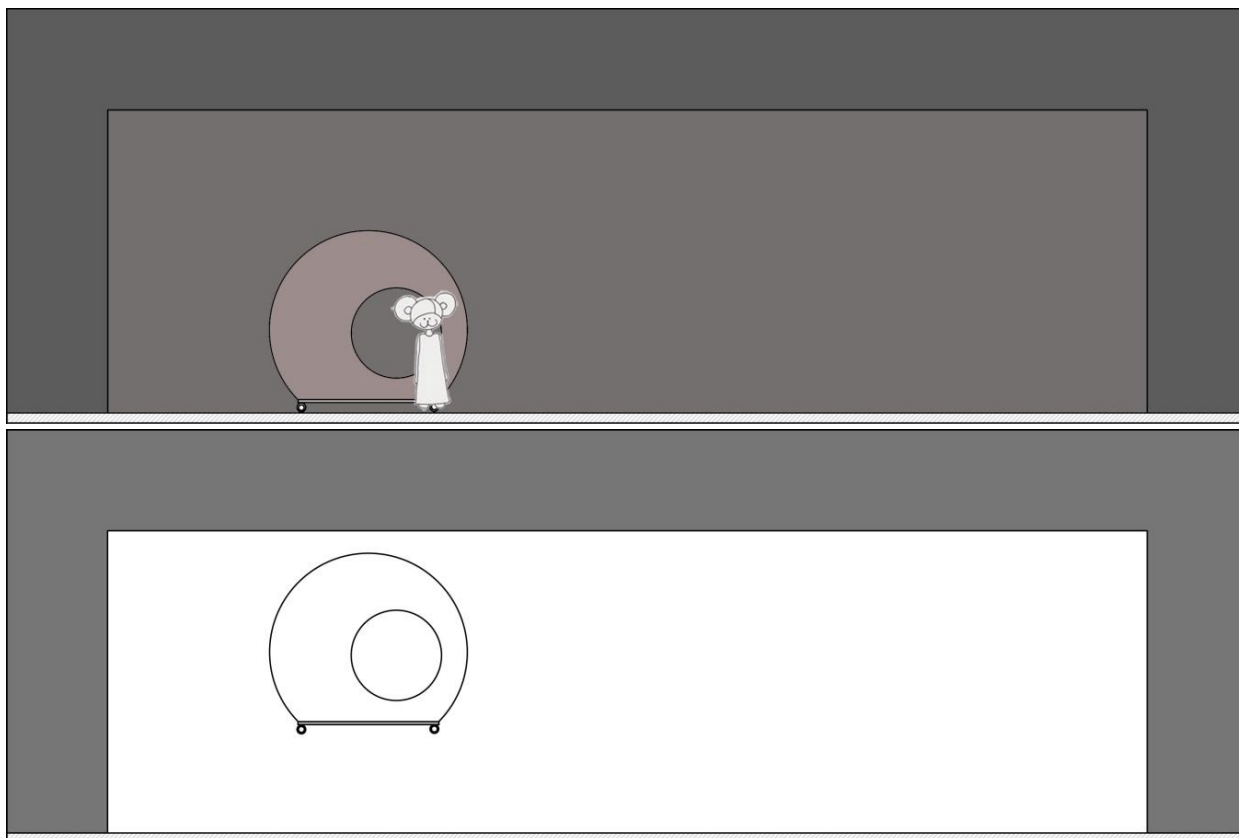
V šestem prizoru se miška vrača proti svojemu domu, mišji luknji. V tem prizoru doživimo element presenečenja, zasuk situacije. Miška sreča mačko, ki jo želi pojesti.

Moj prvi namen je bil prisotnost mačke prikazati z zvokom in s svetlobo. Če pri zajcu nisem uporabila lutke, temveč le njegova ušesa, sem v tem prizoru želela izpustiti moč lutke in jo enakovredno zamenjati z zvokom in svetlobo. Težava pa je nastala, ko sem spremenila princip predstave in se omenjeni način prikazovanja prizora ni več ujema z novo nastalo zasnovo. Po večkratnem preoblikovanju prizora, dodajanjem lutke za lik mačke (senčna lutka, velika mimična lutka), sem prišla do zaključka, da se prizor z mačko ni nikakor ujema v sistem ostalih prizorov. Če bi ga obdržala, bi zmanjšal vrednost vsem naslednjim prizorom. Odločila sem se, da ga odstranim iz zasnove. Element presenečenja pa sem kljub temu obdržala in sledi v naslednjem prizoru. S tem sem se izognila dvema zaporednima prizoroma s presenetljivim zasukom v dogodku, ki v besedilu knjige delujeta, v lutkovni predstavi pa si konkurirata.



S 43: Slika makete šestega prizora v prvi razvojni fazi. Miško med vračanjem domov napade mačka.

6.1.7 Sedmi in osmi prizor



S 44: Na zgornji sliki je sedmi prizor miške v svojem domovanju. Na spodnji sliki je prikazan dvig scenskega elementa, ki nakazuje osmi prizor, gozdno jaso.

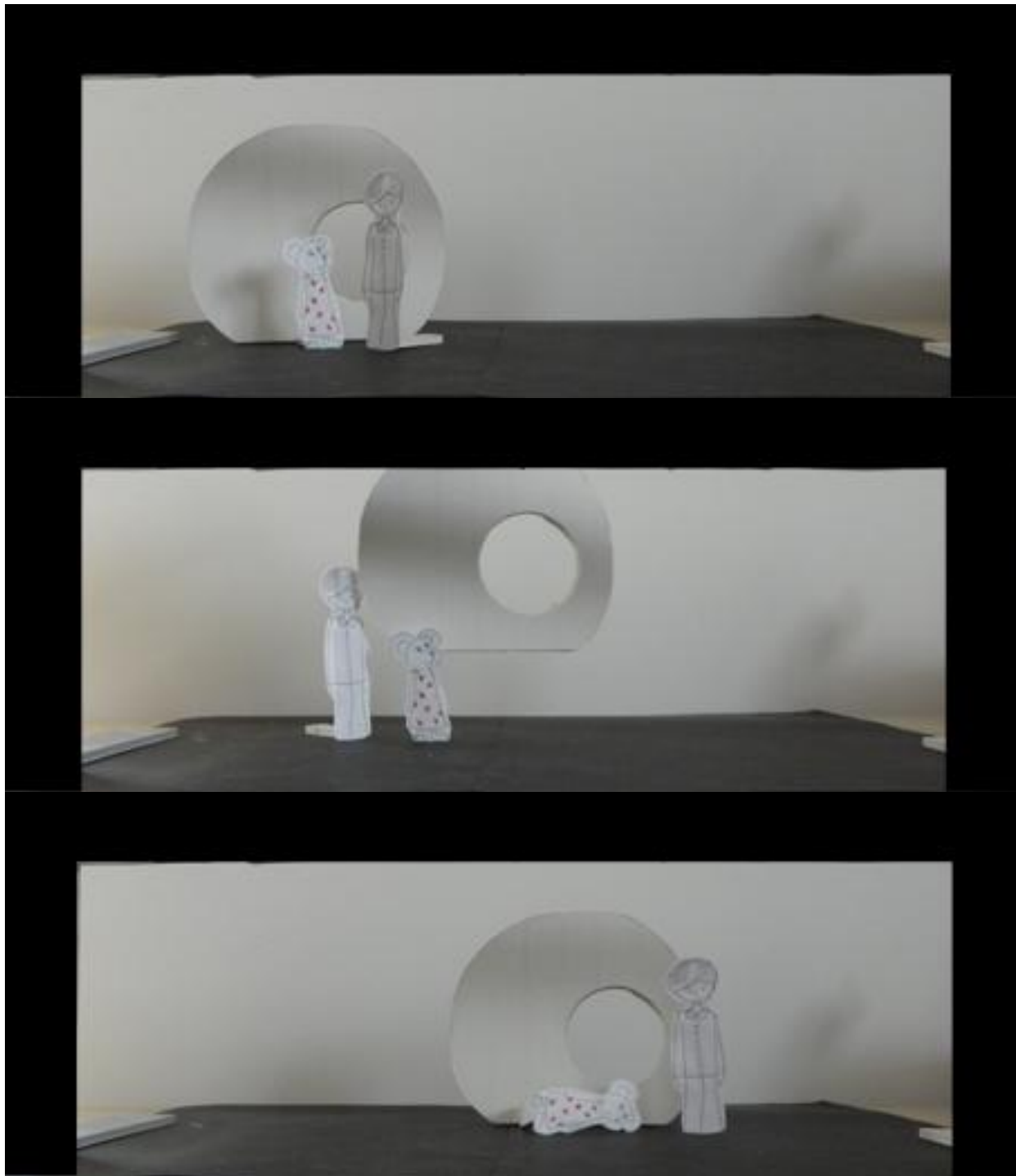
V sedmem prizoru je miška že v svojem domu. Ponovno vidimo scenski element iz prvega prizora, mišjo luknjo. V tem prizoru se srečamo z novim likom zgodbe, z mišjim strahom. Tako kot detel se tudi mišji strah od ostalih lutk razlikuje po tehnologiji. Zasnovana je namreč lutka na nitki, t.i. marioneta.

V osmem prizoru, mišji strah popelje miško iz svojega doma na jaso, kjer rastejo lešniki. V tem prizoru, ki je zadnji in najsrečnejši za miško, sem želela ustvariti čarobnost, ki jo začutimo tudi v knjigi. Želela sem ustvariti mehak prehod med mišjim domovanjem in prihodom na jaso z lesko. Scenski element, ki je sposoben mnogo transformacij (mišja luknja, žabja mlaka, grm za zajca, del gozda), je tokrat v vlogi krošnje drevesa.

Mišja luknja se v prizoru dvigne in se transformira v krošnjo drevesa. Na površino scenskega elementa se s projektorjem projecira podoba krošnje. V tem trenutku se spremeni tudi ozadje prizora.

S pomočjo svetlobnih efektov v prizoru, doživimo čarobnost trenutka. Prizor in predstava se zaključita, ko miška zadovoljna zaspi pod krošnjo drevesa.

Na spodnjih slikah makete vidimo spremembo scenskega elementa iz mišje luknje v krošnjo. Na tretji sliki se scenski element iz krošnje spremeni nazaj v mišjo luknjo. V končni izvedbi sem izločila zadnji premik scenskega elementa (tretja slika makete). Želela sem obdržati čarobnost trenutka in s tem zaključiti zgodbo.



S 45: Slika makete v prvi razvojni fazi. Na prvi sliki vidimo miško v svojem domovanju. Na drugi sliki je miška na gozdni jasi ob leski, polni lešnikov. Na tretji sliki se miška vrne v svoje domovanje.

6.2 LUTKE

Za zgradbo lutkovne predstave je odločilnega pomena likovna zasnova lutke kot tudi njena tehnika. Lutka, likovna podoba in scenografija predstave so soodvisne ena od druge. Zato je izredno pomembno, da je izbira lutkovne tehnike taka, da se ujema z vsemi naštetimi elementi.

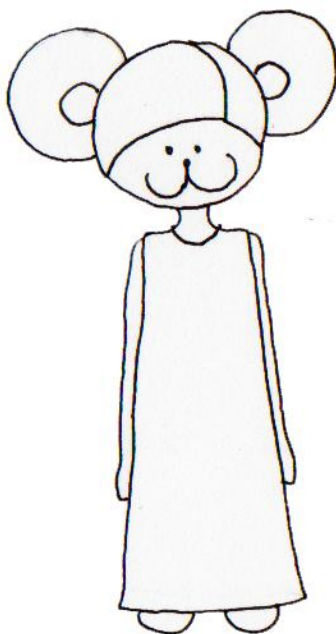
»Temperament tipov in tehnika lutke sta medsebojno povezana in tako skupaj tvorita pogoje za mizansceno. (Trefalt 1993: 39) Lutka ne stoji samo na eni strani gledališke antinomije, temveč nenehno niha med obema stranema, med živim in neživim, individualnim in objektivnim.« (Tefalt 1993: 16)

Začetno likovno podobo sem deloma spremenila. Iz resničnega prikazovanja gozda sem prešla na ilustrativno plat. Kljub temu pa sem obdržala grafične linije elementov, katerim sem z materialom pričarala mehko.

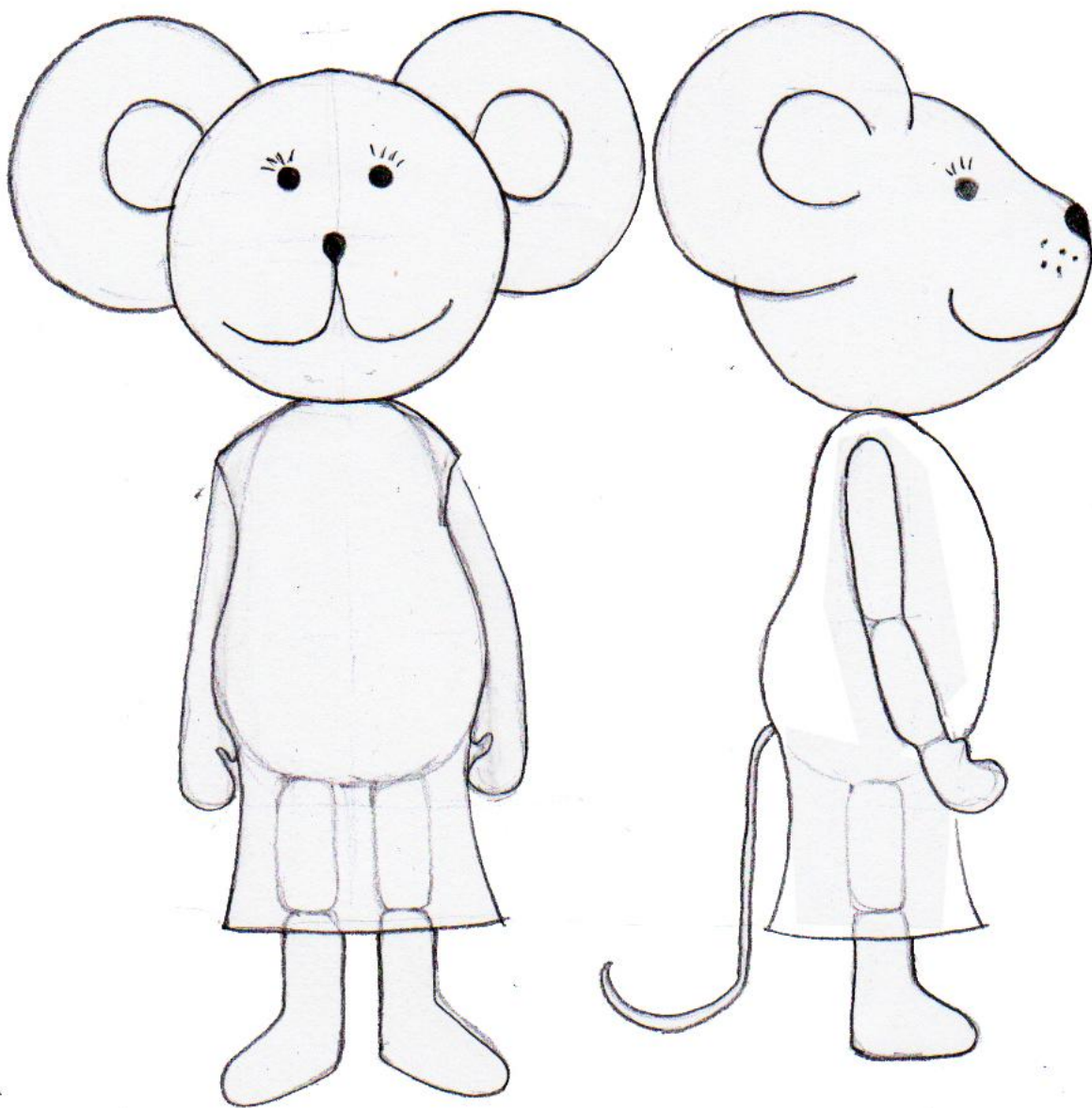
Enako se je zgodilo z likovnostjo lutk, kljub temu je tehnika lutk ostala ista. Celotna podoba je morala biti zaključena celota, zato je bilo nujno, da se je likovnost lutk temu prilagodila.

6.2.1 Miška

Tako kot so se posodobili odrski prostori, se je posodobila tudi tehnika lutk. Pojavile so se kombinacije tehnik, ki bi jih težko uvrstili v katerokoli izmed osnovnih klasičnih tehnik. Za miško je predvidena tehnika povečanih namiznih lutk. Predvidena velikost lutke je 100 cm. Lutka se animira z držali, ki so nameščena na zadnjem delu glave in hrbta. Podoben način animacije vidimo pri lutkovni predstavi *Bobek in barčica*, kjer so uporabljene tridimenzionalne lutke.



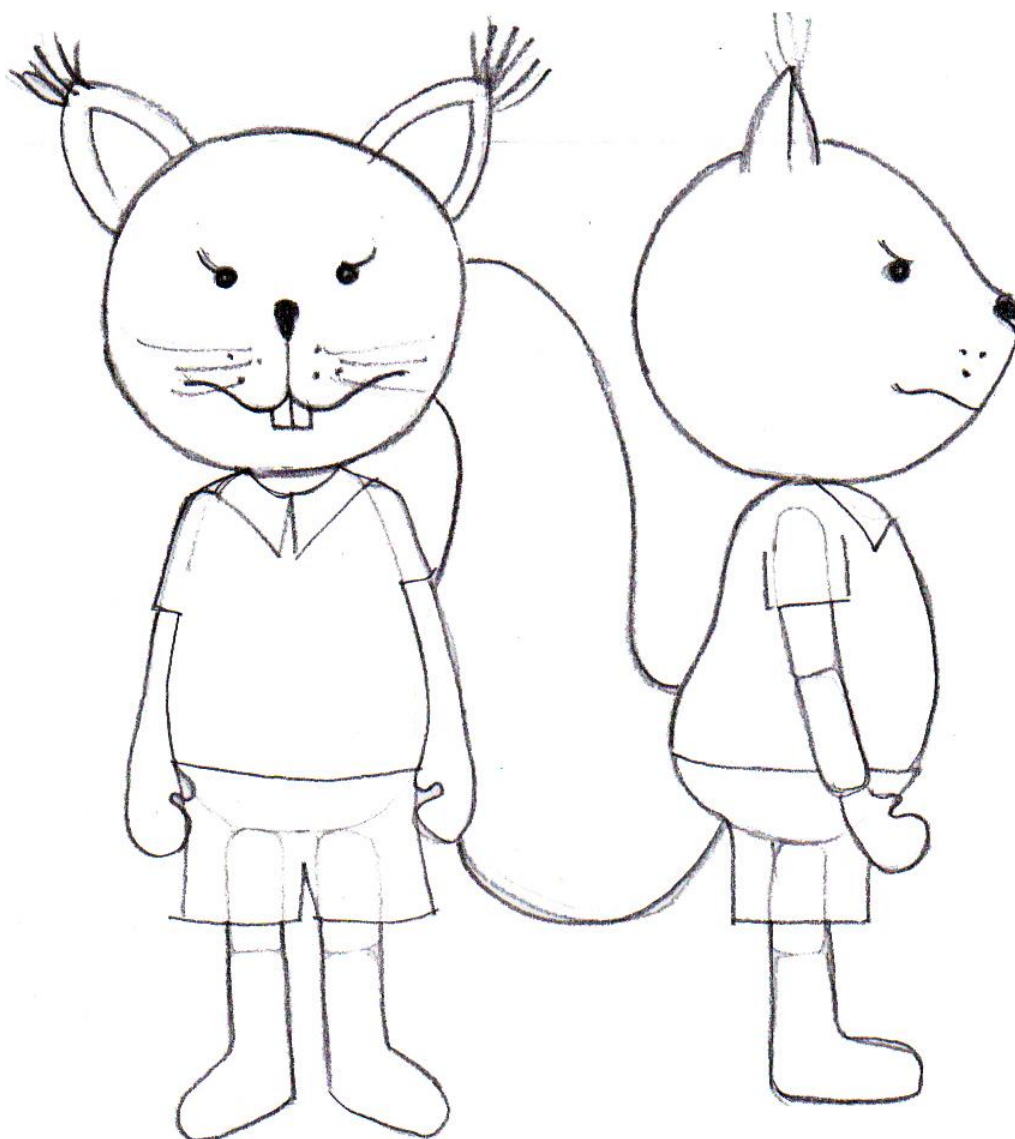
S 46: Na sliki je prikazana miška v prvotni fazi.



S 47: Na sliki je končna izvedba risbe miške.

6.2.2 Veverica

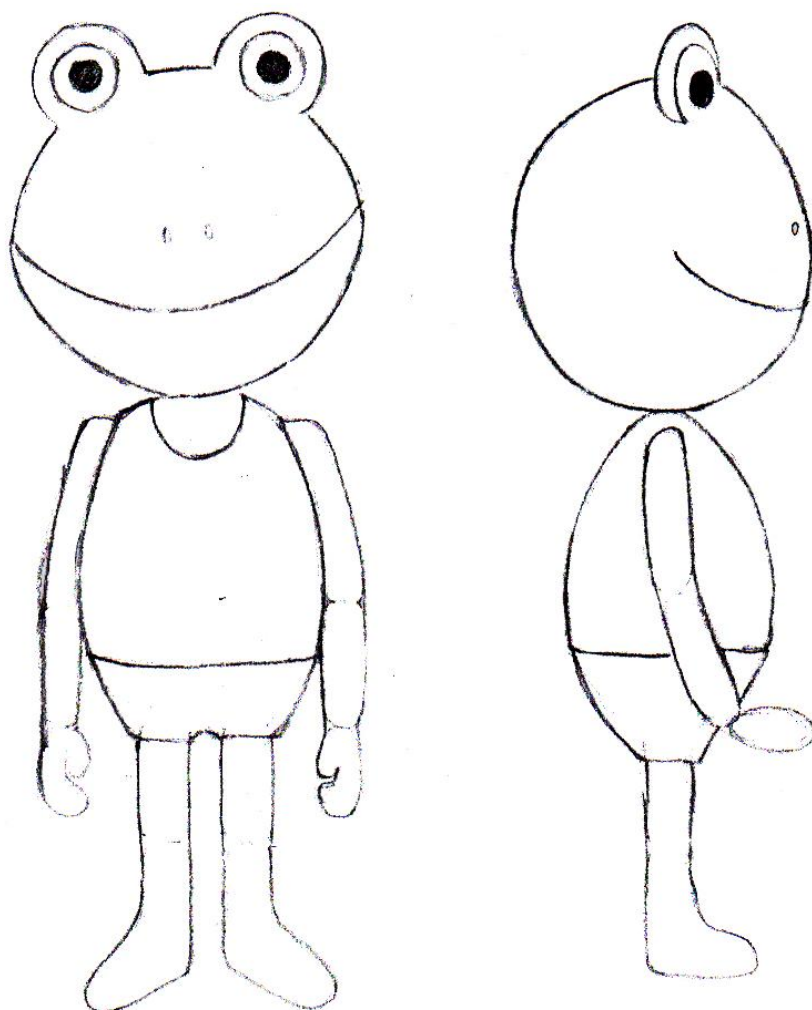
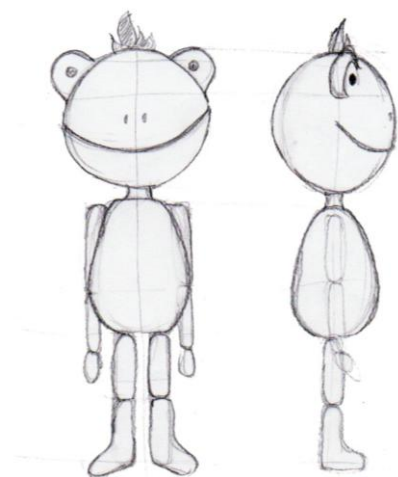
Tudi pri lutki veverice je uporabljena povečana namizna tehnika. Predvidena velikost lutke je 100 cm.



S 48: Na slikah so prikazane risbe veverice. Zgoraj je veverica v prvotni zasnovi, spodaj je končna izvedba risbe za lutko.

6.2.3 Žabica

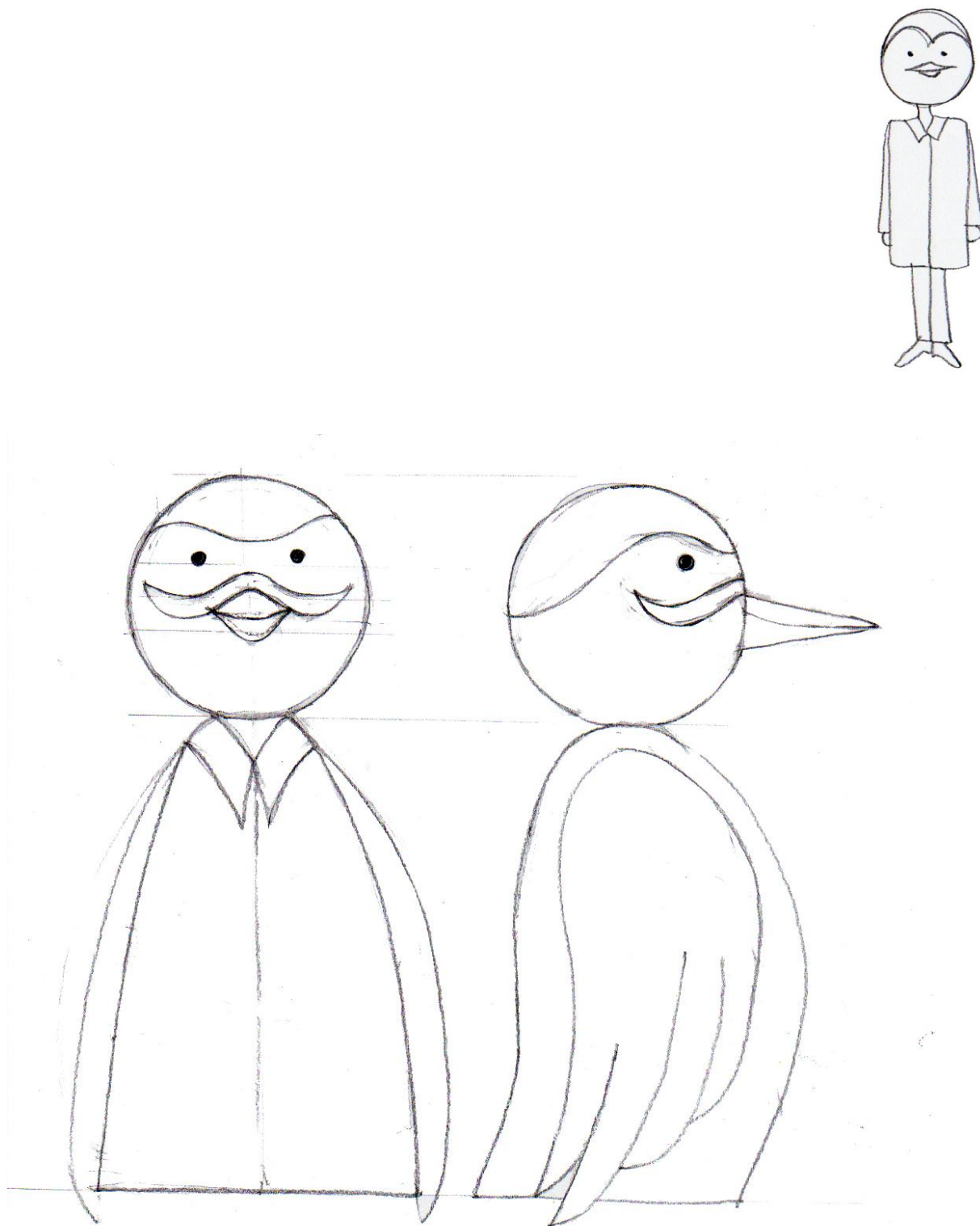
Tudi pri žabici je predvidena povečana namizna tehnika lutke. Žabici je dodana še tehnika mimične lutke, saj se lik živali dopolnjuje z njo. Poleg premikov glave, telesa in rok ima žaba še možnost premikanja ust. Predvidena velikost lutke je 100 cm.



S 49: Na slikah so prikazane risbe žabice. Zgoraj je žabica v prvotni zasnovi, spodaj je končna izvedba risbe za lutko.

6.2.4 Detel

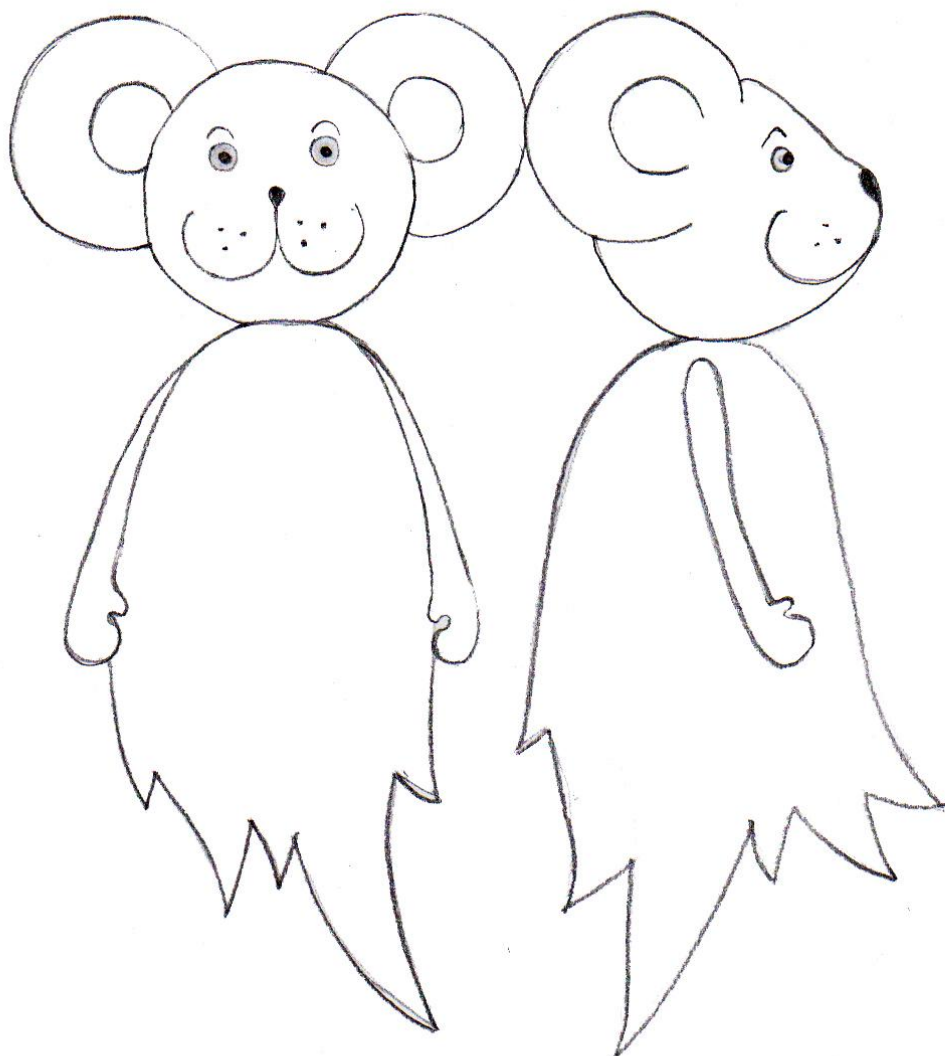
Za detla je predvidena tehnika lutke na palici oz. javajka. Detla se animira skozi scenski element, zato ni potrebe, da je lutka maneken (s celim telesom), kot je narejeno pri ostalih likih.



S 50: Na slikah so prikazane risbe detla. Zgoraj je detel iz prvotne zasnove, načrtovan s celim telesom, spodaj je končna izvedba risbe.

6.2.5 Mišji strah

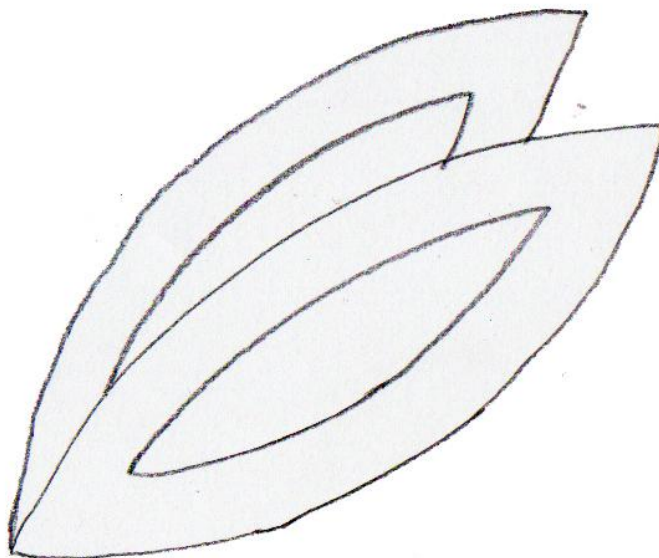
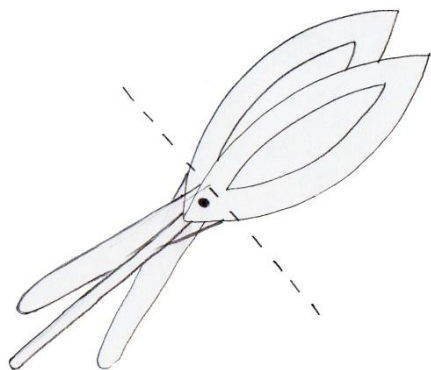
Predvidena tehnika lutke za lik mišji strah je marioneta. Mišji strah je lik, ki ne potrebuje podlage za animacijo. Lebdi oz. leti v prostoru. Marioneta se mi je zdela pravšnja izbira zanj. Graciozni gibi in premikanje po prostoru so kot nalašč za omenjeno tehniko.



S 51: Na sliki je narejena risba mišjega straha za izvedbo lutke.

6.2.6 Zajec

Zajec je lik v zgodbi, ki je nerazpoložen in se ne meni za okolico. Ima svoje težave, zato mu tudi na misel ne pride, da bi pomagal komu drugemu. Zaradi njegovega nezanimanja za okolico sem si zajca zamislila kot lutko, ki je s svojimi ušesi prikazuje lik.



S 52: Na sliki sta prikazani risbi zajčjih ušes. Na zgornji risbi so prikazana vodila za animacijo zajčjih ušes.

7 ZAKLJUČEK

Pri procesu razvoja likovne podobe za lutkovno predstavo so se mi mnogokrat porajala vprašanja v zvezi z lutkovnim odrskim prostorom, vlogo lutkarja kot igralca ali animatorja, pomen lutke na odru in njena tehnika. V odsotnosti režiserja ali dramaturga, ki bi me dopolnjevala pri končni realizaciji scenografije, in glede na to, da gre za lastno idejno zasnovo, da lutkovna predstava trenutno nima realizacije, sem praktično izvedbo diplomskega dela lahko opredelila izključno na podlagi lastnega raziskovanja in ob podpori mentorjev. Spoznala sem, da brez sodelovanja z dramaturgom in režiserjem, tudi zgolj v teoriji, težko narediš dobro lutkovno predstavo.

S preučevanjem različnih lutkovnih odrskih prostorov in lutkovnih tehnik sem določila zakonitosti in specifikke lutkovnega gledališča. S tem znanjem sem lahko natančneje načrtovala likovno podobo za lutkovno predstavo in si obenem odgovorila na večino zastavljenih vprašanj.

S podrobno predstavitvijo lutkovnih tehnik sem želela prikazati lastnosti vsake posebej. Tehnika lutke narekuje vrsto scenskega prostora, likovnost pa daje tempo animaciji vsake lutke. Pri načrtovanju scenografije in lutk se moramo dobro zavedati, kaj nam ponuja določena lutkovna tehnika. Vsaka tehnika ima pri animaciji prednosti in slabosti in v veliki meri določa samo tehnično izgradnjo prostora in likovno podobo.

Ob različnih možnostih, ki jih lutkovni medij ponuja, se lahko oblikuje veliko različnih zasnov in izvedb lutkovnih prostorov. Zato sem v teoretičnem delu diplomskega dela opisala osnovne lutkovne odrske prostore, ki so namenjeni samo lutkam, in tiste, ki so namenjeni lutkam in igralcu ali lutkarju. Menim, da so ti odri temelj sodobnim lutkovnim predstavam, kjer se kombinirajo vsi omenjeni tipi odrskih prostorov. Lahko je to kombinacija odra, ki je namenjen lutkam, vodenim od zgoraj navzdol (npr. marionetne lutke), z odrom, ki je namenjen lutki in igralcu – lutkarju, ki animira javajko. Če želimo, da bi lutka letela, ampak zaradi tehnike, ki jo ima javajaka, tega ne zmore, lahko naredimo dvojnik in uporabimo lutko marioneto. Prednost kombiniranja različnih odrskih prostorov je, da se med seboj dopolnjujejo, zato lahko uporabljamo različne tehnike lutk v isti predstavi.

Svojo scenografijo za lutkovno predstavo *Sapramiška* sem načrtovala na podlagi različnih lutkovnih odrov: odra, ki je namenjen lutki in igralcu – lutkarju (v primeru uporabe namiznih povečanih lutk: miška, veverica, žabica), odra, kjer se vodi lutke od spodaj navzgor (uporabljena tehnika lutke javajke: detel), in odra, kjer se vodi lutke od zgoraj navzdol (uporabljena marionetna tehnika lutke: mišji strah). Vsi scenski elementi in likovna podoba so moje avtorsko delo, zasnovani na sodobni odrski tehniki in materialih.

V praktičnem delu diplomske naloge sem likovno podobo lutkovne predstave predstavila s skicami, tridimenzionalnim modelom in animacijo scenskih elementov s pomočjo aplikacije Autodesk 3ds Max.

Vsi uporabljeni materiali in ozadja so bili narejeni kot unikati za ta scenski prostor. Praktični del diplome, načrti, 3D modeli, idejne risbe in animacija so dodatek k pisnemu delu diplome v obliki DVD medija.

II LITERATURA IN VIRI

Bibliografija

- AHAČIČ, Draga, 1981: *Osnove gledališke umetnosti*. Ljubljana: Mladinska knjiga.
- BUTINA, Milan, 2000: *Mala likovna teorija*. Ljubljana: Debora.
- HARTNOLL, Phyllis, 1989: *Kratka zgodovina gledališča*. Ljubljana Knjižnica mestnega gledališča ljubljanskega.
- HOČEVAR, Meta, 1998: *Prostori igre*. Ljubljana: Mestno gledališče ljubljansko.
- HOČEVAR, Meta, 2006: *Prostori igre: 1972-2005*. Ljubljana: Mestna galerija Ljubljana.
- LAINŠČEK, Franc, 1994: *Za lutkovno in otroško gledališče: Feri Lainšček. Dramaturški in režijski napotki: Saša Jovanovič*. Murska Sobota: Franc-Franc.
- LUKAN, Blaž, 1996: *Gledališki pojmovnik za mlade*. Šentilj: Založba Aristej.
- MAJARON, Edi, 2001: *Lutka iz vrtca v šolo*. Ljubljana: Pedagoška fakulteta.
- MAKAROVIČ, Svetlana, 1998: *Sapramiška*. Ljubljana: Mladinska knjiga.
- MOHORKO, Ines, 2010: *Priprava lutkovne predstave za otroke – Majhen, pa kaj: Diplomsko delo*. Maribor: Univerza v Mariboru, Pedagoška fakulteta.
- OMERZU, Silvan, 2010: *Avtomati, lutke, igralci*. Ljubljana: Mednarodni grafični likovni center.
- SITAR, Jelena, 2001: *Zgodbe za lutke in prste*. Ljubljana: DZS.
- VARL, Breda, 1995: *Moje lutke: Lutke na nitkah*. Šentilj: Založba Aristej.
- VARL, Breda, 1997: *Moje lutke: Lutke na palici*. Šentilj: Založba Aristej.
- VARL, Breda, 1997: *Moje lutke: Mimične lutke*. Šentilj: Založba Aristej.
- VARL, Breda, 1997: *Moje lutke: Ploske lutke*. Šentilj: Založba Aristej.
- VARL, Breda, 1997: *Moje lutke: Ročne lutke*. Šentilj: Založba Aristej.
- TREFALT, Uroš, 1993: *Osnove lutkovne režije*. Ljubljana: Zveza kulturnih organizacij Slovenije.
- ŽUPANIČ BENIČ, Marijana, 2009: *O lutkama i lutkarstvu*. Zagreb: Leykam International.

Seminarji

- VIŽINTIN, Brane, 2011: Dvodnevni lutkovni seminar. Ljubljana: Javni sklad RS za kulturne dejavnosti

III SEZNAM SLIKOVNEGA GRADIVA

- Slika 1: Gledališki prostor, iz knjige *Osnove lutkovne režije*, Trefalt (1993).
Avtor ilustracije: Tone Rački (1993).
- Slika 2: Odrski prostor, iz knjige *Osnove lutkovne režije*, Trefalt (1993).
Avtor ilustracije: Tone Rački (1993).
- Slika 3: Odrski prostor, iz knjige *O lutkama i lutkarstvu*, Županić Benić (2009).
Avtorica ilustracije: Županić Benić (2009).
- Slika 4: Ročne lutke, iz knjige *Ročne lutke*, Varl (1997).
Avtorica ilustracije: Breda Varl (1997).
- Slika 5: Levo: ročne lutke, iz knjige *Ročne lutke*, Varl (1997).
Avtorica ilustracije: Breda Varl (1997).
Desno: Naglavne lutke, iz knjige *Osnove lutkovne režije*, Trefalt (1993).
Avtor ilustracije: Tone Rački (1993).
- Slika 6: Levo: Mimična lutka, iz knjige *O lutkama i lutkarstvu*, Županić Benić (2009).
Avtorica ilustracije: Županić Benić (2009).
Desno: Mimične lutke iz angleške televizijske nadaljevanjke Muppet Show (1976).
<http://www.noisetosignal.org/tv/2006/10/dvd-review-the-muppet-show-season-one.php>
- Slika 7: Levo: enostavne mimične lutke, iz knjige *Ročne lutke*, Varl (1997).
Avtorica ilustracije: Breda Varl (1997).
Desno: *Lutkovna predstava o deževnikarjih* (2011), Lutkovno gledališče Maribor .
<http://web.vecer.com/portali/vecer/v1/default.asp?kaj=3&id=2011040705635807>
- Slika 8: Mimične lutke, iz knjige *Mimične lutke*, Varl (1997).
Avtorica ilustracije: Breda Varl (1997).
- Slika 9: Mimične lutke, iz knjige *Mimične lutke*, Varl (1997).
Avtorica ilustracije: Breda Varl (1997).
- Slika 10: Mimične lutke, iz knjige *O lutkama i lutkarstvu*, Županić Benić (2009).
Avtorica ilustracije: Županić Benić (2009).
- Slika 11: Gledališki oder za senčne lutke, iz knjige *Osnove lutkovne režije*, Trefalt (1993).
Avtor ilustracije: Tone Rački (1993).
- Slika 12: Senčne lutke iz predstave *Minotaver in Beseda je konj* (2011), Gledališče Labirint.
http://druluus.blogspot.com/2010_02_01_archive.html
- Slika 13: Lutke na palici, iz knjige *Lutke na palici*, Varl (1997).
Avtorica ilustracije: Breda Varl (1997).
- Slika 14: Lutke na palici, iz knjige *O lutkama i lutkarstvu*, Županić Benić (2009).
Avtor ilustracije: Županić Benić (2009).
- Slika 15: Levo: lutke na palici, iz knjige *O lutkama i lutkarstvu*, Županić Benić (2009).
Avtor ilustracije: Županić Benić (2009).
Desno: javajka iz predstave *Velí Jože* Vladimira Nazora.
http://tilla.mdc.hr/Tilla_Umjetnicka_Zbirka_Eksponat.aspx?cat=1&id=3470
- Slika 16: Živalske lutke na palicah, iz knjige *O lutkama i lutkarstvu*, Županić Benić (2009).
Avtor ilustracije: Županić Benić (2009).

- Slika 17: Levo: Marionete iz lutkovne predstave *Žogica Marogica* (1951), Lutkovno gledališče Ljubljana.
http://www.lgl.si/index.php/predstave/predstava/zhogica_marogica/
Desno: Skupina marionet iz lutkovne igrice *Jurček in trije razbojniki* (1945).
http://www.muzej-nz.si/slo/marionete_01.html
- Slika 18: Slike iz predstave *Zlatolaska in trije medvedi* (2006), Gledališča Glej.
<http://www.frufri.si/index.php/sl/show/20>
- slika 19: Slike iz lutkovne predstava *Bobek in barčica* (2009), Lutkovno gledališče Ljubljana.
http://www.lgl.si/index.php/predstave/predstava/bobek_in_barchica
- Slika 20: Slike iz predstave *O začarani skledi in žlici* (2009), Lutkovno gledališče FRU-FRU.
<http://www.flickr.com/photos/timetable/sets/?&page=2>
- Slika 21: Slika grafičnega prikaza zgodbe po prizorih.
- Slika 22: Slika postavitve prvega prizora za lutkovno predstavo.
- Slika 23: Scenski element *mišja luknja*, na sliki vidimo razprto ležišče; Prednji in stranski pogled.
- Slika 24: Transformacija scenskega elementa *mišja luknja* z uporabo roloja; Prednji in stranski pogled.
- Slika 25: Slika makete prvega prizora, v prvi razvojni fazi. Prizor, v katerem je miška v svojem domovanju, mišji luknji.
- Slika 26: Slika drugega prizora, dogajanje v gozdu, kjer miška sreča zajca.
- Slika 27: Slika transformacije scenskega elementa mišja luknja, na eni strani elementa je mišje domovanje, na drugi strani grmičevje.
- Slika 28: Slika makete drugega prizora, v prvi razvojni fazi. V prizoru je miška, ki v gozdu, sreča zajca.
- Slika 29: Slika scenskega elementa, izdelanega za maketo: grmičevje in zajčja ušesa.
- Slika 30: Slika tretjega prizora, kjer miška sreča veverico.
- Slika 31: Skica scenskega elementa z vseh strani. Scenski element je uporabljen v prizoru z veverico.
- Slika 32: Scenski element, izdelan v tridimenzionalni obliki v računalniškem programu. Na sliki sta dva primera, ki se razlikujeta v likovnosti grmov, oba elementa sta še brez materialov.
- Slika 33: Slika makete tretjega prizora v prvi razvojni fazi. Miška v gozdu sreča veverico.
- Slika 34: Slika četrtega prizora, ko miška sreča žabico.
- Slika 35: Skica scenskega elementa, ki se iz grmičevja transformira v žabjo mlako. Na skici vidimo, kako se zgornji del pravokotno odpre na podlago.
- Slika 36: Skica scenskega elementa, ki se iz grmičevja transformira v žabjo mlako.
Levo: stranski pogled
Desno: frontalni pogled
- Slika 37: Slika makete četrtega prizora v prvi razvojni fazi. Miška v gozdu sreča žabico.
- Slika 38: Slika petega prizora, kjer se miška in žabica srečata z detlom.
- Slika 39: Skice scenskega elementa v prizoru z detlom. Odprtine so namenjene animaciji lutke.

- Slika 40: Na sliki je skica scenskega elementa, ki je v prizoru detla. Na desni strani je stranski pogled in je prikazana postavitve veje in krošnje.
- Slika 41: Slika makete petega prizora v prvi razvojni fazi. Miška in žabica v gozdu srečata detla.
- Slika 42: Slika šestega prizora, kjer se miška sreča z mačko.
- Slika 43: Slika makete šestega prizora v prvi razvojni fazi. Miško med vračanjem domov napade mačka.
- Slika 44: Na zgornji sliki je sedmi prizor miške v svojem domovanju. Na spodnji sliki je prikazan dvig scenskega elementa, ki nakazuje osmi prizor, gozdno jaso.
- Slika 45: Slika makete v prvi razvojni fazi. Na prvi sliki vidimo miško v svojem domovanju. Na drugi sliki je miška na gozdni jasi ob leski, polni lešnikov. Na tretji sliki se miška vrne v svoje domovanje.
- Slika 46: Na sliki je prikazana miška v prvotni fazi.
- Slika 47: Na sliki je končni izvedba risbe miške.
- Slika 48: Na slikah so prikazane risbe veverice.
Zgoraj: veverica v prvotni zasnovi.
Spodaj: končna izvedba risbe za lutko.
- Slika 49: Na slikah so prikazane risbe žabice.
Zgoraj: žabica v prvotni zasnovi.
Spodaj: risbi žabice v končni izvedbi za lutko.
- Slika 50: Na slikah so prikazane risbe detla.
Zgoraj: detel v prvotni zasnovi.
Spodaj: risbi detla v končni izvedbi za lutko.
- Slika 51: Na sliki je prikazana risba mišjega straha.
- Slika 52: Na sliki sta prikazani risbi zajčjih ušes.
Zgoraj: na skici so prikazana vodila za zajčja ušesa.
Spodaj: zajčja ušesa.

Slike 21 – 52: Razvojna stopnja izdelave likovne podobe za lutkovno predstavo *Sapramiška*.
Avtorica slik: Mateja Lukežič.

IV SEZNAM PRILOG

Priloga 1: Načrti, ozadja in scenografija v 3D tehniki

Priloga2: Animirana predstavitev scenografije v 3D tehniki; DVD-nosilec

V SEZNAM ZASLUG

Mentorja: u. d. i. a. Irena Pivka (teoretično in praktično delo)

Istok Jan Simončič (praktično delo)

Lektorica: Mojca Fuchs Lukežič

Prevajalka: Nataša Stare

VI IZJAVA O AVTORSTVU

Podpisana **Mateja Lukežič** izjavljam, da sem avtorica diplomskega dela z naslovom *Scenografija in lutkovna zasnova za predstavo.*

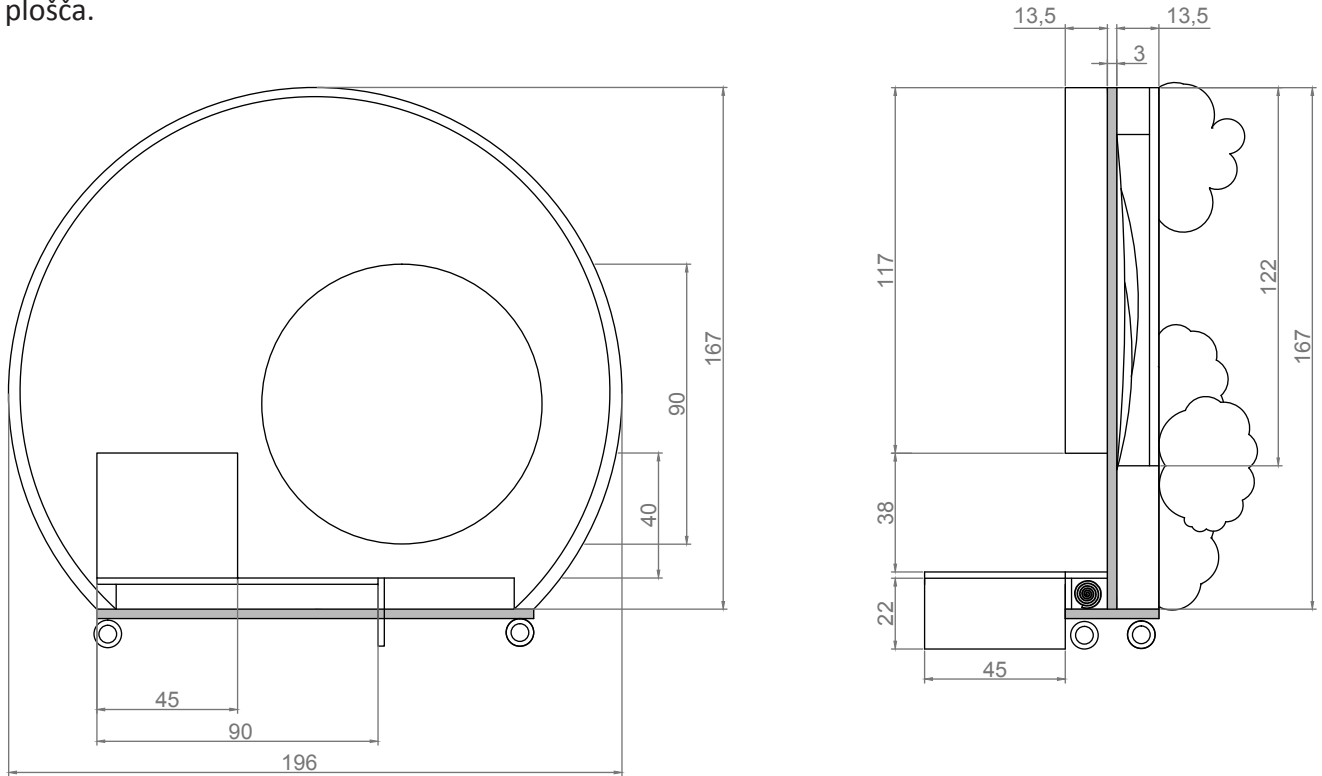
PRILOGA 1

NAČRTI, OZADJA IN SCENOGRAFIJA V 3D TEHNIKI

SCENSKI ELEMENT: MIŠJA LUKNJA

zložljivo ležišče za lutko

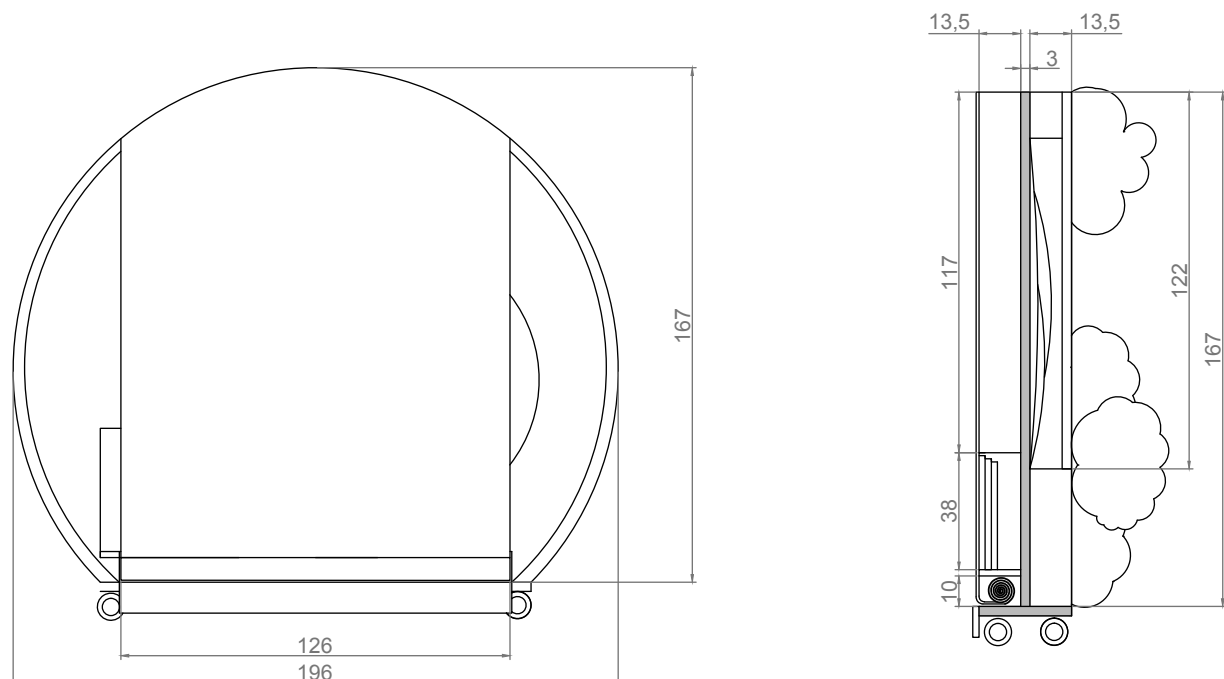
Scenski element ima zložljivo ležišče, ki se ga uporabi pri prizoru. Ob koncu prizora se ležišče pospravi nazaj v ogrodje. Predvidena materiala za izdelavo scenskega elementa sta kovinsko ogrodje in OSB plošča.



SCENSKI ELEMENT: MIŠJA LUKNJA

transformacija elementa s pomočjo roloja

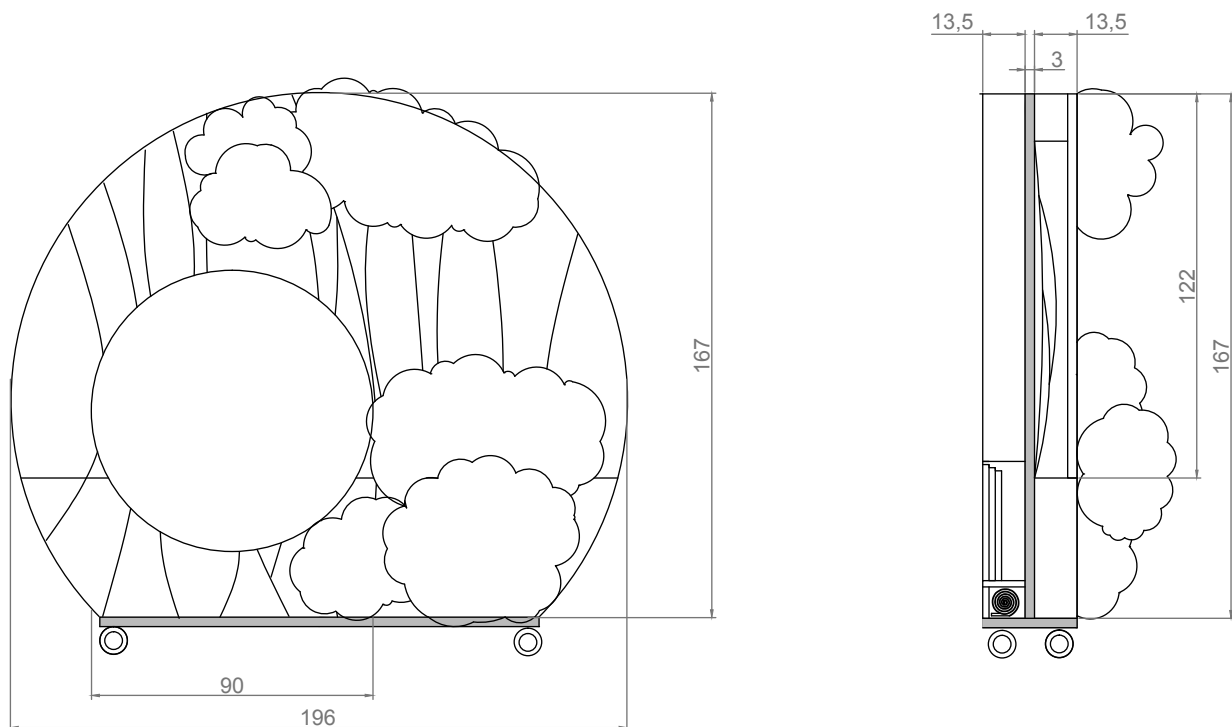
Rolo, ki je spravljeno v spodnjem delu scenskega elementa, se potegne do vrha elementa in to zakrije mišje domovanje. Rolo je poslikan z motivom gozda.



SCENSKI ELEMENT: GRMIČEVJE ZA ZAJCA

transformacija elementa v grmičevje za zajca

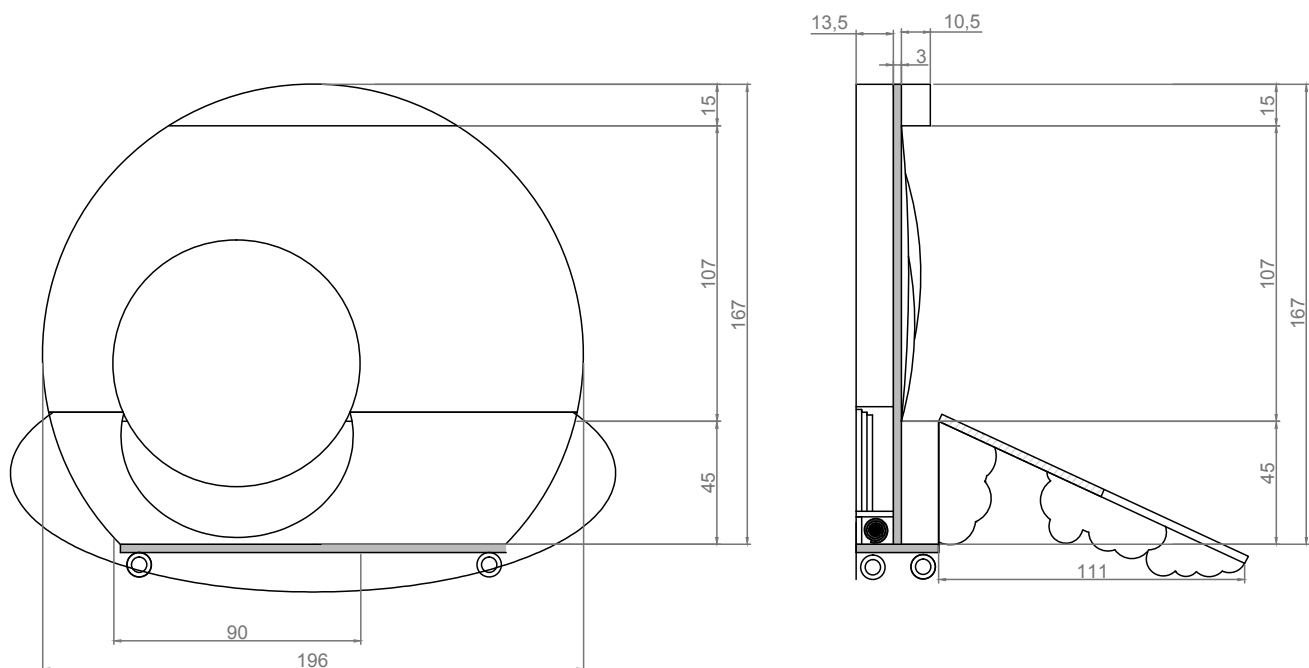
Predvideni materiali za izdelavo scenskega elementa so kovinsko ogrodje, OSB plošča in poliuretanska pena za grmičevje.



SCENSKI ELEMENT: ŽABJA MLAKA

transformacija elementa v žabjo mlako

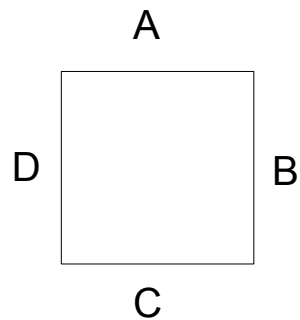
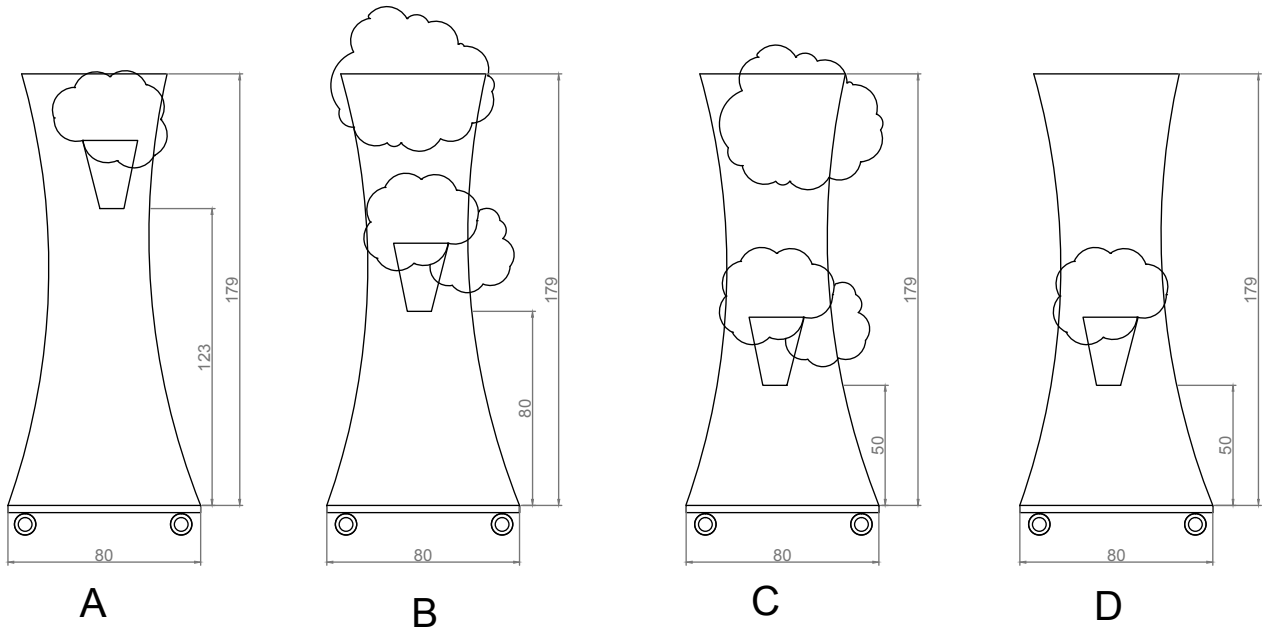
Predvideni materiali za izdelavo scenskega elementa so kovinsko ogrodje, OSB plošča in poliuretanska pena za travo.



SCENSKI ELEMENT: DEBLO ZA VEVERICO

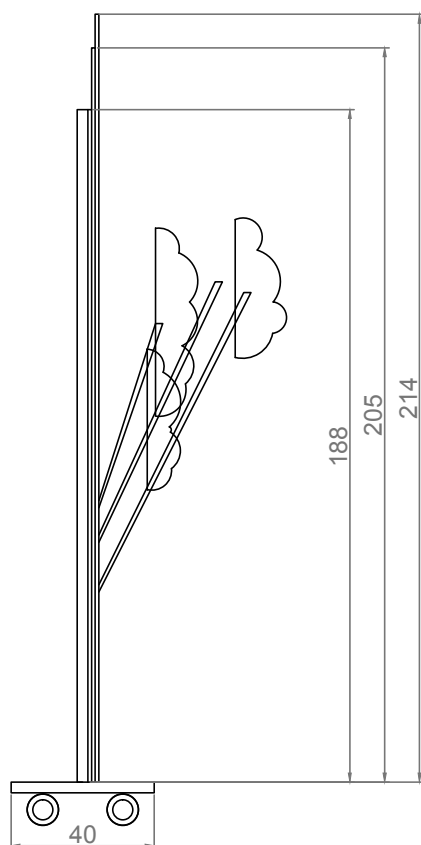
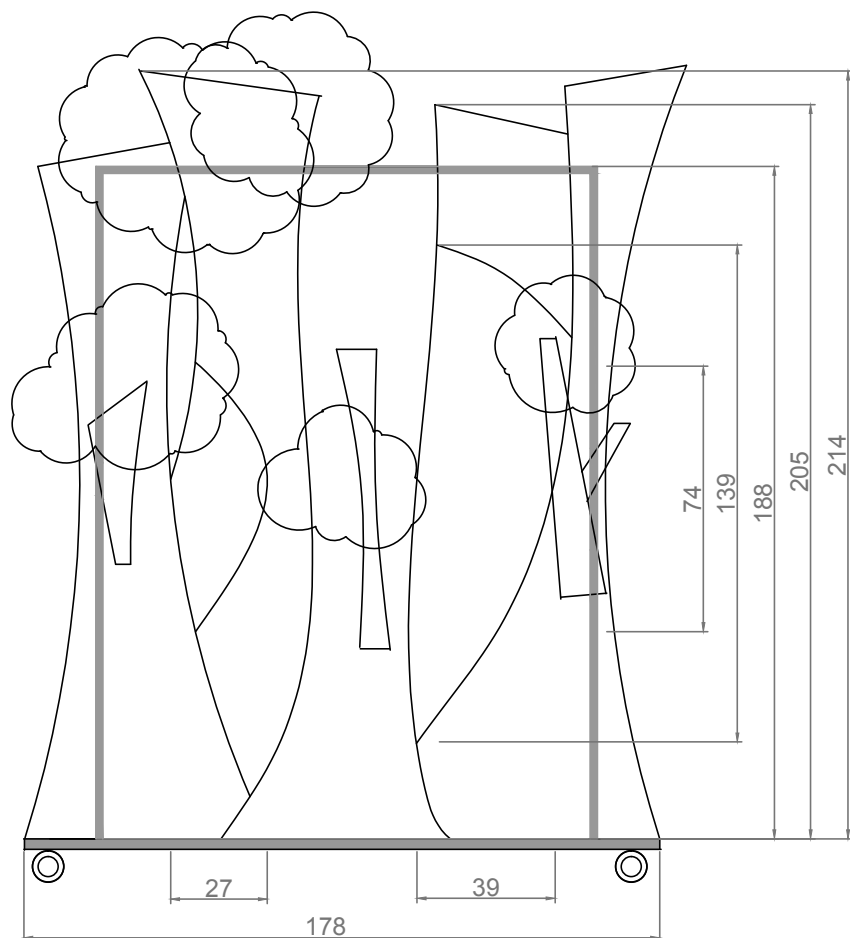
scenski element je obdelan z vseh strani

Predvideni materiali za izdelavo scenskega elementa so kovinsko ogrodje, upogljiva vezana plošča iz breze (širine 3 mm) in poliuretanska pena za krošnje.



SCENSKI ELEMENT: SKUPINA DREVES ZA DETLA

Predvideni materiali za izdelavo scenskega elementa so kovinsko ogrodje, OSB plošča in poliuretanska pena za krošnje.



OZADJA V PRIZORIH

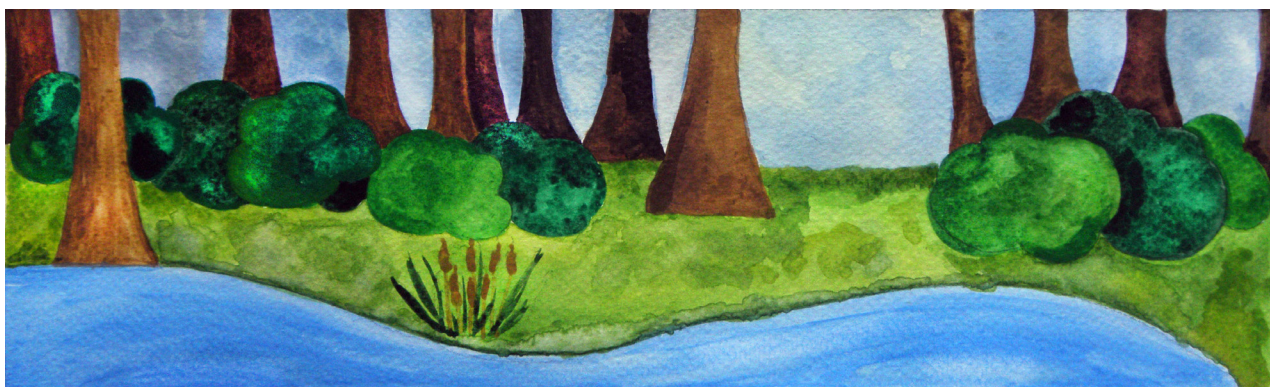
Ozadje v prizorih se spreminja glede na žival, ki nastopa v prizoru (npr. pri detlu je fokus usmerjen v krošnje, pri žabi v spodnji del debel in mlako). V prizorih, kjer se ozadje ponovi, igra ključno vlogo svetloba, ki se glede na vzdušje ali del dneva, spremeni.

Predviden material za ozadje je polprosojno platno, na katerega je natisnjena ilustracija.

Ozadje v prizorih: 1., 2., 3., 6. in 7.



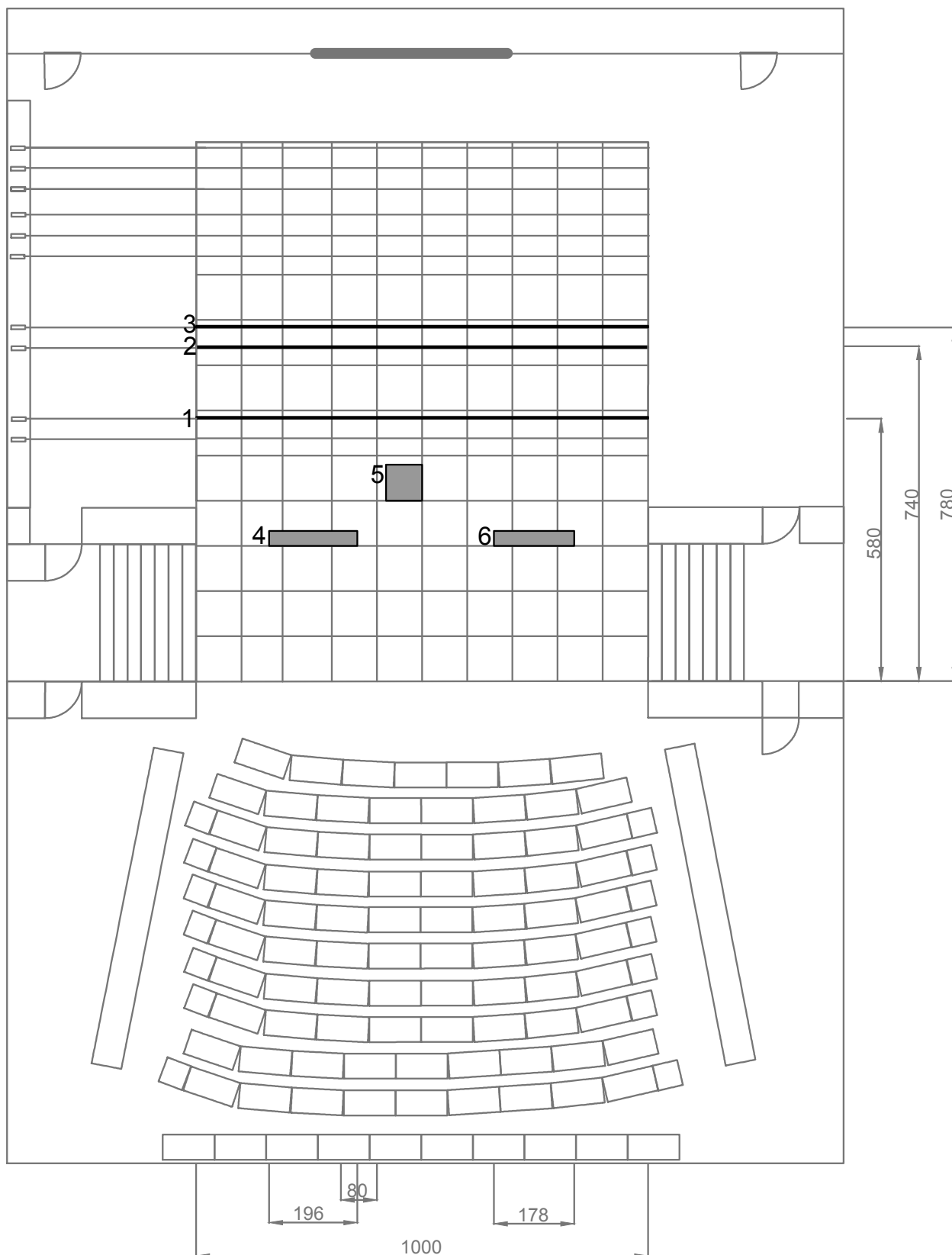
Ozadje v prizoru 4.



Ozadje v prizoru 5.

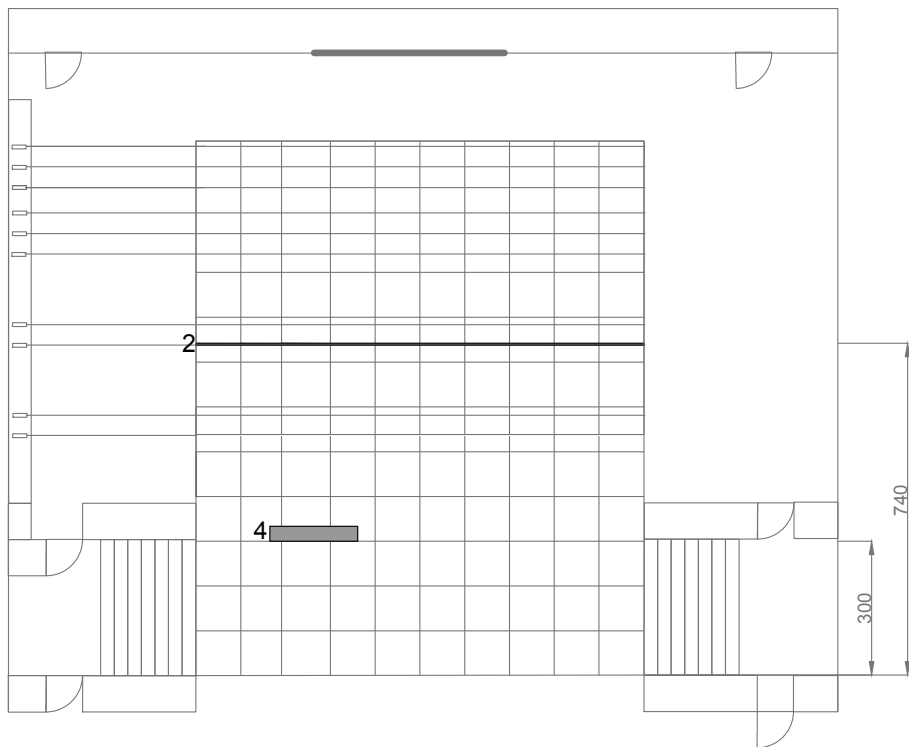


POSTAVITEV SCENSKI ELEMENTOV / FLORIS

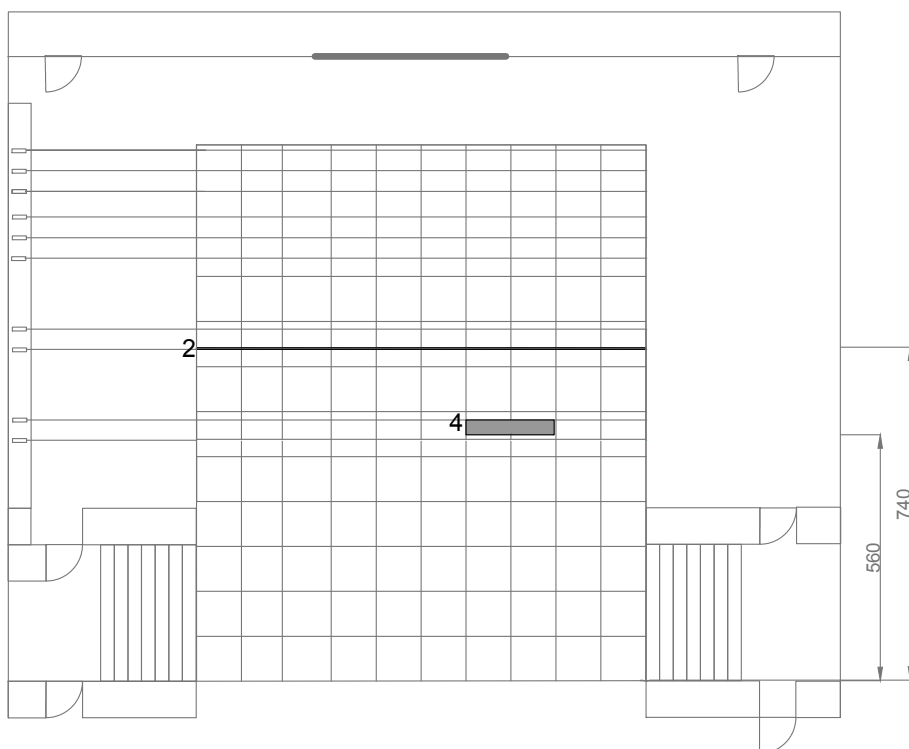


POSTAVITEV SCENSKI ELEMENTOV PO PRIZORIH / FLORIS

PRIZOR 1

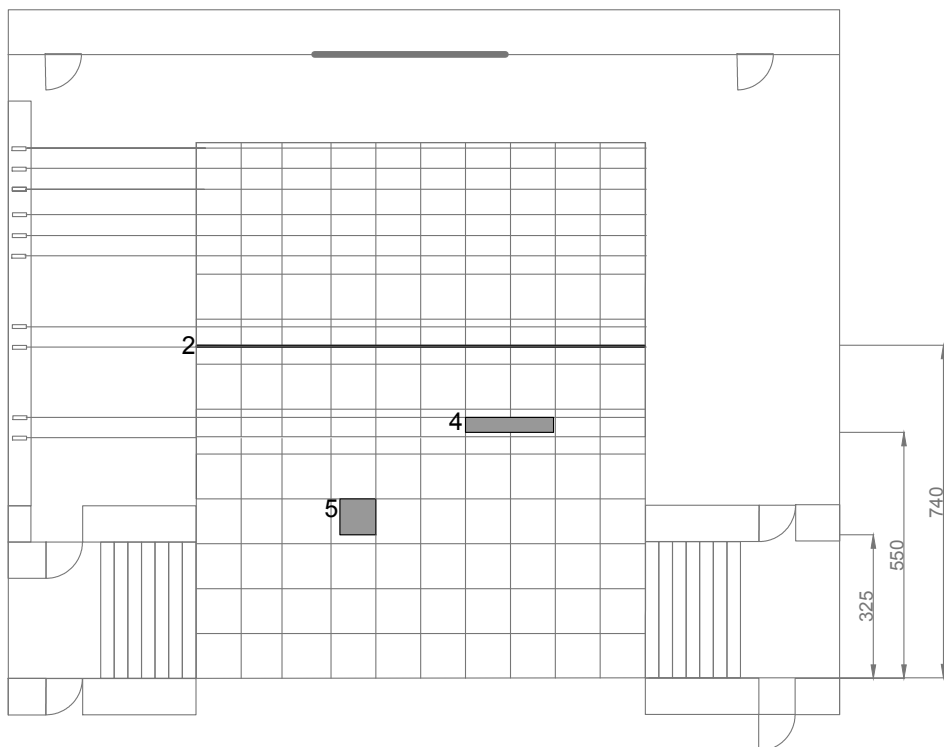


PRIZOR 2

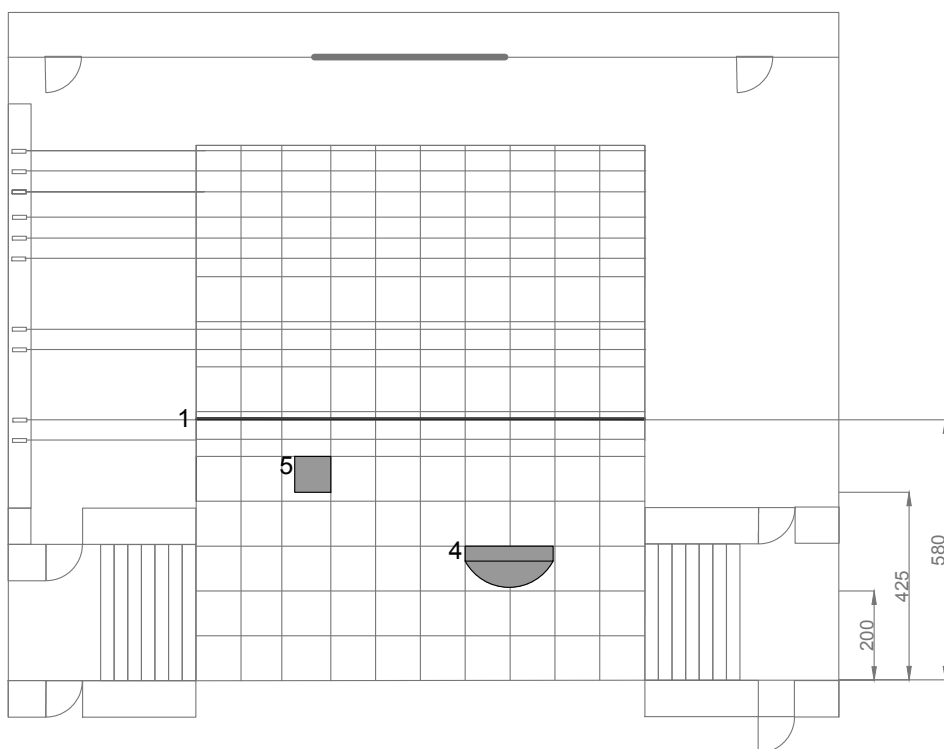


POSTAVITEV SCENSKI ELEMENTOV PO PRIZORIH / FLORIS

PRIZOR 3

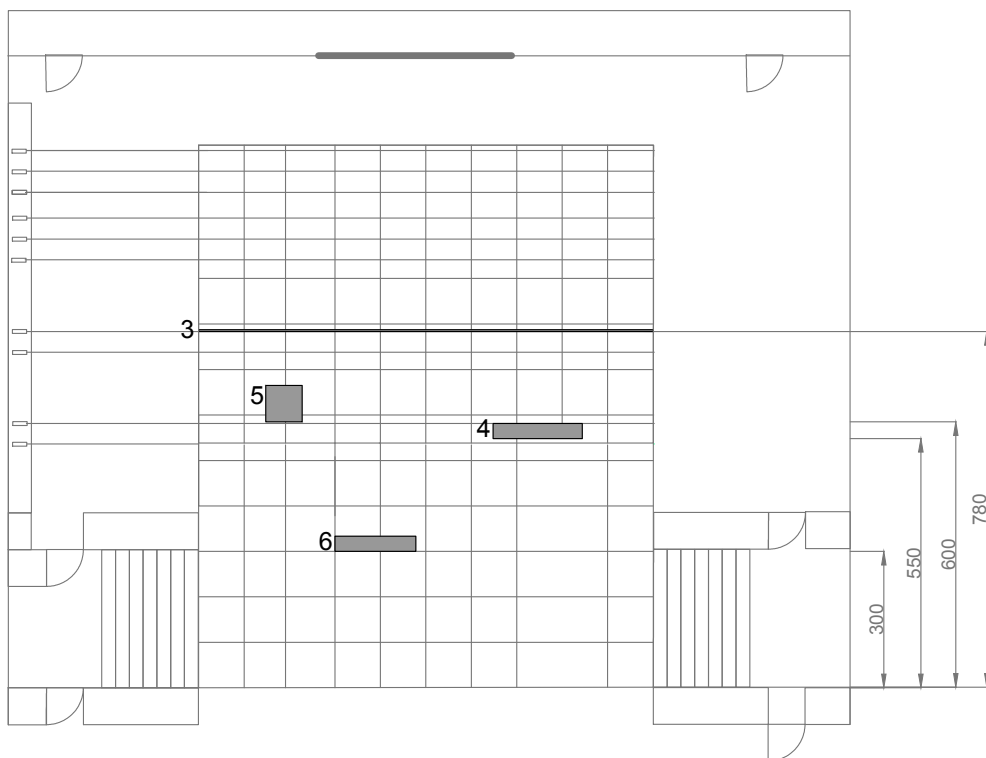


PRIZOR 4

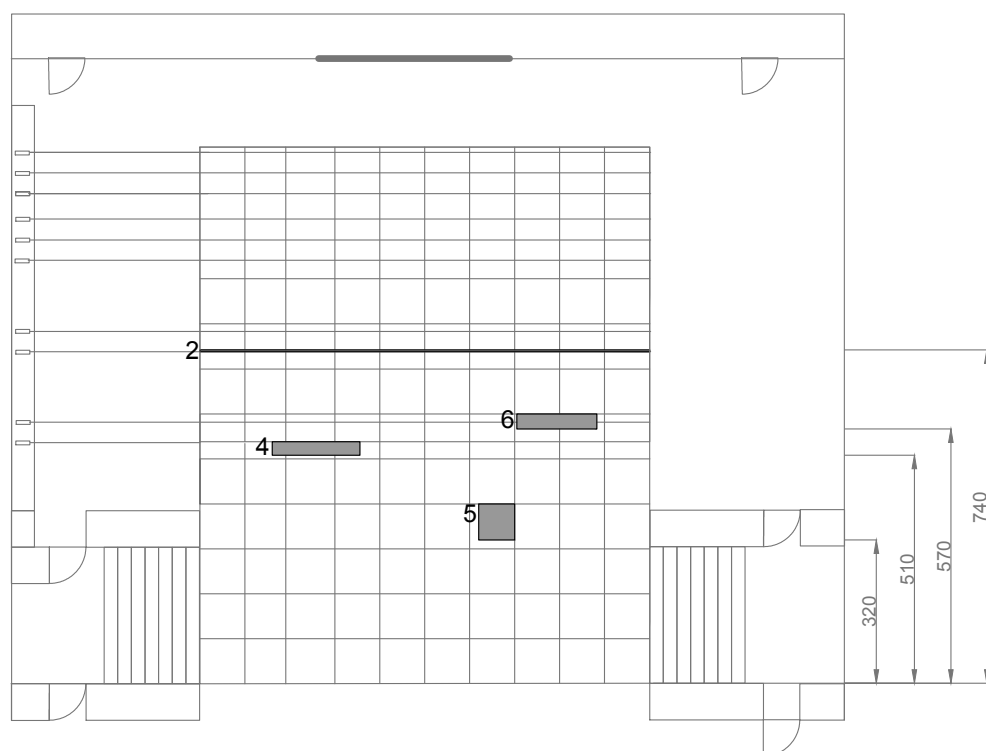


POSTAVITEV SCENSKI ELEMENTOV PO PRIZORIH / FLORIS

PRIZOR 5



PRIZOR 6 IN 7



PREDSTAVITEV SCENOGRAFIJE V 3D TEHNIKI

PRIZOR 1

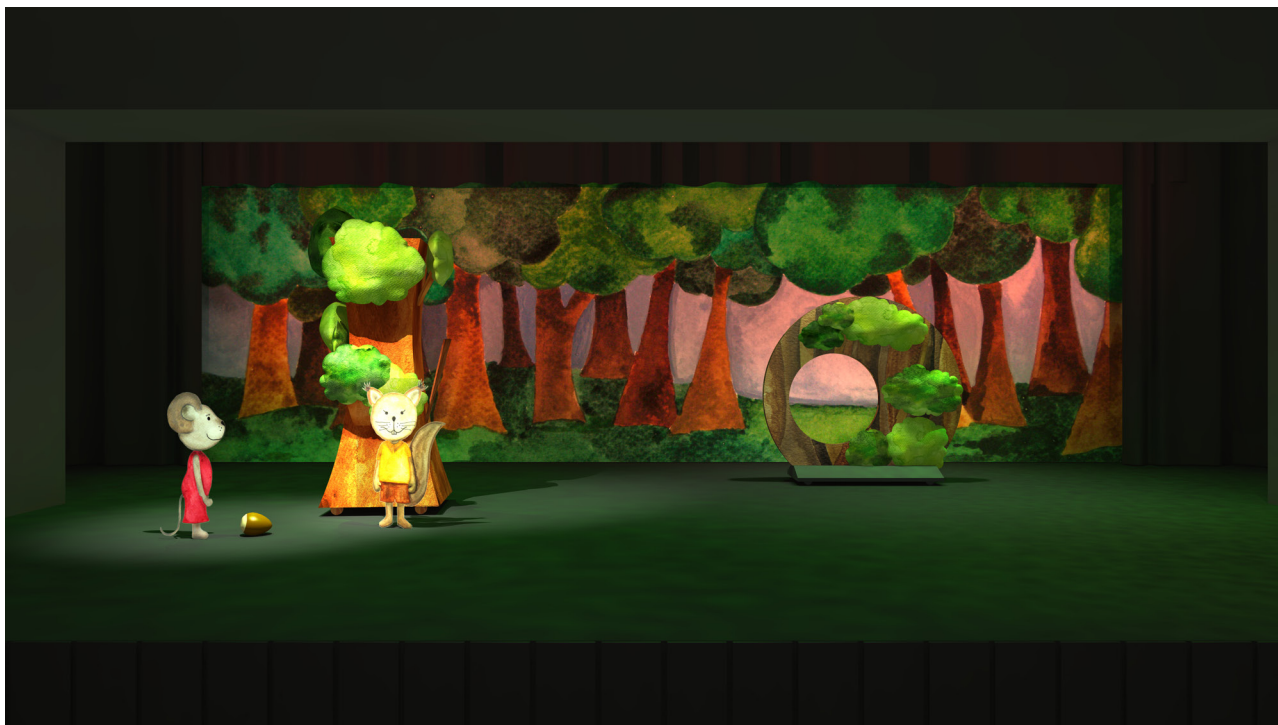


PRIZOR 2



PREDSTAVITEV SCENOGRAFIJE V 3D TEHNIKI

PRIZOR 3



PRIZOR 4

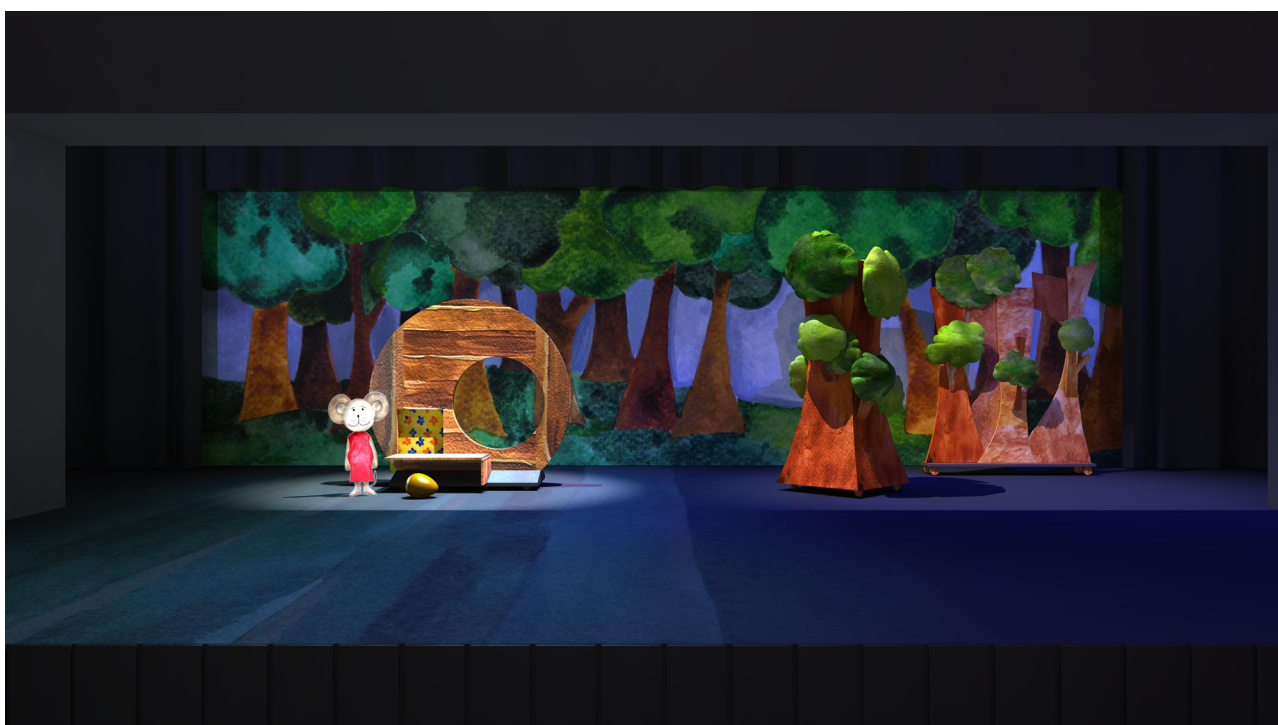


PREDSTAVITEV SCENOGRAFIJE V 3D TEHNIKI

PRIZOR 5



PRIZOR 6



PREDSTAVITEV SCENOGRAFIJE V 3D TEHNIKI

PRIZOR 7

