



**UNIVERZA V MARIBORU
PEDAGOŠKA FAKULTETA
Oddelek za predšolsko vzgojo**

DIPLOMSKO DELO

Ines Mohorko

Maribor, 2010

**UNIVERZA V MARIBORU
PEDAGOŠKA FAKULTETA
Oddelek za predšolsko vzgojo**

Diplomsko delo

**PRIPRAVA LUTKOVNE PREDSTAVE ZA
OTROKE – *MAJHEN, PA KAJ***

Mentorica:

višja predavateljica Sabina Šinko

Kandidatka:

Ines Mohorko

Maribor, 2010

Lektorica: **Mateja Pučko, prof. slovenščine**

Prevajalka: **Urška Kapun, uni. dipl. ang.**

Zahvala

Nastajanje diplomske naloge ni bil mačji kašelj, zato se ob tej priložnosti zahvaljujem mojim najbližjim za pomoč, potrpljenje in spodbudne besede ob nastajanju diplomskega dela.

Hvala vsem pomagačem, ustvarjalcem lutkovne predstave Majhen, pa kaj za ves vložen trud in zaupanje v projekt.

Hvala mentorici, ki mi je lutke približala in odprla nov pogled v neskončno velik svet lutk.

Hvala sodelavkam in sodelavcem za spodbudne besede, moralno podporo ter nasvete v času študija.

UNIVERZA V MARIBORU
PEDAGOŠKA FAKULTETA

IZJAVA

Podpisana, Ines Mohorko, roj. 07. 06. 1987, študentka Pedagoške fakultete Univerze v Mariboru, smer predšolska vzgoja, izjavljam, da je diplomsko delo z naslovom Priprava lutkovne predstave za otroke *Majhen, pa kaj*, pri mentorici viš. pred. Sabini Šinko, avtorsko delo. V diplomskem delu so uporabljeni viri in literatura korektno navedeni; teksti niso prepisani brez navedbe avtorjev.

Ines Mohorko

Maribor, 2010

POVZETEK

Diplomska naloga, na podlagi strokovne literature, knjig, revij, člankov in internetnih virov, vsebuje vse vidike priprave lutkovne predstave za otroke in opredeljuje razlike med dramsko in lutkovno igro ter med dramskim igralcem in lutko.

Pojasnila bom pomen sodelovanja med člani-ustvarjalci, pripravo/izbor teksta, izdelavo scene, izdelavo ročnih in senčnih lutk ter ustvarjanje glasbe za lutkovno predstavo.

V teoretičnem delu je predstavljena lutka in lutkovna igra, uprizoritev lutkovne igre za otroke ter izbor teksta, scene in lutk za lutkovno uprizoritev.

Strokovni delavci se večkrat srečujemo s problemom kako pripraviti kvalitetno lutkovno predstavo za otroke z jasnim izraznim sporočilom. Tako se teoretični del prevesi v praktičnega, v katerem sem opredelila pomen projekta, namen lutkovne predstave za otroke – *Majhen, pa kaj*. Predstavila sem vidike praktične izdelave teksta, lutk, scene, glasbe in osvetlitve ter uporaba le-teh v sami lutkovni predstavi.

Z lutkovno predstavo *Majhen, pa kaj* sem želela pri otrocih doseči doživljanje umetnosti kot del kulturne vzgoje, jim ponuditi nove izkušnje in jih seznaniti z različnimi lutkovnimi tehnikami.

KLJUČNE BESEDE: otrok, lutkovna predstava, animator, lutkovna umetnost, lutka terapevt, lutkovne tehnike, lutkovni oder, mizanscena, projekt.

ABSTRACT

The diploma paper comprises all aspects of preparing a puppet show for children based on literature found in books, magazines, articles and Internet sources, and defines the differences between a drama and a puppet play, and a drama actor and a puppet.

The meaning of a cooperation with participating creators, preparation/selection of the text, making the scene, hand and shadow puppets and making music for a puppet show is going to be explained.

In the theoretical part, a puppet and a puppet play, a performance of a puppet play, puppet plays for children, and the selection of text, scene and puppets for a puppet show are presented.

Professional workers are often met with a problem – how to prepare a qualitative puppet show for children which also has a clear message. Here, the theoretical part ends and the practical one begins, in which I have defined the meaning of the project, the aim of the puppet show for children – *I am Small, So What*. I have shown the aspects of a practical making of the text, puppets, scene, music, lighting and the use of all this in the actual puppet show. The puppet show *I am Small, So What* was intended for children, for them to try and experience art as a part of a cultural education, to offer them new experiences and introduce them various puppet techniques.

KEY WORDS: child, puppet show, animator, puppet art, puppet therapist, puppet techniques, puppet stage, mizanscene, project.

Kazalo

1	UVOD.....	1
2	TEORETIČNI DEL	3
2.1	LUTKA IN LUTKOVNA UMETNOST	3
2.1.1	Otrok in lutka	5
2.1.2	Ali je lutkovno gledališče tudi dramsko gledališče?	8
2.1.3	Ali je lutka dramski lik?	10
2.1.4	Lutka kot terapevtsko sredstvo	12
2.2	KAJ PONUJA LUTKOVNO GLEDALIŠČE OTROKOM	15
2.3	KAJ POTREBUJEMO ZA CELOVITO LUTKOVNO PREDSTAVO.	19
2.3.1	Izbor in spoznavanje dramskega dela	20
2.3.2	Izbor lutkovne tehnike.....	22
2.3.3	Likovno oblikovanje	24
3	PRAKTIČNI DEL	42
3.1	NAMEN PROJEKTNEGA DELA.....	42
3.2	CILJI IN HIPOTEZE PROJEKTNEGA DELA.....	42
3.3	METODOLOGIJA	43
3.3.1	Raziskovalna metoda	43
3.3.2	Postopki zbiranja ter obdelava podatkov	43
3.4	OD IDEJE DO PREDSTAVE	44
3.4.1	Od ideje do teksta	45
3.4.2	Od ideje do lutke	46
3.5	KAKO JE NASTALA ROČNA LUTKA MIŠKA.....	47
3.5.1	Kaj potrebujemo za oblikovanje Miške	47
3.5.2	Postopek izdelave Miške	48
3.6	KAKO JE NASTALA ROČNA LUTKA KRT.....	50

3.6.1 Kaj potrebujemo za oblikovanje Krta	52
3.6.2 Postopek izdelave Krta.....	53
3.7.1 Kaj potrebujemo za oblikovanje pajka	57
3.7.2 Postopek izdelave Pajka	57
3.8.1 Kaj potrebujemo za oblikovanje Gosenice.....	61
3.8.2 Postopek izdelave Gosenice	61
Slika 4: Gosenica.....	62
3.9 KAKO JE NASTALA SENČNA LUTKA, ENOSTAVNA MARIONETA VILA.....	63
3.9.1 Kaj potrebujemo za oblikovanje Vile	65
3.9.2 Postopek izdelave Vile	65
3.10 KAKO JE NASTAL REKVIZIT GOBA	67
3.10.1 Kaj potrebujemo za oblikovanje gobe.....	69
3.10.2 Postopek izdelave gobe	70
3.11.1 Kaj potrebujemo za izdelavo scene	74
3.11.2 Postopek izdelave scene.....	75
3.12.1 Kaj potrebujemo za izdelavo senčnega gledališča	79
3.12.2 Postopek izdelave senčnega gledališča	79
4 SKLEP	91
5 LITERATURA.....	94
PRILOGE.....	98

Kazalo slik

Slika 1: Miška.....	49
Slika 2: Krtek.....	54
Slika 3: Pajek	58
Slika 4: Gosenica	62
Slika 5: Vila	66
Slika 6: Goba	71
Slika 7: Scena.....	76
Slika 8: Senčno gledališče	80

Kazalo skic

Skica lutke 1: Miška	50
Skica lutke 2: Krtek	55
Skica lutke 3: Pajek.....	59
Skica lutke 4: Gosenica	63
Skica lutke 5: Vila.....	67
Skica lutkovnega odra 1: Scena.....	77
Tehnična skica 1: Senčno gledališče	81
Šiviljska skica lutke 1: Miška	51
Šiviljska skica lutke 2: Krtek	56
Šiviljska skica lutke 3: Pajek	60
Šiviljska skica lutke 4: Gosenica	64
Šiviljska skica lutke 5: Vila	68
Šiviljska skica lutkovnega odra 1: Scena	78
Šiviljska skica rekvizita 1: Goba	73

1 UVOD

»Kako zelo malo je treba, da otroke popeljemo na čudovito popotovanje v svet lutk, kjer se lahko vživijo v pravljичne ali domišljjske junake, z njimi sočustvujejo in se soočajo s številnimi zapleti, težavami in prigodami njihovega razgibanega življenja.« (Zorec, 2007, str. 3)

Otrok se z lutko igra. Obožuje, ko jo prime v roke in z njo animira ostale otroke ali pa samega sebe. Lutka je otroku pripomoček razumevanja lastnega jaza, sveta okoli sebe. Je otrokova prijateljica, je lutkovni ljubljencek. Lutki se otrok hitro predstavi. Zaupa ji svoje težave. Odpre svoje srce in ji pove stvari, ki ga mučijo, pestijo.

»Lutkovne predstave, četudi zelo preproste, so praviloma veliko več kot le zabavno preživljanje prostega časa. Otroci namreč ob njih pogosto podoživljajo zadrege, težave in konflikte iz svojega lastnega življenja in tudi z njihovo pomočjo z varne razdalje spoznavajo načine (pravilne in tudi napačne) za reševanje teh vsakodnevnih zapletov. Zato je treba vedno premišljeno izbirati vsebine lutkovnih predstav in se morda pred ogledom ali uprizoritvijo o njej pogovoriti z otroki.« (Zorec, 2007, str. 3)

Otrok je čustveno, čutno bitje z občutljivo notranjostjo, zato moramo biti izjemno pazljivi pri izbiri lutkovnih predstav za otroke, saj so nekatere lahko neestetske in brez razumljivega sporočila. Otok uživa ob gledanju lutkovnih predstav, saj se v njih vživlja, se z liki poistoveti, dotakne se ga vsak nauk zgodbe, ki ga uprizarja lutkovna igra.

V diplomski nalogi bomo predstavili avtorsko projektno delo petih ustvarjalcev – lutkovno predstavo *Majhen, pa kaj*.

V njej smo sodelovali:

Scenarij: MIRELA JURIČ

Režija: JANJA JURIČ

Lutke: DAMJANA MOHORKO

Scenografija: DAMJANA MOHORKO in INES MOHORKO

Glasba in tekst: INES MOHORKO

Glasbeni producent: JURE DETIČEK

Animatorki: INES MOHORKO in MIRELA JURIČ.

Lutkovno predstavo smo pripravili za 13. Območno revijo otroških in odraslih lutkovnih skupin občin Makole, Poljčane in Slovenska Bistrica, ki se je odvijala 29. 3. 2010 v DPD Svoboda v Slovenski Bistrici.

2 TEORETIČNI DEL

2.1 LUTKA IN LUTKOVNA UMETNOST

V vrtcu se z lutkami pogosto srečujemo na različne načine, ob različnih priložnostih in v različnih razpoloženjih. Lutke nas stalno spremljajo pri igri, delu in zabavi. Kaj vse počno otroci sami, ko mislijo, da jih nihče ne gleda, da so neopaženi, neobremenjeni, ko se preko telefona pogovarjajo z mamico ali očkom, ali pa vzamejo v roke lutko in se z njo potolažijo, izpovejo, jo sprašujejo, se z njo kregajo, jo celo tepejo, vržejo, ali pa jo tolažijo, opogumljajo, ji pojejo, razlagajo, včasih samo stiskajo k sebi? Dragoceni preprosti predmeti, igrače ali lutke, v otrokovih očeh hitro oživijo. In kakor hitro je v vrtcu načrtovana lutkovna predstava, jo otroci z veseljem sprejmejo, večkrat so zanjo sami pobudniki. (Krpan, 2006, str. 161)

Ponudimo otrokom izkustveno učenje, doživljajske vrednote, ki izhajajo iz njega samega. Zagotovimo jim skladen, celostni razvoj, da bodo življenje lahko okusili v vsej njegovi lepoti in bolečini. In ravno lutkovne predstave nam omogočajo, da otroku lažje prikažemo borbo z vsakodnevnimi težavami, razumnost in strpnost do drugih.

Lutkarstvo je scenska umetnost, večkrat zelo podobna dramskemu gledališču, le da v lutkarstvu obstaja posrednik med animatorjem in gledalci: lutka. lutka je temeljno izrazno sredstvo umetnosti lutkarstva. Karakterizira jo mehanizem, s katerim animator/igralec manipulira. (Županić Benić, 2009, str. 7)

Scenska lutka pa je lutka, ki je že v gledališču, ki je bilo zanjo narejeno kot edini prostor, da se lahko v njem na najpopolnejši način uresniči njena čudežna eksistentnost. lutka je scensko bitje z dvema komponentama:

lutka – animator. Njun odnos je ves čas dvosmeren, koaksilen. (Paljetak,1991)

Lutka je lahko cilj pedagoškega dela v smislu končnega izdelka ali pa le sredstvo za doseg ciljev. Ob lutki se otroci največ naučijo. Lutka je otroku mentor, vzor, avtoriteta, zato jo otrok sprejema, jo spusti v svoj svet in se preko nje uči. Lutka otrokom vliva pogum, da lažje govorijo o sebi, svojih čustvih, četudi so izpostavljeni v skupini.

»Lutka naj bo prepričljiv in vpliven posrednik pisane besede, likovnosti in glasbe. Z njo se borimo proti kiču, šundu in cenenosti in slabi družbi, ki obdaja naše otroke. Otroci tako brez moraliziranja spoznajo, kaj pomeni biti dober in človeški.« (Golub, 2003, str. 5)

Z lutko odkrivamo nove svetove, z lutko se pogovarjamo, z lutko se tolažimo, se učimo novih plesov in pesmic ...

Lutka je lahko karkoli. Otrokova najljubša igračka, ki v hipu, ko jo prime v roke, oživi. Lahko je navadna nogavica, pa se otrok pretvarja, da je nekaj drugega. Kasneje, v šolskem obdobju, ko imajo otroci težave z učenjem, z nejevoljo ob učenju, je knjiga lahko njihov bojevnik, s katero se prebija med množico ocen.

»Lutkovna umetnost izvira iz davnih ritualov. Vsi obredi so nekakšna komunikacija med ljudmi in energijo, ki je ne obvladujemo, vendar čutimo. Ta komunikacija se odvija s stiliziranimi gibi, glasom in vizualno pojavnostjo bodisi v kostumu, maski ali oblikovanem predmetu. /.../ Predmet, oblikovan s človekovo voljo, dobi nov simbolični pomen, postane novo bitje, osebek: metafora. Kako? S prenosom lutkarjeve energije v predmet, ki ga oživi s svojim pogledom in rokami. Lutkar verjame v čarobno preobrazbo, veruje v moč lutke.« (Majaron, 2000, str. 33)

2.1.1 Otrok in lutka

Otroci se z lutkami radi igrajo. V vrtcu je eden izmed najbolj priljubljenih jutranjih koticov prav lutkovni kotic.

V simbolni igri otrok svoje izkušnje, spoznavno ali emocionalno prenese na zamišljen plan. (Pokrivka, 1978)

Otrok v lutko vnaša svoje dosedanje izkušnje, izraža želje in se preko nje predstavi. Z igro ob lutki bogati svoj besedni zaklad in usvaja nove besede, hkrati pa razvija veje domišljije.

Lutke so v predšolski dobi potrebno, hkrati pa tudi hvaležno vzgojno sredstvo, ki spodbuja otrokov razvoj. Beseda, ki jo izreče lutka, bolj zaleže kot pa naročilo staršev ali vzgojitelja. Če nikomur ne uspe prodreti v otrokovo notranjost, se navadno to posreči lutki. (Paškvan, 2008)

V lutki je magična moč. Otroku je v veselje in zadovoljstvo, ko jo oživilja in ji daje karakter. Igrača je nekakšna pot, ki otroka vodi v resnični svet. Naj bo nežna ali groba, pokazala bo, kakšno je življenje v resnici. Lutka ne rabi govoriti, da jo otrok sliši. Otrokova domišljija je brezmejna; četudi vlak stoji na mestu in odraslemu predstavlja le še eno stvar v kupu igrač, bo v otrokovi glavi gotovo glasno sopihal in drvel po tirnicah sveta.

»Lutki otrok zaupa svoje težave, odpravlja nesporazume in skozi vzpostavlja simbolno komunikacijo z okoljem. Lutka otroku omogoča tudi čustveno reakcijo, ki je od besed neodvisna, torej neverbalno komunikacijo. Lutka že dolgo ni več le sredstvo za pripravo predstav in motivacijo pri pouku, vedno bolj postaja magična moč v rokah učitelja in otrok in spodbuja kognitivni, socialni in čustveni razvoj.« (Korošec, 2001, str. 7)

Z lutko ali igračo v roki se malček spreminja in odrašča. Pridobiva si izkušnje in pogumno vstopa v svet. Na začetku je malce zmeden, neprestano išče prave poti. Z najljubšim medvedkom, varno spravljenim v roki, gre prvič v vrtec. Odnese ga kamorkoli, saj se ob njem počuti varno.

Scenska lutka v vrtcu s svojimi značilnimi stimulacijami privede otroka v stanje zanosa, vznburjenosti, in razigranosti. (Pokrivka, 1978)

S svojo privlačnostjo in čarovnijo otroku omogoča, da se v predstavo vživi in bogati domišljijki, fantazijski in emocionalni svet, obenem pa mu nudi intimne doživljaje sveta.

Lutka otroka vedno znova spominja na prvine, ki izhajajo iz njega samega. Že ropotuljica v otrokovi roki je zanimiv partner za komunikacijo. Svet postane še bolj zanimiv, ko otrok toliko dozori, da lahko aktivno sodeluje v svetu predmetov. Iz kuhinjskih stolov si sestavi vlak, ki ga odpelje v daljno deželo sanj. Ob vsem tem gre seveda za igro, v kateri otrok aktivno sodeluje. S predmeti iz okolja vzpostavi enakovreden odnos. Ni nad njimi, temveč jim je enak. (Paškvan, 2008)

Otroku ni pomembno ali je lutka lepa, lepo oblečena, urejena, nova ali stara. Lahko se vživi prav v vsako podobo. Tudi zimska rokavica na otrokovi roki kmalu spregovori, če jo le-ta izzove.

Otroku ni pomemben izraz na obrazu lutke, saj nedokončana lutka včasih nudi večje razsežnosti domišljije, kot tista, ki ima usta, oči, nos, itn. Otroci znajo lutki prikriti oči z rokami ali ji povesiti glavo in z gesto nakazati mimiko.

V roki vzgojitelja lutka kmalu postane glavna avtoriteta – močnejša od vzgojitelja, njej uspe urejati nesporazume, njej otrok zaupa svoje težave, skozi njo vzpostavlja simbolično komunikacijo z okoljem. (Korošec in Majaron, 2002, str. 5)

Otrok lutko prvič vidi, ko se sreča z igračo, s svojim najljubšim medvedkom, ki mu zaupa in ga ima rad. Z njim se pogovarja, ga ljubkuje, se krega in tolaži. Vez med otrokom in lutko je močna, neprenehoma se razvija in dobiva nove domišljijske razsežnosti.

Da bi pa otrokom še bolj približali svet lutk, ga odpeljimo v lutkovno gledališče. Odprimo vrata domišljije in se vživimo v vlogo najljubšega lika v predstavi ali pa predstavo pripravimo kar sami.

Svet lutk je otrokovo prvo srečanje z gledališčem. Lutka počenja vse tisto, kar bi radi počeli otroci. Spopadajo se s težavami, ki so del vsakdanjega življenja in tudi otroka samega. Ob lutki se naučijo vztrajnosti, rešujejo duševne napetosti, sproščajo se razni strahovi in jeze. Otrok spozna, da je z lutko na roki in skrit za paravanom sposoben uspešno narediti tisto, česar drugače ne bi zmoget. (Golub, 2003)

Otrok se bo dobro počutil, ko bo skrbel za neko stvar. Pa naj bo to ročna lutka, prstna, marioneta ali pa le plišasta igrača. Naj mu bo obveznost. Ljubljenček, ki ga mora negovati in spoštovati, bo deloval kot motivacija za bogatenje neverbalnega izražanja ter pridobivanje novih domišljijskih razsežnosti.

Napolnimo okolje s toplino in ljubeznijo. Ponudimo malčku lutko, da bo v njem prebudila željo po ustvarjanju ter zaigrala na noto izvirnosti in drugačnosti.

2.1.2 Ali je lutkovno gledališče tudi dramsko gledališče?

»Lutkovno gledališče je prav gotovo umetnost z manj številnimi zgodovinskimi izkušnjami kot dramsko gledališče, vendar je zaradi svoje zgoščene sintetičnosti toliko zanimivejše in toliko bolj neznano.« (Trefalt, 1993, str. 10)

V lutkovnem gledališču lahko med predstavo vidimo živega igralca, če je predstava nastavljena tako, v dramskem gledališču pa opazimo le mrtve rekvizite, ki so del scene ali pripomoček, dodatek igri.

Znani češki pedagog, J. A. Komensky je pred več kot 400 leti opazil podobnosti med gledališko predstavo in otroško igro. Trdil je, da dramska igra prispeva k otrokovemu vsestranskemu razvoju in zabavi ter ga uči primernega vedenja. (J. A. Komensky, 1986; povz. po Korošec in Majaron, 2002, str. 12)

Ravnjak (1991) govori o lutkovnem gledališču kot o samostojni umetnosti, ki obstaja vsaj toliko časa, kot je »veliko« dramsko gledališče. Njegovo večtisočletno zgodovino je nemogoče na kratko predstaviti, kljub temu nas opozarja na temeljni princip igre v lutkovnem gledališču, saj je ta v marsičem podoben dramski igri z masko. Igralec namreč projicira svojo psiho v lutko, ki je transformacijsko sredstvo. Storit mora identifikacijski preskok, priznati »realiteto« lutke, če hoče vstopiti v svet lutkovne predstave.

Morda je nekdo dober dramski igralec, lutki pa ne more vdahnuti življenja in je ne zna animirati. Morda je nekdo lutkovni igralec, ki, kakor hitro se prikaže na odru izven paravana, otrpne ali pa odigra zelo slabo.

Trefalt (1993) navaja, da lutkovno gledališče v sebi združuje skoraj vse, kar je umetnost napletla skozi stoletja in tisočletja: likovnost, dramskost, glasbo, dramsko igro, animacijo, idr. S pomočjo zbiranja izkušenj in

sinkretizacije umetnosti je ustvarilo nov, povsem specifičen umetnostni jezik. Za osnovo si je vzelo oživljanje mrtve snovi s pomočjo lutkovne iluzije.

Oživeti nekaj, kar si predstavljamo samo v naših glavah, je lahko izjemno naporno, težko delo. Vloge, ki nam niso pisane na kožo, ne bomo nikoli mogli odigrati s polnim zanosom in zaupanjem v igro. Animacija bo slaba, govor bo omejen.

»Bolje je, da lutka ne tekmuje z živimi igralci v igrah, ki so pisane za velike odre.« (Obrazcov, 1951, str. 86)

Dramske predstave so po navadi dolge z veliko besedila, lutkovne pa krajše, strnjene in vsebujejo manj besedila.

Dramske tekste raje prepustimo dramskim igralcem, lutkovne pa za lutkovno gledališče. Ne bi radi namreč v gledalcu pustili vtisa, da bi lutkovno igro bolje odigrali živi igralci in obratno.

Trefalt (1993) govori o lutkovnem gledališču kot o redki umetnosti, ki še raziskuje svojo tradicijo in nabira izkušnje in je zato tako pogosto v fazi eksperimentiranja.

Včasih je veljalo, da je lutkovno gledališče bolj namenjeno otrokom kot odraslim. Danes je moč videti odlične amaterske lutkovne skupine, ki z zagonom in energijo, čutom in estetiko, pod budnim očesom režiserja odigrajo večnega Don Kihota, kot bi brali iz knjige, ali pa še bolje, da zgodbo pripoveduje lutka – knjiga.

»Lutkovno in dramsko gledališče imata skupno to, da oba uprizarjata dramska dela. Razlika med njima je v tem, da dramsko gledališče za uresničitev dramskega dela uporablja predvsem dramskega igralca, lutkovno gledališče pa lutko, mrtvo snov, ki jo oživi lutka.« (Trefalt, 1993, str. 76)

Za dramsko gledališče je znano, da vanj zahajamo odrasli ljudje, medtem ko v lutkovno peljemo svoje otroke, da jih spoznamo z gledališčem in jim privzgajamo kulturo.

»Torej je osnovna razlika med katero koli zvrstjo gledališča – proznim, opero, baletom, pantomimo – in lutkovnim gledališčem to, da ni človek tisti, ki govori, pleše, ali kaže mimične gibe, ampak lutka, ki je simbol človeka, mrtev predmet, ki ga človek oživi.« (Šinko, 2008, str. 133)

»Razlika med živim in lutkovnim gledališčem je tudi ta, da lahko živi igralec svojemu dramskemu junaku podari odtenkov bogat karakter ter razvijajoč spreminjajoč značaj, lutka pa lahko formira samo stalno, a ves čas dejavno figuro, ki mu jo nepremični obraz lutke v trenutku, ko stopi na oder, ponuja.« (prav tam).

Upoštevajoč vse podobnosti in razlike lutkovnega in dramskega gledališča, prihajamo do zaključkov, da je lutkovna umetnost svojevrsten in zanimiv umetniški slog, ki ga je moč primerjati z dramskim gledališčem in v njem igralca, obenem pa zaznamo bistvene razlike med dramskim in lutkovnim gledališčem.

2.1.3 Ali je lutka dramski lik?

Lutko lahko definiramo kot gledališki, snovni odrski simbol, ki predstavlja dramski lik in je voden posredno ali neposredno s pomočjo lutkarja. D. Szilagyi to takole pojasnjuje: »Lutko samo, kot gibljiv kip, snov, napolnjeno z dušo, lahko uvrščamo med osnovne slike, med simbole.« (D. Szilagyi; povz. po Trefalt, 1993, str. 11)

Simbol, ki ga oživi človeška roka, večkrat spominja ravno na človeka, saj glas in kretnje, ki jih uporablja lutka, skupaj tvorijo lastnosti, ki jih zaznamo tudi pri živem igralcu.

»V dramskem gledališču gledalec vidi, katera oseba govori, ker odpira usta. V lutkovnem gledališču pa to ni nujno, zato poleg animacije poskrbimo za izrazitejšo glasovno razliko med liki, tako da gledalec tudi po glasu prepozna lutko.« (Trefalt, 1993, str. 43)

Primerjave različnih avtorjev kažejo na to, da lutka ni znak dramskega igralca, prav tako ne more biti njegov nadomestek. Ne more uporabiti mimike obraza, zato pa mora animator bolj izrazito in premišljeno uporabiti gesto, s katero nadomesti primanjkljaj mimike.

Lutka kot predmet nima karakterja, je prazna, nič je ne uteleša. Vedno potrebuje človeka, da jo vodi. Lutkar, sicer tudi dramski igralec, mora lutki posoditi glas, ji oblikovati karakter in ji vliti življenje.

Vili Ravnjak (1991) v svoji knjižici Umetnost igre želi poudariti in opozoriti na temeljni princip igre v lutkovnem gledališču, saj je ta v marsičem podoben dramski igri z masko. Igralec namreč projicira svojo psiho v lutko, ki je transformacijsko sredstvo, preko katerega kreira samostojen imaginaren umetniški svet.

Vsak lutkovni lik ima svoj ritem. Vsaka nova lutka, ki jo primemo v roke, ima svoj ritem, tempo, način govora. Pa vendar nima svoje mimike. Ima pa gesto, s katero nadomesti primanjkljaj mimike.

Prav tako ima vsak dramski lik svoj ritem. Vsaka vloga igralca, ki jo prevzame, ima drugo interpretacijo.

Tako lutkar kot dramski igralec morata paziti na dikcijo in artikulacijo, da je govor na lutkovnem ali dramskem odru jasen in poslušljiv. Dramski igralec mora obvladati govorico telesa, gibanje na odru in mimiko obraza. Lutkovni igralec pa se mora popolno preleviti v lik, ki ga igra in ga začutiti ter mu z animacijo vdihniti življenje.

2.1.4 Lutka kot terapevtsko sredstvo

Že v starih kulturah so imele maske in figure s svojim magičnim izžarevanjem terapevtsko vrednost. Z moderno psihoterapijo 20. stoletja je prišlo do ponovnega odkritja lutke in lutkovne igre za individualne in skupinske terapije. Še posebej pri otrocih. Z lutko namreč otrok veliko lažje izrazi svoje notranje življenje, še posebej v primeru duševnih stisk in psihičnih motenj. Lutka kot terapevtsko sredstvo je ponavadi manjša kot otrok. S svojo prisotnostjo postane nevtralni sogovornik otroku na eni in terapevtu na drugi strani. (Paškvan, 2008)

Lutka kot terapevtsko sredstvo nastopa v vzgoji in izobraževanju, v reševanju konfliktnih situacij, duševnih stisk otroka itn.

Mlajši otroci dojemajo lutko kot živo bitje. Prepričani so, da je resnična. Medtem ko imamo lutko v rokah, lahko opazimo, da bo otrok komuniciral z lutko in ne z nami. Oziral se bo za njo in govoril o njej, kot bi bila živa.

Pri delu z otroki bi morali delati predvsem na doživljajskih vrednotah kot indirektnem usmerjevalcu k življenjskemu smislu in vzpodbujanju otrokove ustvarjalnosti. (Zalokar Divjak, 1998)

Doživljanje življenjskih situacij, prijetnih in neprijetnih, otroku pustijo globok vtis. Ob igri z lutko ali ob ogledu lutkovne predstave otroci doživljajo različna čustva in občutke, ki jih v sebi skladiščijo in si jih razlagajo.

Mrtev predmet, ki ponazarja živo bitje, je zaradi otrokovega animističnega razmišljanja ter dvoje zavesti kljub vsej stilizaciji resničnost sama in prav zaradi tega ima v lutkovnem gledališču vse do pubertete izrazito življenjsko doživljajsko izkušnjo. (Šinko, 2008)

Ko otroku želimo prikazati vzpone in padce, ga postaviti pred ogledalo življenja, mu osvetliti resnice in neresnice ali pa če mu želimo le privzgojiti občutek za kulturo, ga popeljimo v čudoviti svet lutk.

Naj lutka zaživi, naj bo otroku prijateljica, naj ga motivira pri vzgoji, učenju, naj mu privzgaja pozitiven odnos do življenja, uči naj ga delovnih navad, spoštovanja, spoznanja, ljubezni. (Golub, 2003)

Otroka moramo znati pritegniti, ga motivirati za delo, poslušanje, ogled predstave. Motivacija je izrednega pomena, četudi gre samo za pogovor o otrokovih čustvih, doživljanju.

Le takrat, kadar otroka ali mladostnika različna področja dejavnosti pritegnejo, bo lahko iskal svoje življenjske smisle v lepih doživetjih in z dobrimi posamezniki. (Zalokar Divjak, 1998)

Terapevti, psihologi, uporabljajo lutko kot pripomoček za vzpostavljanje komunikacije z otrokom, saj se ta ponavadi lažje zaupa lutki kot odrasli osebi.

S psihološkega in terapevtskega stališča je igra improvizacije z lutko na zadano temo pripomoček, ki mnogim otrokom pomaga premostiti težave v komunikaciji z drugimi. (Lainšček, 1994)

Lutka je v terapiji mrtev predmet, kateremu karakter določi otrok sam. Terapevtska igra skozi lutko odkriva pomembna vprašanja o otrokovem načinu življenja in razmišljanja. Terapevt otroka posluša in mu daje vso svobodo, da otrok sam vodi igro.

Terapevtska igra z lutkami je dobro sredstvo za soočanje s problemi in konflikti. Ko jih je otrok sposoben rešiti v igri, ima kasneje dobre možnosti reševanja problemov in konfliktov v realnem življenju. (Gauda, 2001, str. 135)

Terapevt mora dobro poznati otroka, njegovo zgodbo, mora se znati vživeti v lik, ki mu ga dodeli otrok.

Lutka kot terapevtsko sredstvo otrokom omogoča lažje premagovanje konfliktnih situacij, jih pomirja in tolaži. Otroci velikokrat potrebujejo samo nekoga, ki mu zaupajo svoje misli in občutke. Vzgojitelj z lutko v roki pomirjajoče vpliva na otroka, zato mu le – ta dovoli, da se mu lutka približa, z njim sočustvuje in ga bodri, hrabri.

2.2 KAJ PONUJA LUTKOVNO GLEDALIŠČE OTROKOM

Lutkovno gledališče otrokom ponuja nove izkušnje, skrbno izbrane vsebine, kulturo in estetsko vzgojo. Lutkovno predstavo otrok občuti z vsemi čutili in prav je da mu ponudimo čim pester repertoar lutkovnih predstav.

Otrok v gledališču pridobiva nove izkušnje. Spozna nove pojme in izraze, razvija občutek za lepo, estetsko.

»Dobra lutkovna predstava za mlade gledalce je celovita, slojevita umetniška stvaritev. Nastane le ob popolnem angažiranju vseh sodelujočih umetnikov pri oblikovanju sporočila, ki ga mladi gledalec včasih doživi bolj emocionalno kot z razumom. Čeprav je njegova neposredna reakcija morda nenavadna, včasih popolnoma nepričakovana, nam priča o tem, da se ga predstava tiče.« (Korošec in Majaron, 2002, str. 7)

V Kurikulumu za vrtce (1999) je pod poglavje področja dejavnosti, ki se izvajajo v vrtcu, zapisanih več vrst umetnosti, v katerih imajo vlogo tudi odrasli.

»Odrasli oblikujejo bogato in raznovrstno glasbeno, likovno, plesno, gledališko okolje z različnimi spodbudami, ki otroku omogočajo doživljanje sebe in drugih, okolice in umetnosti. Pestri, zabavni, zanimivi, presenetljivi viri izzivajo otrokovo željo po ustvarjanju in udejanjanju. Kakovostno estetsko in umetniško okolje sooblikuje otrokov razvoj estetskega vrednotenja in osebnega okusa.« (prav tam, str. 31)

Otroci v umetnosti uživajo. Radi posežejo po vseh vrstah umetnosti. Tisti, ki bodo večkrat zahajali v lutkovna gledališča in si ogledovali različne kvalitetne lutkovne predstave, bodo kasneje v življenju polni svežih idej, asociacij, obogatili bodo svoj besedni zaklad.

Kurikulum za vrtce (1999) med drugimi cilji opredeljuje tudi globalne cilje za področje umetnosti. Nekatere od njih lahko vpletemo v lutkovno umetnost in jih ob ogledu lutkovne predstave uresničujemo:

- Doživljanje, spoznavanje in uživanje v umetnosti. *Otroci doživljajo, spoznavajo in uživajo odrsko umetnost ob ogledu lutkovne predstave.*
- Razvijanje estetskega zaznavanja in umetniške predstavljalivosti. *Razvijajo estetsko zaznavanje in umetniško predstavljalivost, razvijajo občutek za lepo.*
- Spoznavanje posameznih umetnostnih zvrsti. *Spoznajajo lutkovno gledališče kot institucijo in lutkarstvo kot panogo.*

Šinko (2008) v strokovnem članku Vloga lutkovnega gledališča pri kulturni vzgoji otrok navaja, da so estetski procesi tudi procesi pridobivanja znanja in s tem bistven del kulturne vzgoje. Pri tem je pomembno tudi to, da svoje še omejene izkušnje in spoznanja, s katerimi razpolaga, skozi lutkovno predstavo bogati, svojo notranjo zmedo pa skozi doživeto gledališko izkušnjo uredi.

»Otrok izraža svoje občutke, misli, odnos do okolja, do ljudi in obenem uresničuje številne cilje na raznih področjih vzgojno – izobraževalnega dela. Najbolj svobodna oblika otrokove ustvarjalnosti je gledališče, ker praktično nima meja. Kreativna gledališka vzgoja je med vsemi estetskimi panogami ena izmed najbolj kompleksnih, saj vključuje vrsto izraznih sredstev. Otrok se lahko izraža na različne načine: z mimiko, s pantomimo, z gibom, z lutkami, z maskami, z improvizirano igro, z jezikovnim ustvarjanjem, z glasbo ... Vse te dejavnosti se lahko odvijajo pri interesni dejavnosti ali pri pouku z uresničevanjem vzgojno – izobraževalnih ciljev.« (Korošec, 2001, str. 9 – 10)

Otrok bo lahko celovito doživel sporočilo lutkovne predstave, če bo ta primerna njegovi zrelosti in starosti.

Čeprav ne moremo natančno predvideti starosti publike v lutkovnem gledališču, pa je prav, da se opredelimo in predstavo priporočimo otrokom, katerih kronološka starost odgovarja zastavljenim ciljem lutkovne igre. Zakaj? V gledališčih se namreč pojavlja problem, ko starši na predstave pripeljejo vedno več dojenčkov. Lepo, da že v tako zgodnjem otroštvu pričnejo z razvijanjem kulture, vendar je predstava za tako majhne otroke preveč kompleksna zadeva, največkrat pa s svojim jokom otežujejo zbrano gledanje predstave otrokom, za katere je igra pripravljena.

»Z rednim obiskom kakovostnih lutkovnih predstav omogočimo otrokom kontinuirano gledališko vzgojo, ki pomeni pomembno estetsko in etično izkušnjo in je pomembna popotnica za umetniško dojemljivega odraslega.« (Šinko, 2008, str. 131)

Lutkovno gledališče ni le gledališče lutk. Je gledališče likovne umetnosti, svetlobe in glasbe. Med drugim poznamo različne zvrsti lutkovnega gledališča.

V svoji knjigi, Osnove lutkovne režije, avtor Trefalt (1993) navaja, da je za lutkovno gledališče značilna raznorodnost odrskih prostorov (marionetni, oder ročnih lutk, senčni oder) in tehnik lutk (marionete, ročne lutke, senčne lutke ...).

V vrtcih po Sloveniji ponujajo različne obogatitvene dejavnosti, med katere sodi tudi lutkovni abonma, ki ugodno vpliva na zgodnji razvoj kulturne vzgoje. Otroci se zelo zgodaj srečajo z gledališčem kot institucijo, vstopnicami in delavci gledališča, obenem utrjujejo pojem kulturnega vedenja in seveda usvajajo nove pojme in izraze: igralec, animator, igra, vstopnica, paravan, itn.

Različni lutkovni odri in lutkovne tehnike nam dajejo različne možnosti za prikazovanje vsebine teksta.

S senčim gledališčem poudarimo fantazijske razsežnosti. Črno lutkovno gledališče je za gledalca, ki prvič spozna to zvrst lutkovne tehnike, pravo odkritje in doživetje, pravi Trefalt (1993).

V nekaterih predstavah imajo otroci možnost videti različne lutkovne tehnike, če je predstava tako zastavljena.

(Prav tam) govori, da je istočasna uporaba različnih lutkovnih tehnik v eni predstavi vsekakor bolj stvar občutka in okusa kot pravila. Seveda pa ne smemo pozabiti na logiko in razloge, ki nas privedejo do tega, da uporabimo različne lutkovne tehnike.

»Močna vzpodbuda, da bi otroci sami zaigrali predstavo, je obisk lutkovnega gledališča. Dobra predstava v otroku sproži vznemirjenje in ustvarjalnost. Tako doživetje pripravijo kar vzgojiteljice, včasih gostujoča lutkovna skupina, žal precej bolj poredko lahko otroci obišejo lutkovno gledališče. Tam se spoznajo tudi s čarobno mikavnostjo prostora, z vstopnicami, garderobo in na koncu dvorano z zastorom, ki se bo zdaj, zdaj odprl.« (Korošec in Majaron, 2002, str. 6)

Lutkovno gledališče otrokom ponuja varno zavetje, kamor otroci radi zahajajo. V njem se sprostijo, se v igro vživijo, sodelujejo in zabavajo. Gledališče zajema vse vidike vzgoje, ki so tako pomembni za otrokov celostni razvoj.

2.3 KAJ POTREBUJEMO ZA CELOVITO LUTKOVNO PREDSTAVO

»Mnoga lutkovna gledališča po svetu so dokazala, da je mogoče ustvariti dobro in celovito lutkovno predstavo le s timskim sodelovanjem vseh ustvarjalcev v uprizoritvi.« (Trefalt, 1993)

Lutkar, lutka in publika. Trije akterji, ki morajo biti prisotni v lutkovni predstavi in med njimi se mora zgoditi – gledališče. (Sitar, b.l.)

V ustvarjanju lutkovne igre je prisotnih več komponent, ki so potrebne za celovito, kvalitetno, estetsko lutkovno predstavo.

Vse komponente imajo svoje specifične lastnosti z ozirom na temeljne zahteve lutkarstva in tvorijo harmonično celoto. (Pokrivka, 1978)

Vse komponente morajo biti prisotne, da lahko tvorijo estetsko vredno, psihološko prepričljivo, razigrano, dinamično in ritmično lutkovno predstavo. Prav tako je uspešnost predstave v veliki meri odvisna od režiserjevega dela, njegovega pogleda na lutkovnost, umetniško nadarjenost, itn.

Komponente, ki tvorijo estetsko, kvalitetno, poučno lutkovno predstavo:

2.3.1 Izbor in spoznavanje dramskega dela

V sintezi, ki je tipična za lutko in lutkovno gledališče, tiči problem, ki se vedno znova pojavlja; izbor tekstov za lutkovno uprizoritev. (Trefalt, 1993)

Strokovni delavci, pedagogi, vzgojitelji in učitelji, režiserji se večkrat srečujemo s problemom, kako izbrati lutkovni tekst, da bo kakovosten, estetski, primeren otrokovi starosti, poučen, dojemljiv in zanimiv.

Beseda je ena od osnovnih izraznih sredstev scenske umetnosti. Če je lutkovna igra nasičena s tekstom, otrokom otežuje spremljanje dogodkov. (Pokrivka, 1978)

Jezik je človeško sredstvo sporazumevanja. Na odru ima pomembno vlogo, saj v predstavah večkrat deluje kot jezikovna šola.

Beseda je ena osnovnih sredstev scenske umetnosti, toda tega, kar lahko pokažemo z gesto lutke, ni potrebno tudi povedati. (Zapiski iz predavanj predmeta Lutkovno gledališka vzgoja z metodiko. Šinko, 2009)

Z gesto lutke lahko v predstavi ponazarjamo različne čustvene odzive in ob tem ne potrebujemo prevelikih besed, saj je gesta že sama po sebi dovolj izrazna, da lahko še najmlajši otroci razumejo sporočilo giba.

V prvi vrsti je treba pri izboru tekstov upoštevati cilj, ki ga hočemo s tekstom doseči, pedagoški vidik, nadalje starost, dojemljivost in mentaliteto otroških gledalcev v posameznih vrtcih. (Lutke v vrtcu, 1966)

Izbor teksta največkrat, v dogovoru z animatorji, pripada režiserju lutkovne predstave. On spozna dramsko delo, se z njim zbliža, analizira avtorja ter njegovo literaturo, obenem pa odkriva njen pomen v umetnosti.

Lutkovna igra, ki jo prirejamo, naj vsebuje dramski trikotnik, katerega osnovna shema se lahko poljubno spreminja.

Shema dramskega trikotnika vsebuje: razdelitev teksta na ekspozičijo, začetni konflikt, vrh, razplet in katastrofo dejanja. (Zapiski iz predavanj predmeta Lutkovno gledališka vzgoja z metodiko. Šinko, 2009)

Ko izberemo primeren tekst glede na starost otrok, njihovo mentaliteto in želenim sporočilom, ga preberemo in ga razčlenimo. V naslednjem koraku do teksta *izoblikujemo svoje poglede*.

Lutkovni tekst, namenjen otrokom, mora izpolnjevati osnovne zahteve. Mora biti didaktično nevsiljiv, psihološko prepričljiv, razbijati okvire standardne tematike, doprinesiti nove, domiselne svetove, biti poetičen, ritmično raznolik itn. (Pokrivka, 1978)

Vprašamo se, ali je tekst primeren za otroke, jih bo motiviral? Je v tekstu jasno izraženo sporočilo, ki ga želimo prikazati ...

Besedilo preberemo in ga priredimo svojim/režiserjevim pogledom.

V prvi fazi režiser še ne more predvideti vseh detajlov in situacij v okviru dramaturgije, saj gleda igro v celoti. Zatem se odloči za tip scenskih lutk, vlogo dobi izdelovalec lutk, scenograf, skladatelj in ostali sodelavci v ustvarjanju lutkovne igre. (Pokrivka, 1978)

Vsi sodelavci se z vprašanji obračajo na režiserja, sledijo njegovi ideji in viziji lutkovne predstave.

2.3.2 Izbor lutkovne tehnike

Dve- do tri leten otrok je že za kratek čas gledališko sposoben, vendar vse do petega, šestega leta doživlja zgodbo kot samostojno celoto. (Šinko, 2008)

Lutkovno tehniko izberemo glede na kronološko starost otrok in predvidimo njihovo mentaliteto. Žal tega ne moremo natančno določiti, saj nekateri otroci živijo v kulturno manj spodbudnem okolju kot drugi.

Tehnike lutk so zelo različne in za animacijo nekatere bolj zahtevne kot druge, zato si za lutko, preden jo predstavimo otroku, moramo vzeti čas, jo spoznati, ji določiti karakter, posoditi glas in ji oblikovati gibanje.

Oceniti/opredeliti stopnjo zahtevnosti teme predstave in uporabljenih gledaliških znakov je težko, še težje predvideti primerno občinstvo. Včasih se zgodi, da mladi gledalec po »preotročji« predstavi lutkovno gledališče zasovraži, češ da je to za dojenčke. (Majaron, 2001, str. 5)

Poglejmo lutkovne tehnike, ki so primerne za različna starostna obdobja v vrtcu.

2.3.2.1 Izbor lutkovne tehnike za otroke stare od enega do drugega leta

Lutke otrokom približamo počasi, s potrpljenjem, ljubeznijo in dotikom. Otrokom pripovedujemo zgodbe, pesmice, izštevance s poudarkom na pripovednem slogu, ki se naj razlikuje od vsakdanjega. Lutke bodo pritegnile pozornost otrok, da se bodo umirili in vstopili v čudovito vizualno zgodbo. S tem bomo predvsem obogatili razvoj verbalnega izražanja otrok, saj bodo otroci besede ponavljali. (Lutkovne tehnike za različna starostna obdobja v vrtcu, b.l.)

Otrokova pozornost v tem starostnem obdobju je minimalna. Otrok je le za kratek čas sposoben aktivno dojemati informacije iz okolja, zato morajo tudi predstave zajemati manjši obseg časa.

»Pri najmlajših obiskovalcih se moramo zavedati, da lahko obdržimo njihovo pozornost v enem nastopu od 5 do 7 minut. Seveda pa mora biti nastop, ki je odigran v tem časovnem odseku, dinamičen in brez odvečnega pripovedovanja, saj nam otrok sam pove s svojim vedenjem, da je prišel v gledališče gledat dejanje in nikakor ne samo poslušat.« (Rödl, 1966 – 67)

Uporabimo lutke iz naravnih materialov, ki so mehke, prijetne na dotik, to so lahko:

- prstne lutke,
- ročne lutke,
- mimične lutke,
- namizne lutke,
- mehke igrače lutke. (Lutkovne tehnike za različna starostna obdobja v vrtcu, b.l.)

V tem obdobju je neprimerna uporaba zavese ali teme med posameznimi prizori, saj otroci en prizor dojemajo kot celoto.

Otrokom starosti od enega do drugega leta predvajajmo krajše eno- do dve minutne anekdotične scene s povsem preprostim in najnujnejšim besedilom. (Lutke v vrtcu, 1966)

2.3.2.2 Izbor lutkovne tehnike za otroke stare od tri do pet let

Otroci v tem obdobju sprejemajo zgodbe primerne njihovi starosti z odprtim srcem, z razumevanjem preprostih pomenskih gest, gibanj, barv in lutk. Vse, kar vidijo, želijo posnemati, pa tudi preoblikovati, zato jim pripovedujemo z enostavnimi lutkami in scenografijo.

Uporabimo lahko različne lutkovne tehnike:

- prstne lutke,
- ročne lutke,
- mimične lutke,
- telesne lutke (body puppet),
- lutke na palici,
- ploske lutke,
- senčne lutke,
- lutke na vrvici. (Lutkovne tehnike za različna starostna obdobja v vrtcu, b.l.)

Otroci tega starostnega obdobja so sposobni sami izdelovati, oblikovati in uporabljati vse zgoraj omenjene lutkovne tehnike.

Sami znajo razdeliti vloge in pripraviti pravi lutkovni dogodek.

2.3.3 Likovno oblikovanje

Za zgradbo lutkovne predstave je odločilnega pomena tudi likovna zasnova lutke. Koga ali kaj predstavlja, je razpoznavno iz njene oblike, potez, obraza, oblike telesa, barve, materiala, iz katerega je narejena. (Šinko, 2008)

Pri likovnem oblikovanju lutk in scene je pomembno, da vemo, kaj bi radi povedali z barvo in obliko ter postavitev rekvizitov na lutkovnem odru. Pri

delu moramo upoštevati lastnosti uporabljenih materialov, estetiko in ravnovesje.

Barve v gledališču nimajo samo estetske funkcije, temveč tudi fiziološko. Znani so vplivi barv na človeka, torej lahko režiser s pravilno uporabo barv ustvarja dramatičnost. Še posebno v lutkovnem gledališču, ki je tako zelo vezano na likovnost in otroškega naslovnika. (Trefalt, 1993)

2.3.3.1 Lastnosti, uporaba in izdelava ročnih lutk

Ročna lutka nam daje veliko možnosti za dobro animacijo ter nam nudi dovolj prostora za lastno, kreativno izražanje. Ročne lutke ponavadi izberemo, ko pripravljamo prestavo za mlajše gledalce.

Samo ime ročna lutka odkriva glavno značilnost teh lutk. Na roko se natakne s pomočjo rokavice, premika se s pomočjo premikanja animatorjevih prstov. (Županić Benić, 2009)

Ročna lutka je v svojih zmožnostih izražanja močno povezana s svojo tehnološko določitvijo. Ima energične in hitre gibe, vezana je na fiktivno podlago, v katero se lahko pogrezne, skrije, pride po stopnicah, itd. Posebnost je možnost uporabe rekvizitov. (Trefalt, 1993)

Zaradi svoje dinamičnosti in gibljivosti lahko ob animaciji ročne lutke uporabljamo mnogo več rekvizitov kot pri drugih tehnikah lutk.

Večinoma so rekviziti ročne lutke večji kot lutka sama, niso sorazmerno veliki glede na njeno velikost. Ker je roka majhna, lutka pa prilagojena njeni velikosti, bi se sorazmerno enako veliki rekviziti izgubili pred očmi gledalcev. Ročne lutke uporabljajo rekvizite v realistični velikosti glede na roko animatorja. (prav tam)

Lutko ponavadi izdelamo čim bolj podobno živali, človeku iz realnega življenja. Podobe naj bodo prepoznavne, lahko se poigramo z barvami, oblačili lutke, itn.

»Ročna lutka ima dva sestavna dela: glavo in trup. Trup je izdelan kot lutkin kostum, ki je kot rokavček nataknen na animatorjevo roko.« (Varl, 1997)

Poznamo več vrst tehnologij ročnih lutk. Najpogostejša je klasična oblika, kjer kazalec uporabimo za glavo, palec in sredinec ali pa vse tri preostale prste za lutkine roke.

Glava je najpomembnejši del ročne lutke. Je preprosto jajčaste ali ovalne oblike. (Varl, 1997)

Materiali, ki jih lahko uporabimo za glavo ročne lutke, so zelo različni. Lahko uporabimo kupljene kroglice, penasto gumo, penasta goba, stiropor, jo izrežljamo iz lesa, naredimo iz sintetičnih materialov ali pa iz papirne kaše.

Glava naj bo stilizirana. To pomeni, da so ji odvzeti vsi nepotrebni detajli, kot so: gube na čelu, izstopajoča brada, štrleče obrvi, itn. (prav tam)

Pri sami igri z lutko pa moramo biti pozorni na dejstvo, da gledalec lutkovne predstave vidi samo tri četrtine lutke, saj je spodnji del skrit za paravanom.

Lutkin vrat je tulec, v katerega vtaknemo prst in premikamo glavo. Zanj lahko uporabimo plastične ali kartonske tulce. V predhodno izrežljano peno, ki jo rabimo za glavo vrežemo križ in z rahlim naklonom vlepimo tulec. (prav tam)

Oči, usta in nos lahko kar narišemo, lahko pa jih izrežemo in prilepimo na glavo. Na koncu ji dodamo lase in trup, ki je kar oblačilo lutke.

Varl (1997) piše, da ušesa lutki lahko naredimo ali pa ne. Pri živalskih lutkah so bistven dodatek. Po njih je lutka veliko bolj prepoznavna.

Da ročna lutka oživi torej potrebujemo: glavo, nos, oči, usta, ušesa, lase, vrat, trup in dlani ter nenazadnje animatorja, ki ji posodi glas in v njo vdahne življenje.

Dobre strani ročne lutke:

- Lahko se premika zelo natančno in hitro, ima tudi zelo natančne kretnje, ker je roka igralca neposredno v notranjosti lutke.
- Zaradi neposrednega prijema s prsti igralčeve roke je sposobna odlično igrati igro z rekviziti.
- Ima neomejeno možnost horizontalnega gibanja po odru in odlično usklajene soigre z ostalimi igralci.
- Kot celota deluje groteskno ali celo karikirano in je zato predvsem prikladna za komiko (komedija, farsa, groteska, parodija in satira). (Pengov, 1966, str. 88)

Različne lutkovne tehnike imajo različne prednosti in slabosti pri sami uporabi lutk. Katero lutkovno tehniko bomo izbrali za določeno predstavo, je odvisno od nas samih. Poznavanje različnih lutk in njihovih možnosti za animacijo pa nam omogoča pestrejšo izbiro lutkovnih tehnik.

Slabe strani ročne lutke:

- Nesposobnost prenašanja monologov, ker je v svojih kretnjah precej omejena.
- Precej nemočna je v igri brez scene ali brez soigralca.
- Vezana je predvsem na igranje ob igralni polici (rampi). (prav tam)

Ročno lutko lahko uporabimo skoraj v vseh predstavah, saj nam daje dovolj možnosti za animacijo in predstavitev karakterja. Kako bomo lutko animirali, je odvisno od našega predznanja in izvirnosti. Obstaja tudi več zapisov, ki nam prikazujejo, kako kvalitetno animiramo lutko.

Ročna lutka ne pozna nobenega mehanizma; igralčeva roka neposredno predstavlja lutko in ji daje življenje. Brez dvoma je tu delo lutkarja nedeljivo, saj je v tem primeru že po naravi sinhronost govora in kretnje najpopolnejša, ker se vsi refleksi brez kakršnegakoli mehničnega posrednika stekajo po igralčevi roki direktno v lutko. Ročna lutka je v svoji igri najbolj gibčna od vseh zvrsti. (Pengov, 1966 – 1967, str. 391)

2.3.3.2 Lastnosti, sestava in uporaba marionet

Marioneta je tista čarobna lutka, ki se premika na vse mogoče načine po odru, z njo lahko izrazimo vse tisto, kar zna s telesom izraziti pravi človek.

Marionete so običajno sestavljene iz telesa, mehanizma za kontrolo in niti. Marioneto lahko opišemo kot mobilno figuro, mehanizem, ki ga premikajo niti. (Županić Benić, 2009)

Ta lutka je izredno težko vodljiva in le dobri animatorji ji znajo vdahnuti življenje. Najprej je pusta igrača na tankih nitkah, v rokah lutkarja pa je živa oseba, ki skače, se prevrača, plava, itn.

Marionete so lutke, vodene od zgoraj navzdol. Nekatere so vodene na nitkah (tradicionalne češke marionete), druge na žici (siciljanske marionete). Oživljanje marionete je eden najzahtevnejših procesov izmed vseh lutkovnih tehnik. (Trefalt, 1993)

Pri izdelavi marionet moramo paziti na njihovo težo. Lutka mora biti ravno prav težka in ne prelahka. Pravilno moramo določiti težišče lutke in jo primerno obtežiti.

Narejene so lahko iz najrazličnejšega materiala, imeti pa morajo vse okončine in sklepe, kot da so živa bitja. Lutka mora biti stabilna in umirjena. Kljub temu, da je za obdelavo stiropor najprimernejši, uporabljamo tudi les ali odpadni material, blago, itn. (Golub, 2003)

Lutkarji po svetu uporabljajo različne vrste marionet, tudi tiste, ki so vodene od spodaj navzgor. Ponavadi jih uporabijo pri uprizoritvi lutke živali, lutke, ki plezajo po lestvi, itn.

Otroku lahko ponudimo enostavne marionete, ki so s štirimi nitkami pritrjene na križ.

Vse bistvene lastnosti marionete so skrite v njeni tehnološki posebnosti. Zaradi navezanosti na nitke ali žice so njeni gibi mehki, včasih melanholično nekoordinirani. (Trefalt, 1993)

Marionete niso primerne za igro z rekviziti. S svojo kompliciranostjo, okornostjo in težko vodljivostjo že sama po sebi dokazuje svojo kompleksnost.

Dobre strani marionete:

- V vseh svojih porporcih je v celoti najbližja anatomiji živih bitij.
- Kretnje so lahko zelo natančno izvedene, celo v skladu z značajem, ki ga marioneta predstavlja.
- Nikakor ni vezana na igranje na rampi in se giblje lahko tudi vertikalno.
- Zaradi mnogo počasnejših kretenj in premikov je primerna predvsem za tekste lirske in epske vsebine s počasnim ritmom. (Pengov, 1966, str. 89)

Seveda obstajajo rahla odstopanja od zgoraj navedenih trditev, saj obstajajo marionete na nitkah, ki so za vodenje mehkejše, manj definirane v gibanju, kot tudi tiste na žicah, katerih gibanje je bolj določljivo.

Slabe strani marionet:

- Počasne kretnje, ker hitra kretnja izključuje natančnost, zaradi tega, ker jo moramo izvesti posredno, s pomočjo nitke.
- Zelo omejena sposobnost za igro z rekviziti.
- Pomanjkljiva sposobnost za hitro igro v velikem prostoru. (Pengov, 1966, str. 90)

Pri marioneti večkrat nastane problem pri podajanju teksta, za kar je velik razlog prav to, da igralec nima nikakršnega stika z lutko.

Igralec vodi lutko s pomočjo vage, na katero so speljane nitke. Ob tem mora upoštevati vse zakone težnosti, trenja in vztrajnosti. Igralec je postavljen pred izjemno težko nalogo, ker se je nemogoče skoncentrirati na to, da bi opravljal dvojne umetniške naloge v istem času. Poleg tega bi bilo tako delo tudi iz tehničnih razlogov neuspešno, ker je animatorjevo mesto ponavadi visoko nad odsko odprtino in njegov glas ne bi segel v dvorano. (Pengov, 1966 – 1967, str. 391)

2.3.3.3 Lastnosti, sestava in uporaba lutk na palici, javajk

Javajka ima tridimenzionalno okroglo glavo, zgornji del telesa in roke. Spodnji del telesa od pasu navzdol nosi krilo, enako je za moški ali ženski lik. (Županić Benić, 2009)

Zanjo so značilne palice ali žice, s katerimi ponazorimo gibanje rok ali trupa javajke. Ta lutka nima nog, ima le ohlapno oblačilo. Narejena mora biti iz lahki materialov, saj jo animiramo nad glavo za paravanom.

»Konstrukcija javajke je sestavljena iz trdnega, lesenega dela do pasu, kostuma, ki prekriva sklepe rok in spodnji del lutke.« (Trefalt, 1993)

Klasična javajka je sestavljena iz treh paličic. Glavna paličica poteka prek celega telesa, na vrhu ima pritrjeno glavo. Stranski paličici (šipki) sta pritrjeni na roki lutke.

Prvotno so lutkarji lutkino osnovno paličico zapičili v držalo iz bananovca, da so s prostimi rokami animirali roke lutke. V sodobni evropski inačici javajke pa lutkar z eno roko drži glavno paličico, z drugo roko pa šipki, s katerima premika roke lutke. (prav tam)

Kasneje so zaradi otežene animacije priredili osnovno konstrukcijo tako, da so si javajke nadeli na glavo. lutka se premika tako kot lutkarjeva glava, roki lutke pa vodita šipki.

Javajke so lutke na palici, ki se vodijo od spodaj navzgor. Kot pri vsaki lutkovni tehniki poznamo enostavne javajke, ki se lažje animirajo, velike javajke, ki jih najpogosteje vodita dva animatorja in klasične javajke. Primerne so za vsakogar, ki se želi preizkusiti v igranju z lutkami, saj ne potrebuje nobenih posebnih navodil.

Animator stoji za paravanom. V eni roki drži paličico in animira glavo, z drugo roko pa drži žici (šipki), z njimi animira lutkine roke. Pri animaciji rok lahko žice držimo blizu ali pa da med njiju vstavimo palec roke, pri tem jih razdvojimo. Tretji način, pri katerem lutka razširi roke, je, da s palcem primemo eno žico, medtem ko z iztegnjenim kazalcem potiskamo drugo. Dosežemo, da se roke popolnoma razprejo. (Županić Benić, 2009)

Enostavna lutka na palici ima največ mogočnosti. Najlažje jo je animirati. Primerna je za otroke, saj lutke ne obremenjuje kompleksni mehanizem, temveč je dovolj, da otrok lutko prime v roke in prične z njo igrati.

Dobre strani javajke:

- Anatomsko je v svojih porporcih lahko prav tako pravilno razčlenjena kot marioneta.
 - Kretnje so lahko prav tako natančne in hitre kot pri ročni lutki, istočasno pa prav tako natančno okarakterizirane kot pri marioneti.
 - Ima sposobnost neomejenega gibanja po odru kot marioneta in ima možnost odlične soigre kot ročna lutka.
 - Ima sposobnost igre z rekviziti, čeprav v primerjavi z ročno lutko zaostaja.
 - Lahko je groteskna in lahko je tragična; lahko igra v hitrem in počasnem ritmu; lahko prenaša komično in resno vsebino.
- (Pengov, 1966)

Zakaj bi se torej obremenjevali z vsemi drugimi lutkovnimi tehnikami, ko pa ima javajka toliko prednosti. Reč je v tem, da so enostavne javajke res enostavnejše za animacijo, vsaka lutkovna tehnika pa ima svoj čar, svojo

specifično izraznost. Javajka lahko v določenih delih lutkovne predstave kakšno drugo lutkovno tehniko samo zamenja. Kljub temu, da obvlada registre drugih lutkovnih tehnik, ne more nadomestiti njihovega čara in izraznosti.

Slaba stran javajke:

- V vertikalnih premikih jo lahko uporabljamo samo v tehniki črnega gledališča. (prav tam)

Za izdelavo enostavne lutke na palici ne potrebujemo prav veliko. Kroglico stiropora za glavo, mehko tkanino za obleko ter tri paličice, da lutko lahko animiramo. Eno zapičimo v lutkino glavo, drugi dve sta pritrjeni na žici, ki služita kot roki.

Javajko moramo animirati s pomočjo mehanizma, ki ji omogoča obračanje glave v vse smeri, in s pomočjo kovinskih palčk, pritrjenih v zapestju lutkinih rok. Čeprav je stik z lutko še vedno direkten, saj desna roka igralca drži vodilno pištolo in obenem opravlja funkcijo telesa figure, je tu vendarle potrebna dosti večja koncentracija, ker sta ves čas igre zaposleni obe roki igralca. Tudi to je včasih vzrok, da pri javajkah kdaj uporabimo deljeno delo. (Pengov, 1966 – 1967, str. 391)

2.3.3.4 Lastnosti, sestava in uporaba mizanscene

Pod besedo mizanscena večinoma razumemo razporeditev in razdelitev odrskega prostora na *sceno, lutke, rekvizite in svetlobo*. (Zapiski iz predavanj predmeta Lutkovno gledališka vzgoja z metodiko. Šinko, 2009)

Trefalt (1993) pojem mizanscene med drugim opisuje takole: Mizanscena mora izražati misel vsake posamične situacije, posebej to velja za konfliktne situacije. Pomembna je vsaka malenkost do podrobnosti. Vsaka najmanjša sprememba lahko gledalcu nekaj pove ali mu vzbudi asociacije. Vsak položaj lutke mora imeti svoj razlog.

Mizanscena med drugim določa, kako se bo lutka gibala v prostoru, kakšne kretnje in geste bo uporabila in kdaj.

Mizanscena je skupaj z lutko in dekoracijo pomembna estetska komponenta. Osnovna načela dobre mizanscene so:

- da je lutkarsko funkcionalna, enostavna, stilizirana, jasna, brez prenasíčenosti z gestami in kretnjami;
 - da sledi naravnim dogodkom na sceni, da je logična;
 - da se pri njenem ustvarjanju upoštevajo zakoni kompozicije.
- (Pokrivka, 1978)

Po navedbi mnogih avtorjev je mizanscena zapleten izraz za gledališko in filmsko umetnost, ki v svojem bistvu nosi lastnosti postavitve na odru, lastnosti gibanja akterjev in rekvizitov, narekuje statičnost ali aktivnost lutke ter nasploh zajema vso dogajanje na odru.

Mizansceno bomo razčlenili in si ogledali iz katerih delov je sestavljena ter odkrili lastnosti posamezne komponente: odrskega prostora, scene na lutkovnem odru, lutke in rekvizite ter svetlobo in glasbo na lutkovnem odru.

- ***Odrski prostor***

»Sodelovanje med režiserjem in likovnikom ima v lutkovnem gledališču poseben pomen. Delno si režiser že sam določi odrski prostor, elemente, ki jih bo uporabljal, in možnosti, ki omogočajo lutkarju svobodno animacijo. Likovnik na podlagi svoje likovne zamisli in režiserjevih zahtev določi dokončen odrski prostor; višino odra, globino, širino, možnosti hitre montaže v primeru gostovanj ...« (Trefalt, 1993, str. 25)

Sodelovanje režiserja z likovnikom in obratno je ključnega pomena, saj mora likovnik izpolniti zahteve režiserja, režiser pa mora včasih prilagoditi zahteve likovnega, prostorskega oblikovanja zaradi praktičnosti uporabe odrskega prostora.

»Lutkar je zakrit s paravanom ali večjo odrsko konstrukcijo, za katero kleči, stoji ali celo leži. Podlaga, po kateri naj bi se lutka gibala, predstavlja zgornji del paravana. Zaradi iluzivne podlage se v globino odra izgublja vidno polje«. (Trefalt, 1993, str. 29)

Bolj kot se lutka oddaljuje od paravana, tem bolj jo mora lutkar držati v zraku, saj je tako vidna vsem gledalcem v dvorani. Paziti moramo tudi na zorni kot vidljivosti, najbolje bo, da jo rahlo nagibamo naprej.

Paravan omeji odrski prostor, saj so v lutkovnem gledališču lutke majhne in se ob uporabi paravana ne porazgubijo na odru.

Okorno portalno ohišje lahko zamenja sama scenografija v takšni velikosti, da zakrije lutkarja. Za lutko, vodeno od spodaj, je pomemben scenski element, ki predstavlja paravanski nadomestek in določa fiktivno podlago. Tak odrski prostor je variabilen, spremenljiv in izvedljiv kjerkoli. (Trefalt, 1993)

Paravanski nadomestek, ki služi kot odrski prostor, je idealna kombinacija odra in scene in je lahko večkrat hvaležen način, nasploh če ima lutkovna skupina z določeno predstavo v načrtu veliko gostovanj.

- ***Scena in rekviziti na lutkovnem odru***

Scena je v lutkovnem gledališču pomemben dodatek igri. Predstavlja del odrskega prostora, kjer se dogajanje odvija. Ponavadi je minimalistična, saj le simbolno nakazuje prostor dogajanja.

Kulise in oder se morajo ujemati stilno in oblikovno. Kulise postavimo tako, da ne ovirajo lutk in da lutkovni oder ni prenatrpan. (Golub, 2003)

Scena je lahko pomična ali statična. Če ponazarjamo hojo lutke, lahko uporabimo tekoči trak, nanj pa prilepimo hiše, stolpnice, avtomobile, da intenzivneje prikažemo potovanje lutke. Paziti moramo na razporeditev predmetov, simbolov, ki ponazarjajo sceno.

Pokrivka (1978) razlaga, da naj bo dekoracija v lutkovni predstavi mirno in prijetno ozadje za lutke, brez nepotrebnih detajlov, brez pretiranih opisovanj samega ambienta.

Če uporabimo preveč dekoracije na sami sceni, se lahko zgodi, da se lutka na sceni izgubi, saj iz nje izgine čar zaradi premočne likovne upodobitve scene.

Golub (2003) piše, naj pri izdelavi scene uporabimo svojo in otrokovo domišljijo ter inovativnost. Lahko igramo na praznem prizorišču, toda nekatere lutkovne igrice zahtevajo, da je kraj dogajanja natančno določen. Scena naj ob lutkah zaživi.

Scena je dodatek lutki. Sporoča nam, v katerem prostoru se lutka giblje (v hiši, na travniku, v prevoznem sredstvu). Scena naj skupaj z lutko tvori pomembno likovno estetsko komponento.

»Scena opravlja tako imenovano dvojno funkcijo: na eni strani obdaja lutko, ji določa način gibanja, na drugi strani pa zakriva lutkarja«. (Trefalt, 1993)

Avtor Slavko Hočevar v članku Scena na lutkovnem odru (1971) objavlja nekaj napotkov kako kvalitetno pripraviti sceno za lutkovno igro. Scenograf naj ima v mislih, ko skicira sceno za lutkovni oder, dve stvari:

1. Stilno in oblikovno se mora scena ujemati z lutkami, oboje pa ustrezati režiserjevemu konceptu. Potrebno enotnost je težko doseči, še posebej, če so lutke delo enega, scena pa drugega avtorja. Ozka povezanost vseh sodelavcev v lutkovni predstavi je zato nujna.

Lutke, ki so stilizirane ne moremo združiti z naturalističnim okoljem. Ne moremo uporabiti živega drevesa, ko ob njem igra lepa stilizirana ročna lutka.

Scena naj ne bo sama po sebi namen, ampak naj polno zaživi šele ob prisotnosti lutk. Igra lutk je bistvena, zato ne smemo dopustiti, da bi se v prenatrpanem in barvno prekričečem okolju izgubile (prav tam).

Izredno moramo biti pazljivi ne samo pri izbiri lahkega materiala, temveč tudi pri izbiri barv in vzorcev na tkanini. Z občutkom mešajmo barvne kontraste, da ne bodo motili drug drugega.

2. Scena mora biti funkcionalna. To pomeni, da so kulise tolikšne in postavljene tako, da ne ovirajo premikov in animacije lutk nasploh. Objekti naj ne bodo preveliki in pretežki, ker bi to onemogočalo hitro spremembo prizorišča. Kulisa naj bo narejena trpežno (čvrsto) in solidno postavljena na svoje mesto, da se ne bo ob vsakem dotiku zamajala ali celo prekucnila. (Hočevar, 1971, str. 767 – 769)

Kulise so lahko narejene iz različnih materialov, pri izbiri smo pozorni le na to, da se materiali stilsko ujemajo in so lahki. Nekaj primerov materialov za izdelavo kulise: les, vezna plošča, lesonit, žica, karton, multopren (penasta guma), itn.

Za igro z rekviziti je najprimernejša in najboljša uporaba ročne lutke. S svojima rokama lahko prime, premika, prenaša stvari, različne predmete – rekvizite.

Navadno so rekviziti glede na lutko v naravni velikosti, le pri ročnih lutkah, je značilno, da so rekviziti večji, ker so to največkrat realni predmeti v naravni velikosti. (Trefalt, 1993)

Scena je včasih lahko celo manjša od lutke (drevo v ozadju), rekviziti, s katerimi igra na odru, pa so po velikosti lahko večji od lutke same.

V lutkovnem gledališču vlada prevrnjeno razmerje in prav to mu med drugim daje nenavaden čar. (»Preprost in moderen lutkovni oder«, 1972, str. 871)

Lutka lahko z rekviziti počne marsikaj. Lahko prenaša stvari iz ene točke na drugo, nosi breme, bere in piše (lutka prinese knjigo, časopis, pismo, ga odpre, kaže črke, bere tekst in piše), opravlja domača opravila (kuha s kuhalnico, meša), plete, čisti, itn.

- ***Svetloba na lutkovnem odru***

Razsvetljava pomaga pri preglednosti odrske situacije. Likovna osvetlitev je navadno vezana na sceno in celotno likovno podobo predstave. (Trefalt, 1993)

Dogajanje, akcija na lutkovnem odru bo še bolj poudarjena, doživeta, če bomo znali določene prizore primerno osvetliti.

Gledališče nam daje veliko možnosti za dobro osvetljavo. Vrste luči, reflektorjev so različne. Od zgoščene, točkaste svetlobe, do reflektorjev, ki osvetljujejo cel oder.

Trefalt (1993) navaja, da je scenska luč lahko:

- *Ploska*, kjer se osvetljuje oder samo iz dvorane. Lahko jo uporabljamo pri posebnih efektih, ploskih lutkah itn.
- *Plastična osvetlitev* je najprimernejša in v lutkovnem gledališču največkrat uporabljena. Reflektorji so postavljeni v kotu 45 stopinj nad odrom levo in desno, od zadaj pa sveti nasprotna svetloba, ki omogoča večje kontraste med lutko in sceno.
- *Lokalna osvetlitev* je namenjena mestom, kjer se pomembna dramska situacija statično odvija.
- *Točkasti reflektor* ali *špic* omogoča detajlno osvetlitev.

Če nimamo možnosti uprizoritve lutkovne predstave v gledališču ali s predstavo gostujemo, moramo med drugim poskrbeti za dovršeno razsvetljavo na gostujočih odrih.

Za razsvetljavo lahko služita žarometa na levi in desni strani lutkovnega odra. Za stojali žarometov lahko uporabimo fotografska stojala ali pa pritrdimo običajne namizne svetilke z dovolj močnimi žarnicami na provizorična stojala (na primer obešalnike za obleke). (»Preprost in moderen lutkovni oder«, 1972, str. 870)

Režiser v svojo režijsko knjigo sočasno z mizansceno, tekstom, glasbo in zvokom za vsak prizor zapiše luč in svetlobne učinke.

Osvetljevanje scene, lutk in drugih elementov je timsko delo med režiserjem, likovnikom in strokovnjakom za luč. (Trefalt, 1993)

Režiser se skupaj s sodelavci odloči, kakšna bo osvetljava v določenem trenutku. S svetlobo lahko prikažemo čarobnost predstave, izpostavimo določene akterje in akcije v lutkovni predstavi ter določimo čas dogajanja (tema – ponoči, svetlo – dan, snop svetlobe – jutro, itn).

- ***Glasba na lutkovnem odru***

V gledališču govorimo o scenski glasbi, ki je pomembna komponenta v oblikovanju scenskega lika in v oblikovanju lutkovne predstave v celoti. (Pokrivka, 1978)

Glasba v veliki meri psihološko vpliva na gledalca. Ustvarja razpoloženje in celo določuje kraj ter čas dogajanja.

Trefalt (1993) piše, da kadar je scenska glasba komponirana za določeno uprizoritev in za določene, konkretne režiserjeve zahteve, govorimo o scenski glasbi kot uporabni umetnosti. Glasba ima v lutkovnem gledališču posebno vlogo, predvsem pri uprizoritvah za otroke.

Na lutkovnem odru glasba ustvarja atmosfero. Vesele dogodke nadgradi, po strašnih dogodkih pa sprosti gledalca.

Pokrivka (1978) trdi, da se glasba v lutkovni predstavi uporablja na dva načina:

1. Glasba, ki se funkcionalno uporablja v dramskem prikazovanju lutkovne igre (lutke pojejo, plešejo, tečejo v glasbi). Pesmi lahko pojejo lutkarji, če je glasba posneta (vokalna in instrumentalna).

Med predstavo samo lahko dodamo instrumentalne glasbene vložke, ki ponazarjajo določeno razpoloženje. Če je lutka vesela, bo iz srca zapela in zaplesala. Če bo žalostna, bo sedla na kamen in jokala, spremljala jo bo umirjena, melanholična glasba.

2. Glasba likovne narave, ki služi kot zvočna kulisa, ki nakaže pričetek predstave, razpoloženje, atmosfero. Takšna glasba se uporablja kot element režije, kot svetlobni učinki, scenografija, itn (prav tam).

Glasbo kot zvočno kuliso lahko uporabimo na samem začetku predstave, ko se zastor odpre, luč počasi svetli oder, glasba napove začetek dogajanja, predstave.

V sodobnem lutkovnem gledališču se pogosto uporablja posneto glasbo, pravzaprav pogostejše kot živo. Paziti pa moramo, da s posneto glasbo omogočimo boljši stik med gledalcem in idejo, ne pa, da ju odtujimo. Namestitev zvočnikov v dvorani ali tik pred odrom določa, od kod naj glasba prihaja. (Trefalt, 1993)

Režiser in glasbenik, ki piše partituro za posneto glasbo, morata biti v stalnem stiku, skupaj na vseh vajah. Režiser mora v svojem konceptu natančno določiti mesta, kjer naj bi se glasba pojavila. (prav tam)

Režiser med drugim na vajah ugotavlja, na katerih delih bi glasbo skrajšal, druge jo izločil iz konteksta ali pa dodal.

3 PRAKTIČNI DEL

3.1 NAMEN PROJEKTNEGA DELA

Namen diplomske naloge je ustvariti kvalitetno in estetsko lutkovno predstavo za predšolske otroke *Majhen, pa kaj* in ugotoviti ali predstava primerno vpliva na starostno skupino otrok od 4. do 6. leta.

Želeli smo ustvariti avtorsko lutkovno predstavo, ki jo združujejo različne komponente, kot so izbor in izdelava dramskega dela ter izbor različnih lutkovnih tehnik. Zanimalo nas je likovno oblikovanje lutk, rekvizitov, scene ter uporaba svetlobe in glasbe na lutkovnem odru.

3.2 CILJI IN HIPOTEZE PROJEKTNEGA DELA

Zastavili smo si cilje, jim sledili in jih skupaj z vzgojiteljicami/ animatorkami, izdelovalko lutk, glasbenim producentom in režiserko, tekom projekta uresničevali.

Cilji:

- Ugotoviti razlike med dramsko in lutkovno igro ter med dramskim igralcem in lutko.
- Ustvariti avtorsko lutkovno predstavo z vzgojiteljicami/ animatorkami iz KUD Cik-cak, DPD Svoboda, Slov. Bistrica za 13. območno revijo otroških in odraslih lutkovnih skupin občin Makole, Poljčane in Slovenska Bistrica.
- Izdelati sceno, lutkovni oder.
- Izdelati senčno in ročne lutke ter lutko na palici.
- Izbor in izdelava teksta ter glasbe za lutkovno predstavo.

Hipoteze:

1. Menimo, da lutkovna predstava otrokom ponuja nove izkušnje, skrbno izbrane vsebine, kulturno in estetsko vzgojo.
2. Menimo, da bodo otroci doživeto in z zanimanjem spremljali lutkovno predstavo in zgodbo, ki je primerna njihovi starosti, sprejeli z odprtim srcem, z razumevanjem preprostih pomenskih gest, gibanj barv in lutk.
3. Predpostavljamo, da bodo otroci preko predstave spoznali različne lutkovne tehnike ter doživeli sporočilo predstave, obenem pa začutili čarobnost lutkovnega gledališča z vsemi njegovimi razsežnostmi.

3.3 METODOLOGIJA

3.3.1 Raziskovalna metoda

Pri načrtovanju in izdelavi diplomskega dela smo uporabili deskriptivno metodo pedagoškega raziskovanja ter metodo analize.

3.3.2 Postopki zbiranja ter obdelava podatkov

V teoretičnem delu smo uporabili predvsem deskriptivno metodo dela. Pomagali smo si z različnimi domačimi in tujimi viri iz različnih medijev. Iz preučenih virov »izluščimo« uporabne podatke, ki so zapisani v praktičnem delu.

V praktičnem delu smo uporabili deskriptivno metodo pedagoškega raziskovanja, praktično smo preizkusili vse predpostavljene elemente v teoretičnem delu diplomske naloge in metodo analize za evalvacijo posameznih elementov uprizorjene lutkovne igre.

Izvedli smo kratek intervju z naključnimi otroci, obiskovalci predstave *Majhen, pa kaj*, da smo lažje potrdili ali ovrgli hipoteze.

Podatke, ki smo jih dobili med samim delom, smo zapisali in jih primerjali s teoretičnim delom diplomske naloge.

3.4 OD IDEJE DO PREDSTAVE

Lutkovna predstava *Majhen, pa kaj* je nastala z željo po ustvarjanju, iz lastnih interesov in vedoželjnosti o lutkovnem gledališču. Iz večletne pedagoške prakse smo razbrali, da imajo otroci lutke radi. Ampak to vedo že vsi. Vendar pa smo ugotovili, da veliko več pridobijo ob samem ogledu lutkovne predstave. Ob njej se otroci sprostijo, gledajo, opazujejo premikajoče se pojave na lutkovnem odru, se smeji, jočejo, obenem pa predstavo celostno doživijo.

Ideja, da pripravimo lutkovno predstavo *Majhen, pa kaj*, se je porodila v vrtcu, ko so mi otroci kot že nešteto krat prigovarjali: »Vzemi lutko, naj nam pove zgodbo.«

Tako se nam je posvetilo. Pripravimo lutkovno predstavo za naše malčke, jih s tem spodbudimo h kulturnemu razvoju in bogatenju besednega zaklada ter usvajanju novih izrazov. Naredimo poučno zgodbo, ki bo v sebi nosila skrito sporočilo, ki si ga bodo otroci vtisnili v srce.

V nalogi bomo nadalje opisali izdelavo ročnih lutk, lutke na palici, enostavne marionete, ter podali kratek opis karakternih lastnosti teh živali v predstavi. Opisali bomo izdelavo rekvizita in scene ter uprizoritev senčnega gledališča. Vse skupaj bomo strnili v poglavju Dnevnik in evalvacija predstave.

3.4.1 Od ideje do teksta

Želeli smo izdelati predstavo, ki bo edinstvena, izvirna, čarobna.

Torej, kaj je smiselno uprizoriti, kaj je tisto nekaj, ki je otrokom tako enako? Nevihta idej se je razprla. Kar same so planile na dan, ko smo se pričeli pogovarjati o predstavi, ki jo bomo ustvarili. Med drugim moja misel:

»Nič hudega, če si majhen in nebogljen gledaš v svet, če le imaš pogum in veliko srce, boš tudi ti premagal strah in na obraz se bo naslikala sreča.«

Posebej za ta namen je besedilo za uprizoritev lutkovne predstave zapisala Mirela Jurič. Pri izdelavi teksta je med drugim sledila dramskemu trikotniku (glej 2.3.1 Izbor in spoznavanje dramskega dela, 9. odstavek), kar je predstavo naredilo ritmično uravnoteženo.

Sodelovali smo z Janjo Jurič, režiserko delavsko prosvetnega društva Svoboda, Slovenska Bistrica. Prebrala je besedilo in ustvarila lastne poglede na tekst.

Skupaj smo pričele razmišljati, risati, pisati, ustvarjati ter preoblikovati tekst. Tekom prvih treh bralnih vaj smo se odločile za nekaj popravkov v samem besedilu, vendar ne zaradi teksta samega, marveč zaradi načela: Ni nujno, da lutka govori, če lahko to nadomesti z gesto. Seveda dialogov nismo mogli natančno predvideti, saj še nismo imeli odrskih vaj in v gledališču je tako, da se moramo do konca prilagajati in biti izvirni, iskati nove situacije in akcije. Za lutkovno predstavo smo potrebovale še lutke, sceno in rekvizite.

3.4.2 Od ideje do lutke

Tekst je bil določen, scenarij natančno zapisan, določeni so bili liki, ki bodo nastopali v lutkovni predstavi.

Katero lutkovno tehniko naj uporabimo, da bomo kar najboljše uprizorile gibanje krta, miške, pajka, gosenice in vile?

Na podlagi teorij in dejstev o ročnih lutkah (glej poglavje 2.3.3.1 Lastnosti, uporaba in izdelava ročnih lutk), smo se po skupnem prepričanju odločile za osnovno tehniko ročnih lutk. Izjema je bila gosenica, ki je predstavljala lutko na palici ter marioneta vila, ki je odigrala prizor senčne lutke.

Postopki izdelave lutke so dolgotrajni in zahtevajo človeka, ki se spozna na likovno umetnost, umetniške zvrsti, zna šivati ter ima občutek za lepo, estetsko in kvaliteto, poznati pa mora tudi tehnološke postopke izdelave različnih lutk.

Sodelovanju treh mladenk se je pridružila še četrta, Damjana Mohorko, ki je s stilom in občutkom za kreiranje upodobila in izdelala lutke, rekvizite ter sceno.

Za lutke, rekvizit in sceno je kreatorka izdelala skici. Realno podobo posamezne lutke je začrtala na list papirja in narisala šiviljske načrte izdelave lutk, scene ter rekvizita in skice vsake posamezne lutke.

3.5 KAKO JE NASTALA ROČNA LUTKA MIŠKA

Miška je majhna, živahna in dobrosrčna »osebica«. Rada ima dogodivščine. Včasih deluje plaho in sramežljivo, ko pa je nihče ne gleda, postane hrabra in morda kdaj nagle jeze. Ima neznansko tremo pred množico živali, ko pa je sama s prijateljem Krtom, pa se hitro razživi in trema izgine. Je pogumna miška, pa vendar kakor hitro zasliši težke korake, skoči na varno v luknjico.

3.5.1 Kaj potrebujemo za oblikovanje Miške

Zanjo potrebujemo:

- šiviljska kreda,
- škarje,
- šiviljski centimeter,
- šivalni stroj,
- lepilo,
- penasto gumo,
- sivo platno,
- sivo plišasto blago,
- koflin peno,
- črno usnje,
- mehkejšo žico,
- buciki,
- stiropor kroglico,
- rdečo pletenino,
- pikast tekstil.

3.5.2 Postopek izdelave Miške

Za izdelavo lutke potrebujemo penasto gumo, iz katere oblikujemo glavo in ušesa.

Na sivo platno začrtamo kroj in ukrojimo miškin trup ter ga sešijemo. Dobimo »telo lutke«, ki ga obložimo s koflin peno. Telo je narejeno in prilagojeno velikosti animatorjeve roke, da se kar najbolje prilega.

Iz sivega plišastega blaga sešijemo mišji rep ter vanj vstavimo mehko žico, da se lepo prilagaja miškinemu trupu.

Sledi izdelava oblačil. Pletenina, ki je ukrojena na mero trupa miške, služi kot pullover. Krilo je sešito in pritrjeno na lutko iz pikaste tkanine. Dodan je predpasnik in čepica iz čipke.

Lutka potrebuje še oči, katere izdelamo iz črnega usnja.

Postopek izdelave oči: iz črnega usnja izrežemo dva enako velika kroga, ter ju položimo na toplo električno kuhalno ploščo. Počakamo, da nabrekmeta.

Ko sta očesi končani, ju prilepimo na miškino glavo in v njiju zapičimo buciki.

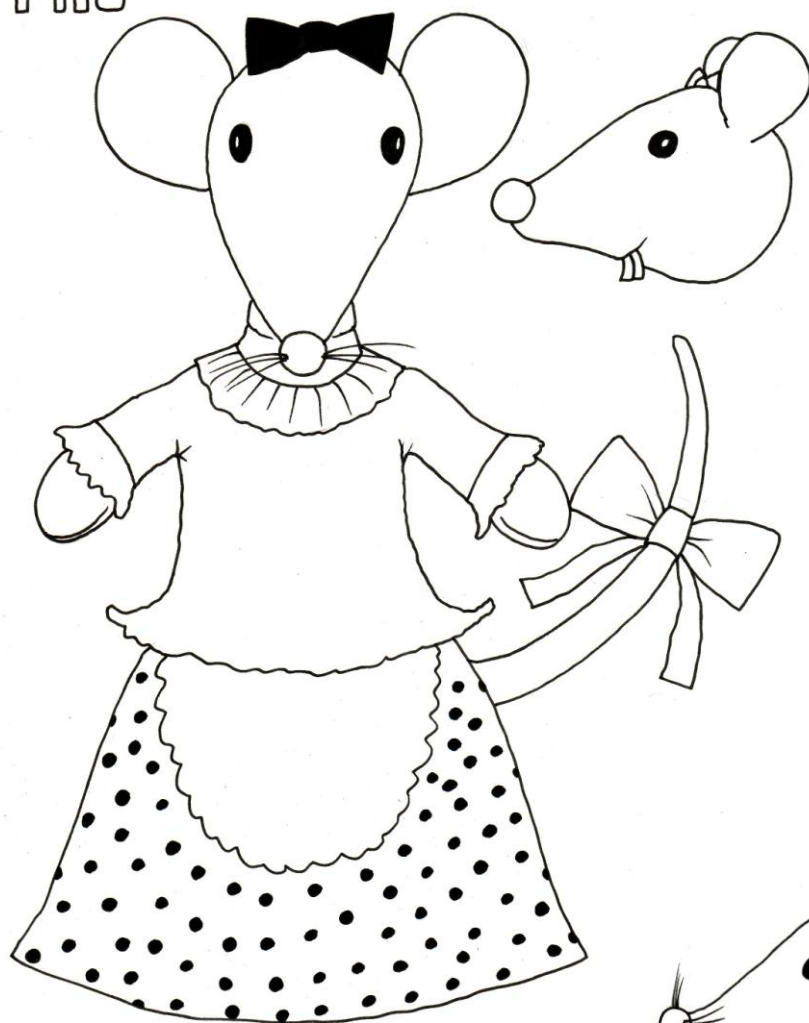
Za zobe uporabimo košček filca, kot nos pa dodamo manjšo kroglico iz stiroporja ter vsak del prilepimo na svoje mesto.

Miški nadenemo rdečo pentljo, da je postane prava mala gospodična.



Slika 1: Miška

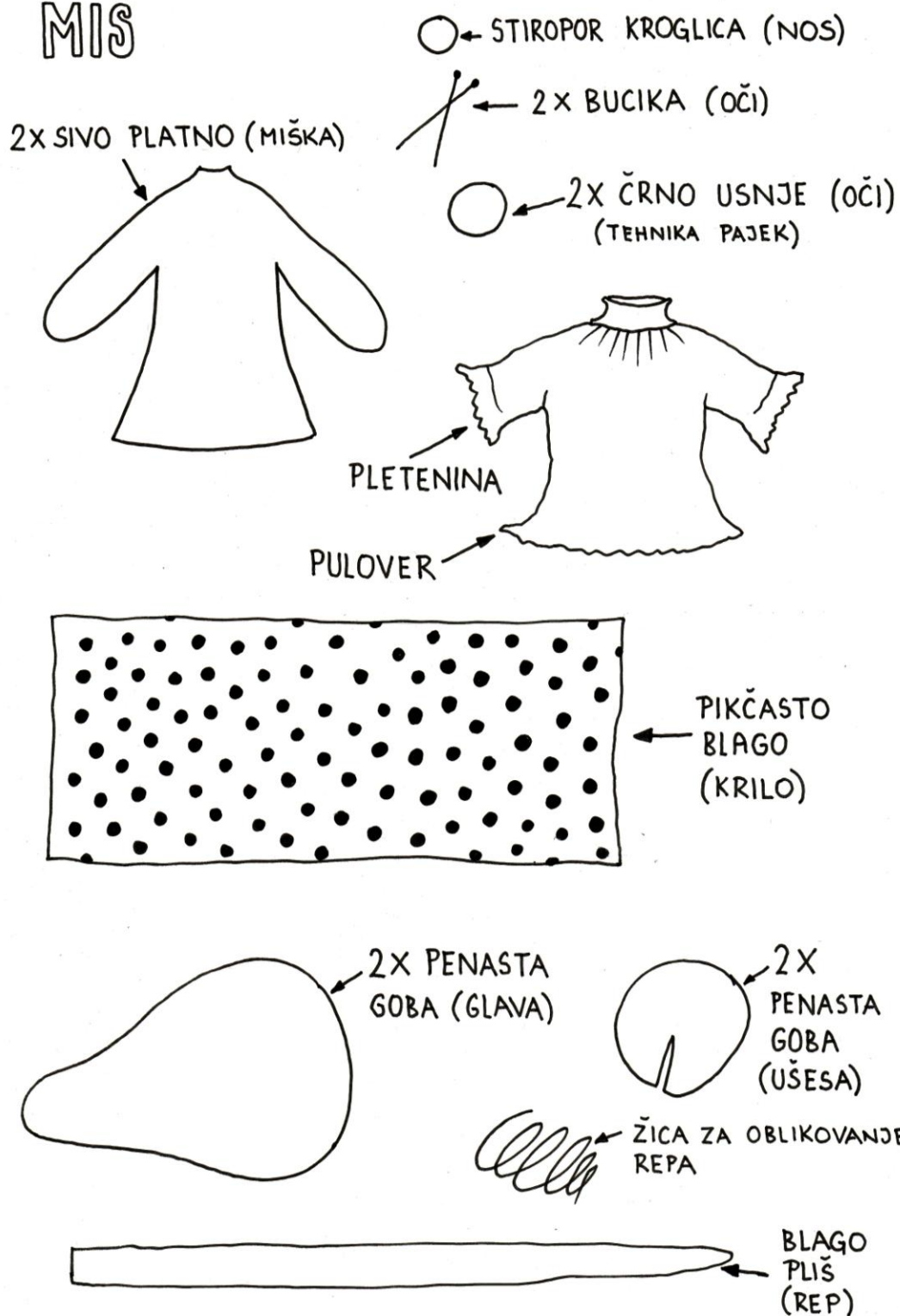
MIŠ



Skica lutke 1: Miška



MIŠ



Šiviljska skica lutke 1: Miška

3.6 KAKO JE NASTALA ROČNA LUTKA KRT

Krtek je plah, boječ in nezaupljiv. Pred Miško se večkrat postavlja in deluje hraber, v resnici pa globoko notri, v svojem majhnem srčku, ihti od strahu, po želji, da bi postal velik. V predstavi doživi pravo preobrazbo, ko spozna kako pomemben je, čeprav je majhen.

3.6.1 Kaj potrebujemo za oblikovanje Krta

Zanj potrebujemo:

- šiviljska kreda,
- škarje,
- šiviljski centimeter,
- šivalni stroj,
- lepilo,
- stiropor kroglico,
- črno plišasto blago,
- košček belega filca,
- črn sintetični tekstil,
- koflin peno,
- črno usnje,
- rdeče usnje,
- tanjšo gobo za oblikovanje,
- belo mehkejšo žico za oblikovanje,
- moder, pikast tekstil,
- gumbi.

3.6.2 Postopek izdelave Krta

Silhueto krta (njegov trup) s kredo za tekstil zarišemo na črn, plišast tekstil ter zarisano ukrojujimo.

Prav tako zarišemo silhueto glave in jo ukrojujimo. Vse dele, trup in glavo, podložimo s koflin peno in krtu izdelamo izbočen trebušček.

Na glavi mu ličnici in gobec izoblikujemo iz črnega sintetičnega tekstila in jih podložimo z nekaj koflin pene.

Iz tanjše gobe za oblikovanje izrežemo krtove dlani in krempeljic in jih prišijemo na roke.

Manjšo kroglico iz stiroporja pobarvamo rdeče barve in jo prilepimo na konec gobčka, da dobimo smrček.

Krtu manjkajo ušesa, zato iz koščka črnega plišastega tekstila urežemo majhna ušeska, ki jim po želji dodamo roza material na notranjo stran ušes, da pridejo do izraza.

Oči izrežemo najprej iz filca, ki jih oblikujemo v malo večje ovalne oči, nato pa iz črnega usnja izrežemo dva enako velika manjša kroga in ju položimo na toplo električno kuhalno ploščo. Počakamo, da nabrekmeta. Ko sta očesi končani, ju prilepimo na krtovo glavo.

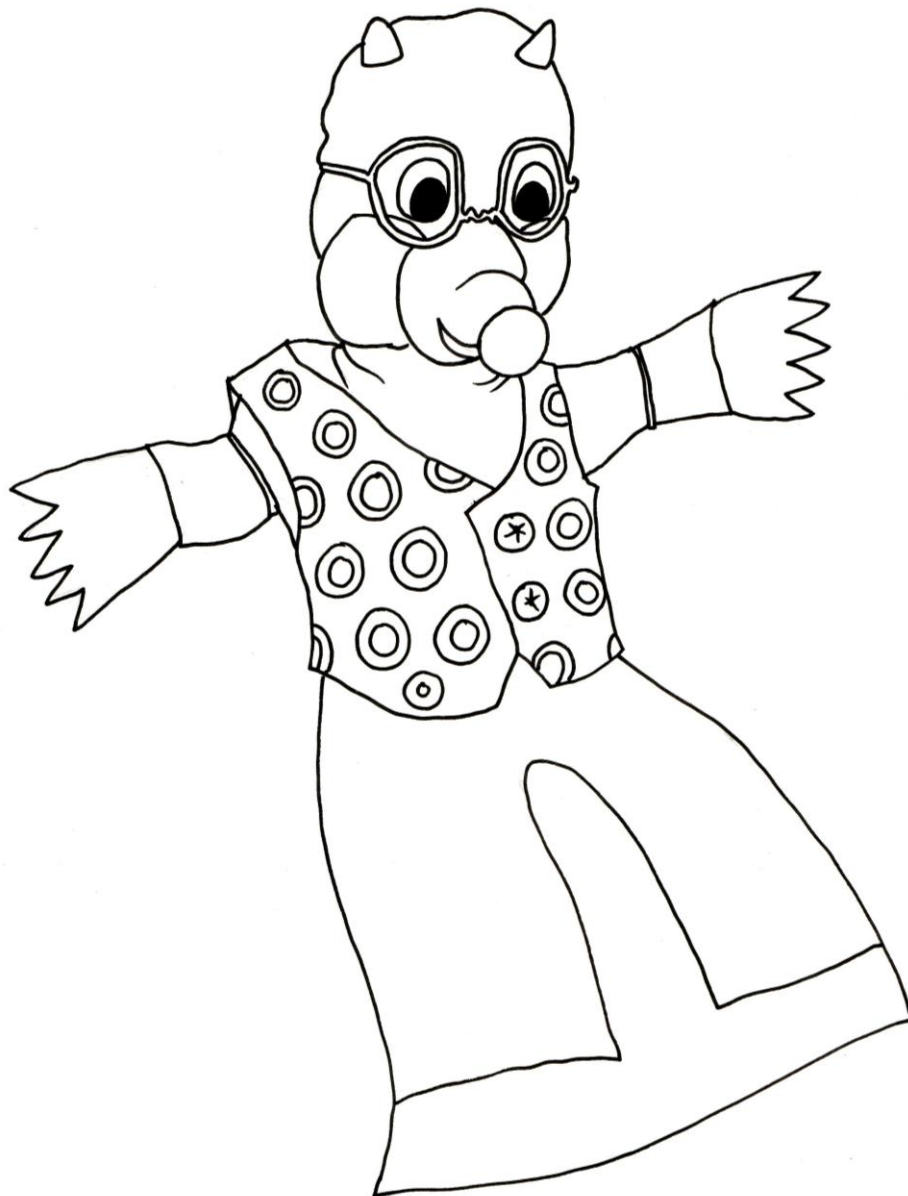
Iz mehke žice za oblikovanje krtu oblikujemo očala.

Telovnik ukrojujimo na velikost krtovega trupa in ga prišijemo na lutko. Telovniku dodamo gumbe. Prav tako hlače prišijemo neposredno na telo krta.



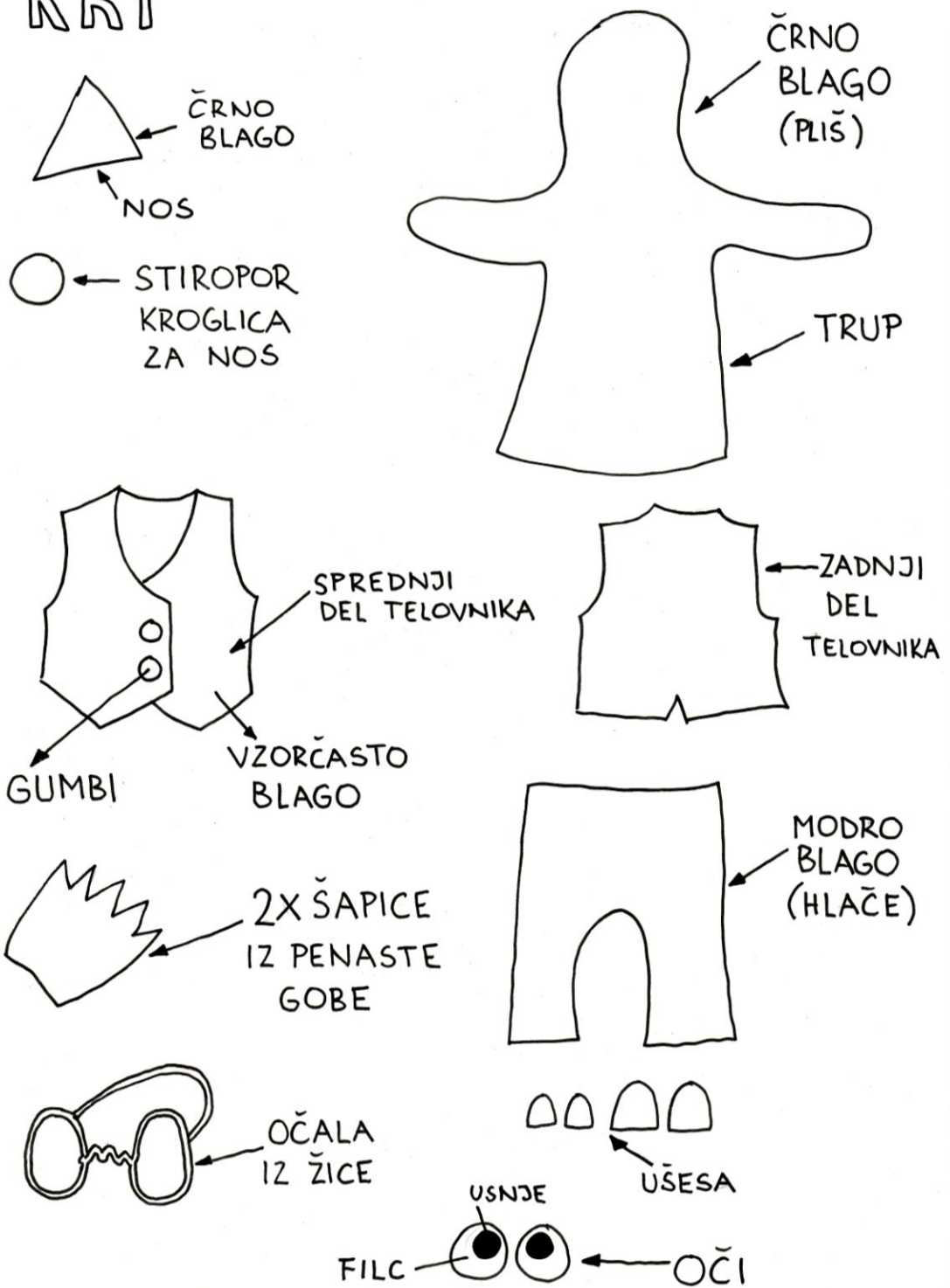
Slika 2: Krték

KRT



Skica lutke 2: Krtak

KRT



Šiviljska skica lutke 2: Krtek

3.7 KAKO JE NASTALA ROČNA LUTKA PAJEK

Pajek je star in prestrašen majhen mož, ki se boji slehernega poka, mraza, teme in še kaj. V njegovi glavi večkrat vlada zmeda. Je pozabljiv in počasen. Miški in Krtu pravi prijatelj. Rad priskoči na pomoč, vendar se nerad izpostavlja nevarnostim.

3.7.1 Kaj potrebujemo za oblikovanje pajka

Zanj potrebujemo:

- škarje,
- šiviljski centimeter,
- šivalni stroj,
- lepilo,
- črno rokavico iz satena,
- črno tekstilno podlogo,
- črn sintetični tekstil,
- dva majhna gumba,
- srednje velik kos črnega usnja,
- tanko rumeno vrv.

3.7.2 Postopek izdelave Pajka

Na predhodno izdelano ali kupljeno rokavico, ki sega vsaj do komolca animatorjeve roke, na hrbtno stran dlani, prišijemo trup pajka.

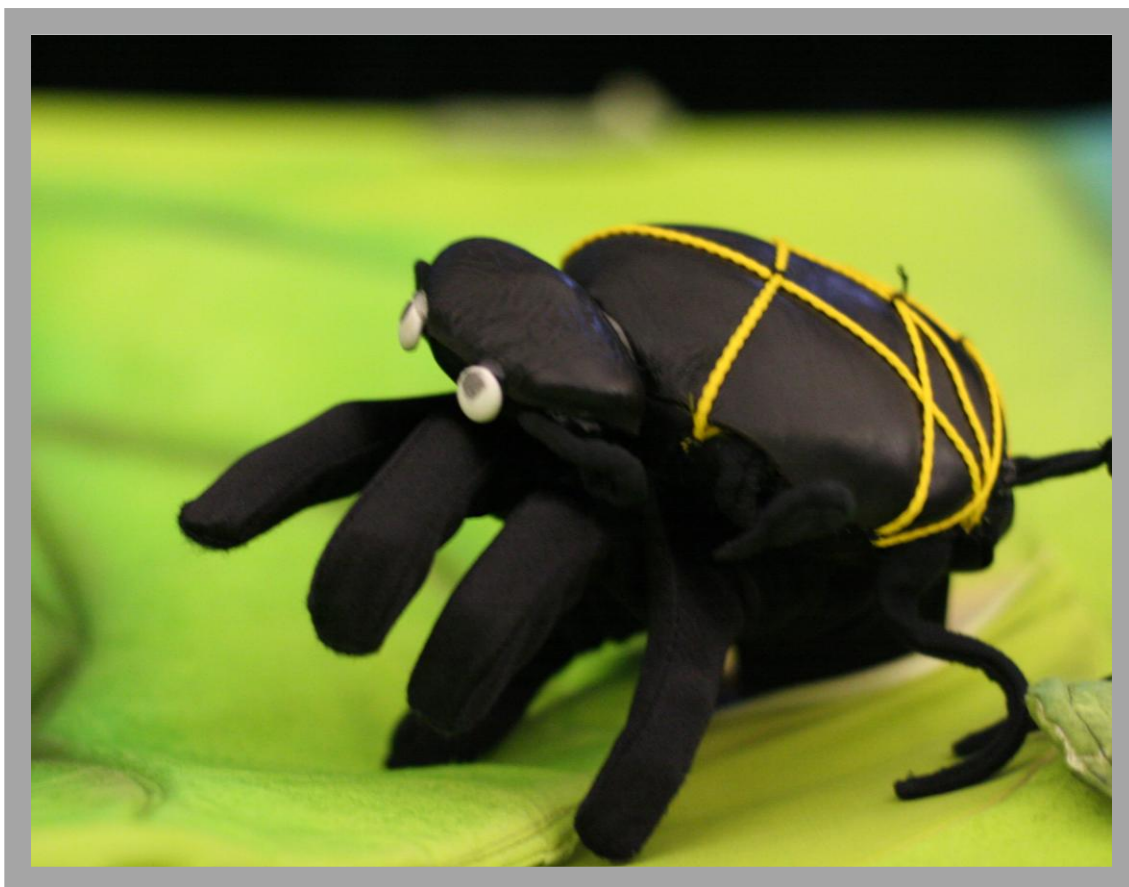
Trup odmerimo in ga po skici zarišemo na črno tekstilno podlogo. Ukrojujimo ga, prav tako glavo, vse skupaj obdamo s koflin peno ter zašijemo.

Iz črnega, sintetičnega materiala oblikujemo pajkove nogice in jih prišijemo na trup.

V naslednji fazi potrebujemo natančno izmerjen trup, ki ga ponovno zarišemo in izrežemo iz črnega usnja, vendar samo zgornji del. Enako naredimo za glavo. Urezano usnje položimo na toplo električno kuhalno

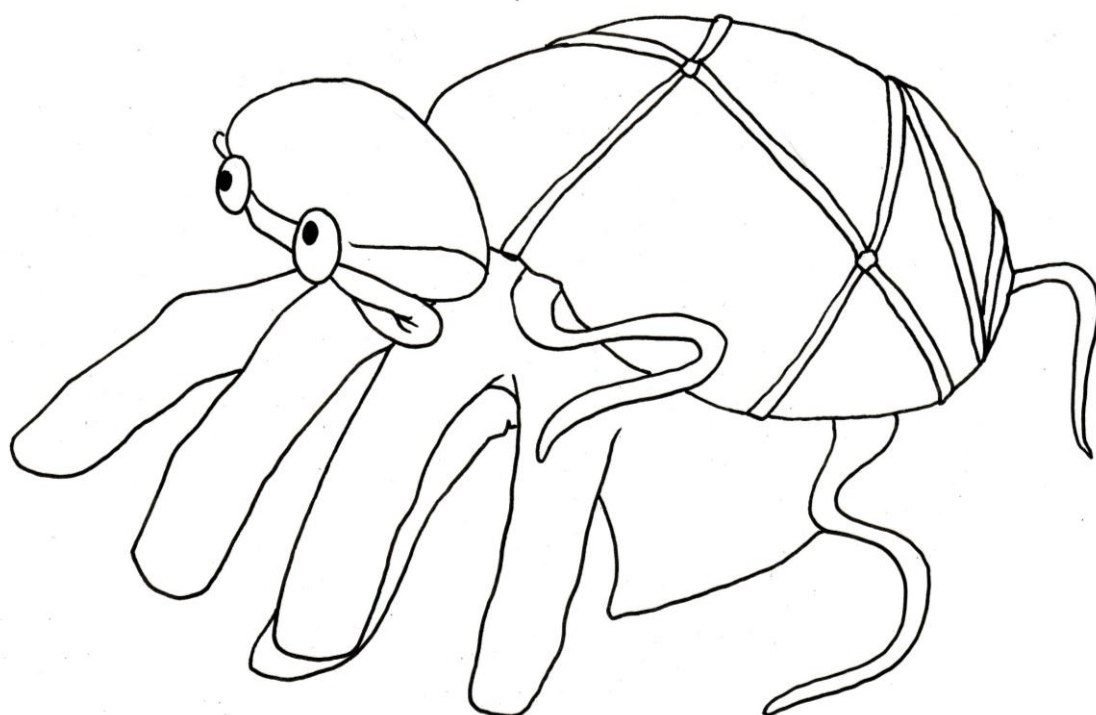
ploščo. Počakamo, da nabrekne. Ko se ohladi, ga prišijemo na vnaprej pripravljen trup in glavo pajka. Za oči uporabimo dva manjša bela gumba, katerima narišemo dve majhni zenici.

Za konec na pajkov trup dodamo prepleteno tanko, rumeno vrvico, da poudarimo trup in ga ločimo od glave ter s tem popestrimo lutko.



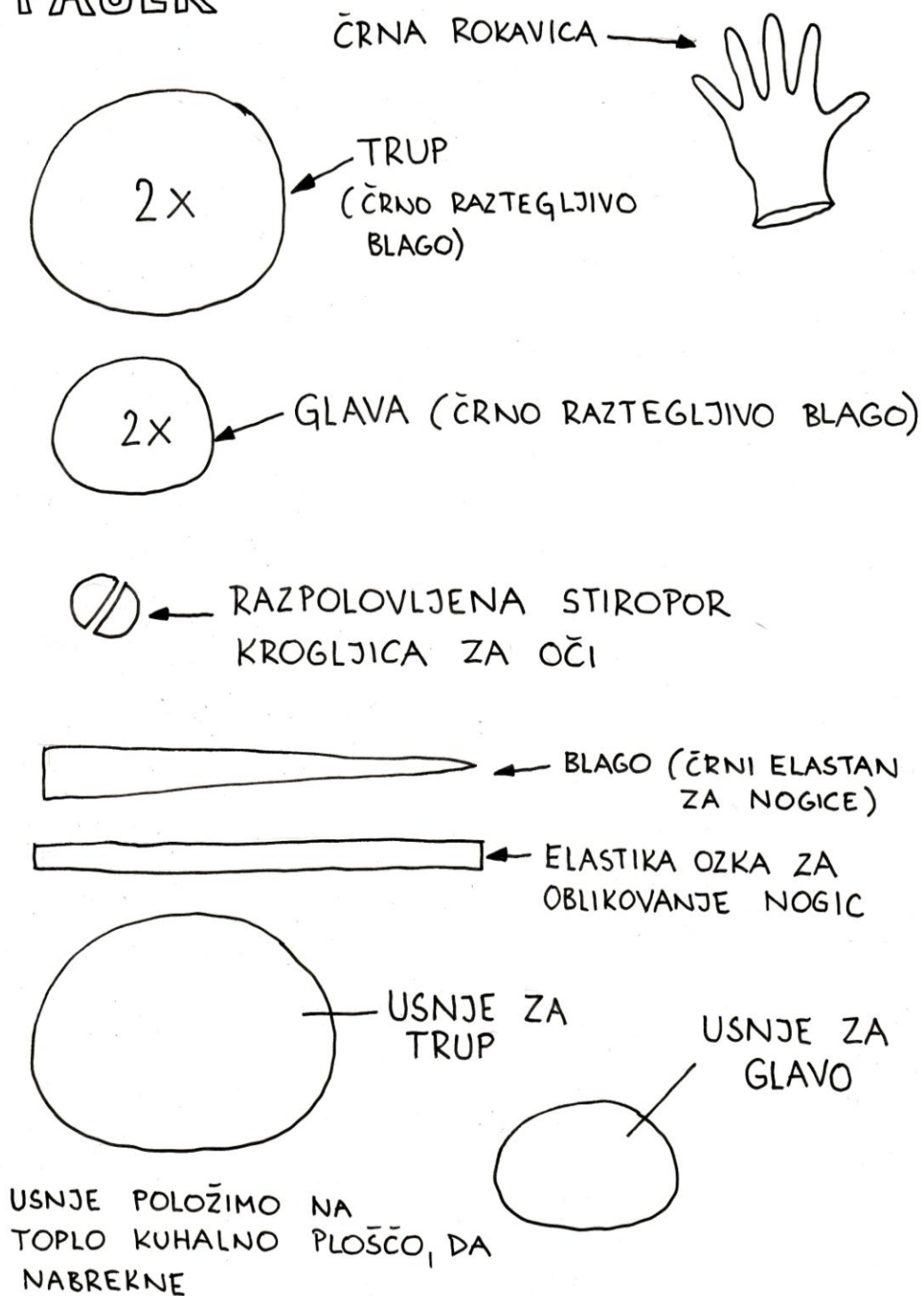
Slika 3: Pajek

PAJEK



Skica lutke 3: Pajek

PAJEK



Šiviljska skica lutke 3: Pajek

3.8 KAKO JE NASTALA LUTKA NA PALICI GOSENICA

Gosenica je dobrovoljna in nežna. Zelo dobro sliši tudi majhne živali, ki jih nihče ne opazi. Rada leze po listih in posluša petje pesmi. Obožuje sončne žarke in rahel piš vetra. Ne mara čepeti na mrazu in v temi. Neznansko se boji netopirjev in verjame vsaki neumni govorici.

3.8.1 Kaj potrebujemo za oblikovanje Gosenice

Zanjo potrebujemo:

- škarje,
- šiviljski centimeter,
- šivalni stroj,
- lepilo,
- osem kroglic stiroporja različnih velikosti,
- zeleno potiskano tkanino,
- kuhinjska elastika,
- koflin pena,
- košček rdečega usnja,
- rjav sintetični material,
- tri jeklene paličice.

3.8.2 Postopek izdelave Gosenice

Kroglice iz stiroporja razvrstimo od največje do najmanjše.

S šiviljskim centimetrom natančno odmerimo premer največje krogle, nato izmerimo približno dolžino vseh kroglic v vrsti. Po teh merah izdelamo kraj in ga sešijemo iz zelenega potiskanega tekstila, da nastane »vrečica«.

Vanjo vtikamo kroglice, eno za drugo, od največje proti najmanjši.

Med vsakim pregibom, ki nastane, dokaj trdno navijemo kuhinjsko elastiko, tako gosenici omogočimo gibanje in zvijanje v pregibih.

Noge ji naredimo iz rjavega sintetičnega materiala v obliki škornja. Torej ukrojimo in izdelamo tri pare nog in jih prišijemo na posamezne dele gosenice (začetek, sredina, konec).

Žival potrebuje še oči, ki jih izdelamo iz majhne stiroporne kroglice tako, da jo prerežemo na pol, po želji dodamo migetajoče oči.

Iz majhne rdeče krpe usnja izrežemo in na lutko prilepimo usta.

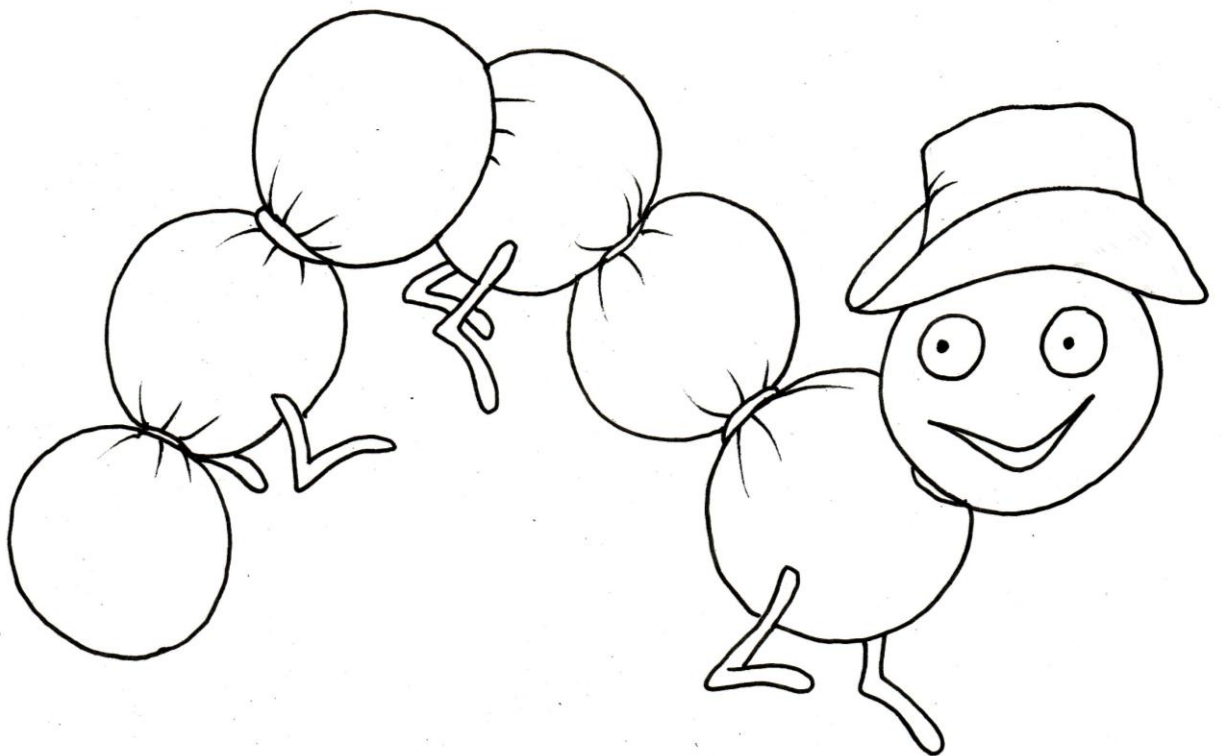
Kot dodatek uporabimo smešen klobuk. Ta je izdelan iz treh delov (obroč za klobuk, širši trak in »pokrov« klobuka). Po merah glave gosenice izdelamo klobuk. Napolnimo ga s koflin peno, da fiksno stoji.

Da se gosenica lahko premika, uporabimo tri jeklene paličice, eno zapičimo v glavo, drugo v sredino trupa, tretjo pa v zadek, zadnji dve povežemo, da bomo gosenico lažje animirali.



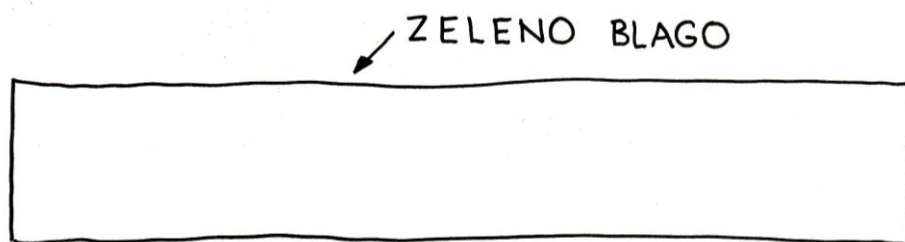
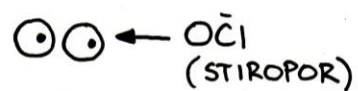
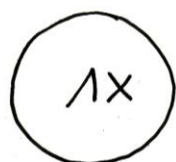
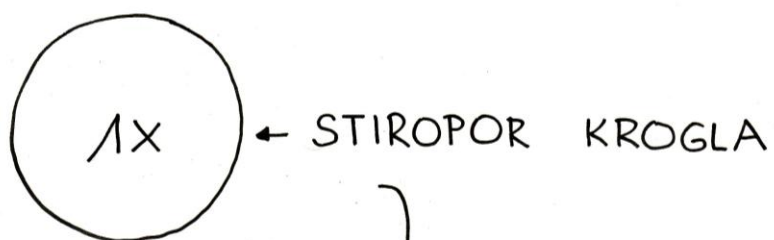
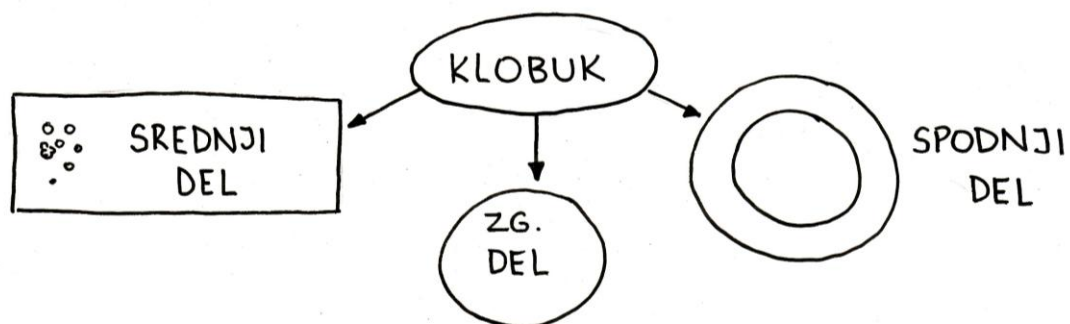
Slika 4: Gosenica

Gosenica



Skica lutke 4: Gosenica

GOSENICA



Šiviljska skica lutke 4: Gosenica

3.9 KAKO JE NASTALA SENČNA LUTKA, ENOSTAVNA MARIONETA VILA

Vila je spoštovanja vredno pravljico, jamsko bitje. Zaradi načina življenja, ki ga ima, se je živali bojijo in ji pravijo, da je zlobna Vila. Ona se na govorice ne ozira in vesela je, da lahko komu pomaga s svojim pomirjajočim glasom in modrimi nasveti. Živalim, ki se ne bojijo stopiti v čarobno jamo igrive svetlobe, podarja gobo, posuto z napojem modrosti.

3.9.1 Kaj potrebujemo za oblikovanje Vile

Zanjo potrebujemo:

- škarje,
- šiviljski centimeter,
- šivalni stroj,
- lepilo,
- laks,
- manjša paličica (špila),
- belo platno,
- majhno stiroporno kroglico,
- košček filca,
- tanjše trakove.

3.9.2 Postopek izdelave Vile

Belo platno izrežemo v obliki kroga. Ne preveliko, približno 20 cm. Z njim ovijemo stiroporno kroglico in tik pod njo zavežemo s tanjšim belim trakom. Preostanek blaga naj prosto pade.

Filc urežemo v obliki trikotnika glede na velikost stiroporne kroglice - glave (iz njega bomo izdelali majhen vilinski klopuček). Na skrajnem levem in desnem delu, v stičišču, ga zašijemo. Nanj našijemo pet majhnih, tanjših trakov.

Vila potrebuje ročice, ki jih enostavno urežemo iz filca glede na velikost celotne lutke.

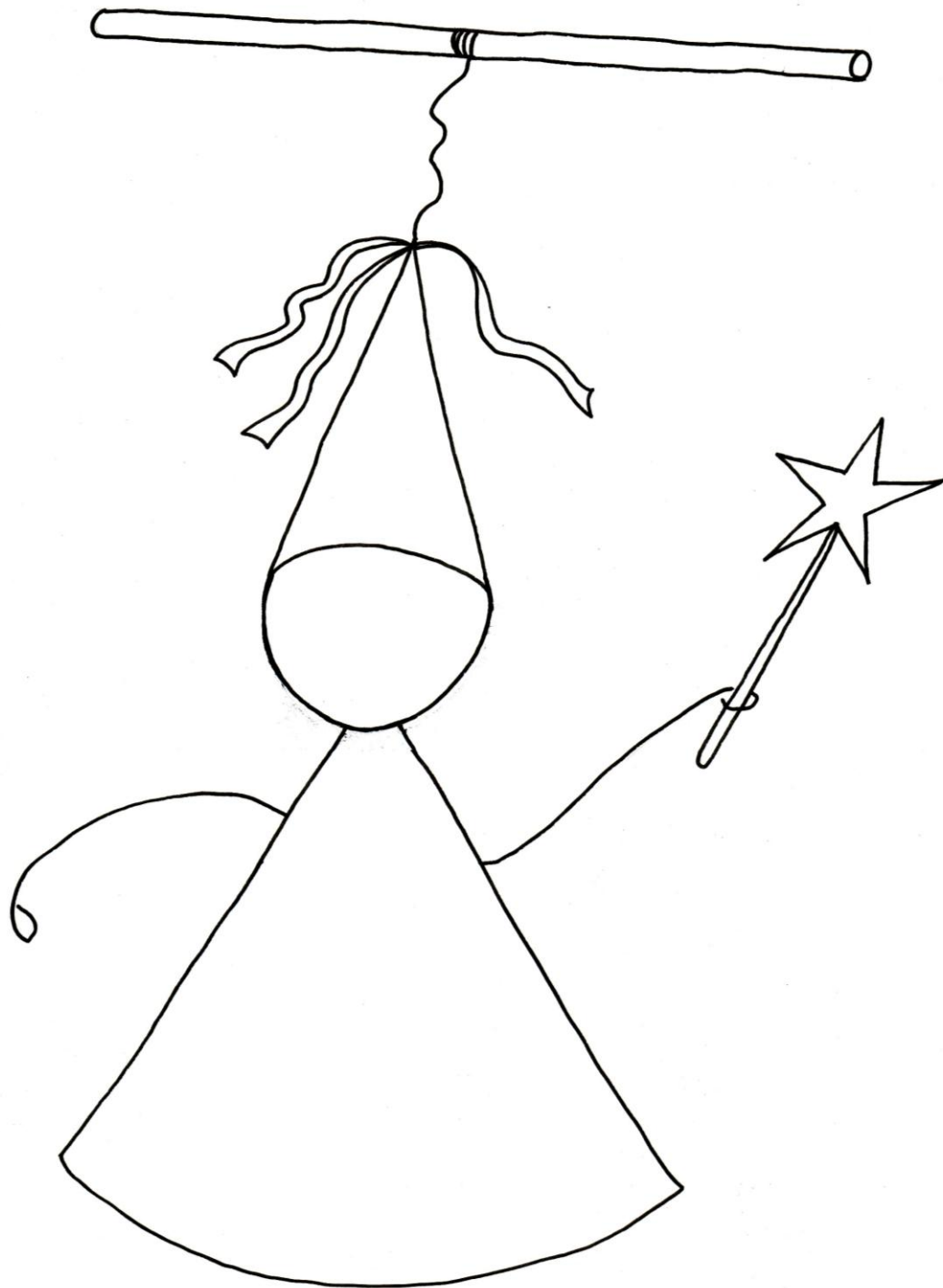
Na roko Vile predhodno izrežemo in našijemo vilinsko paličico.

Za konec na trakec, ki sicer služi kot dekoracija klobuka, privežemo nitko, laks ter na drug konec majhno paličico (špilo), da bomo z njo lahko animirali lutko.



Slika 5: Vila

VILA

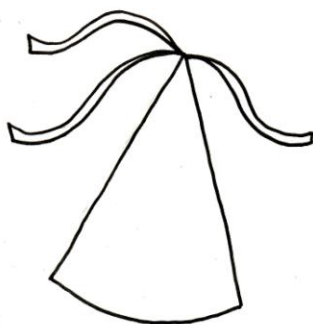


Skica lutke 5: Vila

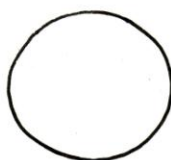
VILA (VSE BELO)



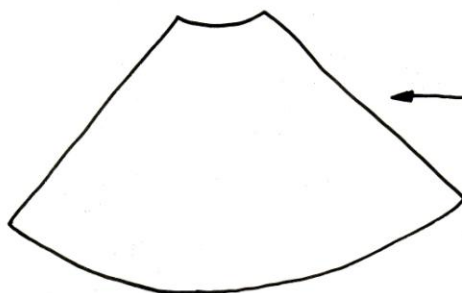
FILC (BELI)



FILC ZA KLOBUK



STIROPOR KROGLICA ZA GLAVO



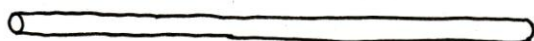
BLAGO ZA OBLEKO



ŽICA ZA ROKE



LAKS ZA OBEŠANJE



LESENA PALICA ZA VODENJE

Šiviljska skica lutke 5: Vila

3.10 KAKO JE NASTAL REKVIZIT GOBA

Goba iz koflina predstavlja pomemben in ključen element v sami lutkovni predstavi. Je rekvizit, brez katerega predstava ne bi mogla steči, saj se s pomočjo gobe razplete velika skrivnost, ki vrsto let tiči zaprta v čarobni jami, raste ter čaka na pogumno žival, ki si bo upala vstopiti, jo poiskati in ugrizniti. Da bi bilo vse skupaj še posebej doživeto in ključni trenutek v predstavi resnično dobro nakazan, smo v samo »strukturo« gobe vnesli napravo s svetlobnimi telesi, majhnimi lučkami.

3.10.1 Kaj potrebujemo za oblikovanje gobe

Zanjo potrebujemo:

- škarje,
- šiviljski centimeter,
- šivalni stroj,
- lepilo,
- koflin pena,
- rjav sintetični tekstil,
- beli tekstil,
- vata,
- majhne dekoracijske rožice iz tekstila,
- beli til,
- tršo žico,
- napravo s svetlečimi telesi.

3.10.2 Postopek izdelave gobe

Rekvizit ukrojujimo po vnaprej izdelani šiviljski skici.

V bet gobe, ki smo ga izdelali iz koflin pene, vstavimo tršo žico, ki jo ukrivimo na koncu, pri rastišču gobe, tako da dobimo držalo, ki nam bo pomagalo manipulirati z rekvizitom v sami predstavi. V bet vstavimo kupljeno napravo, (otroška čarobna paličica) ki ima gumbek za vklop ter vsebuje več programov/načinov osvetljevanja (hitro svetlikajoče se lučke, počasi, menjaje in sočasno utripanje vseh lučk).

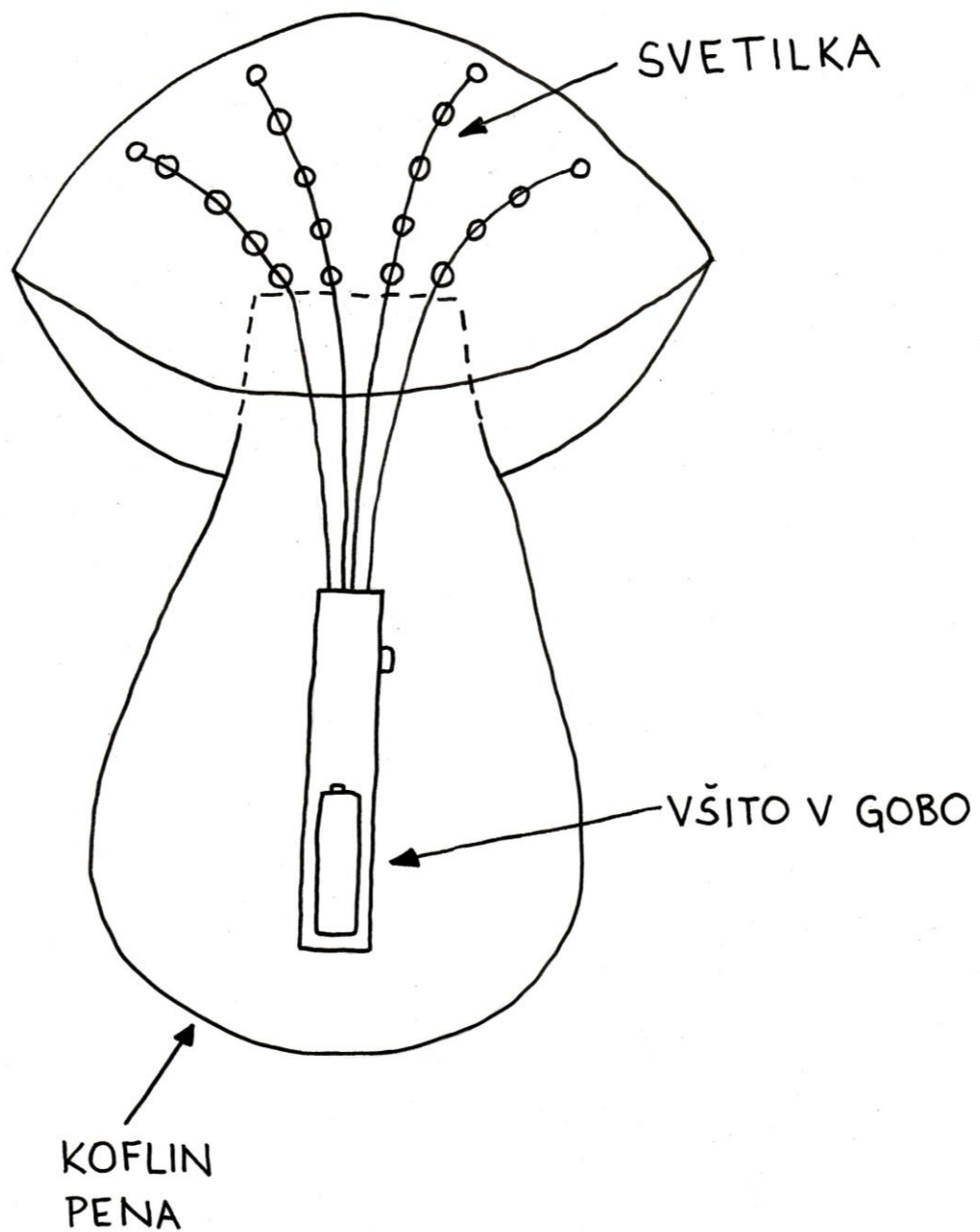
Sledi izdelava klobuka gobe. Spodnji del klobuka izdelamo iz rjavega, sintetičnega materiala. Urežemo cca. 20 cm velik krog, ki ga napolnimo z vato. Prišijemo ga na bet gobe in vanj povlečemo lučke, pritrjene na laks. Vrh klobuka z belim tekstilom prišijemo na spodnji del klobuka. Preizkusimo ali lučke delujejo, če se dovolj razločno vidijo, sicer jih naravnamo s prsti.

Zgornji del klobuka oblečemo v bel til in nanj našijemo bele dekoracijske rožice iz tekstila.



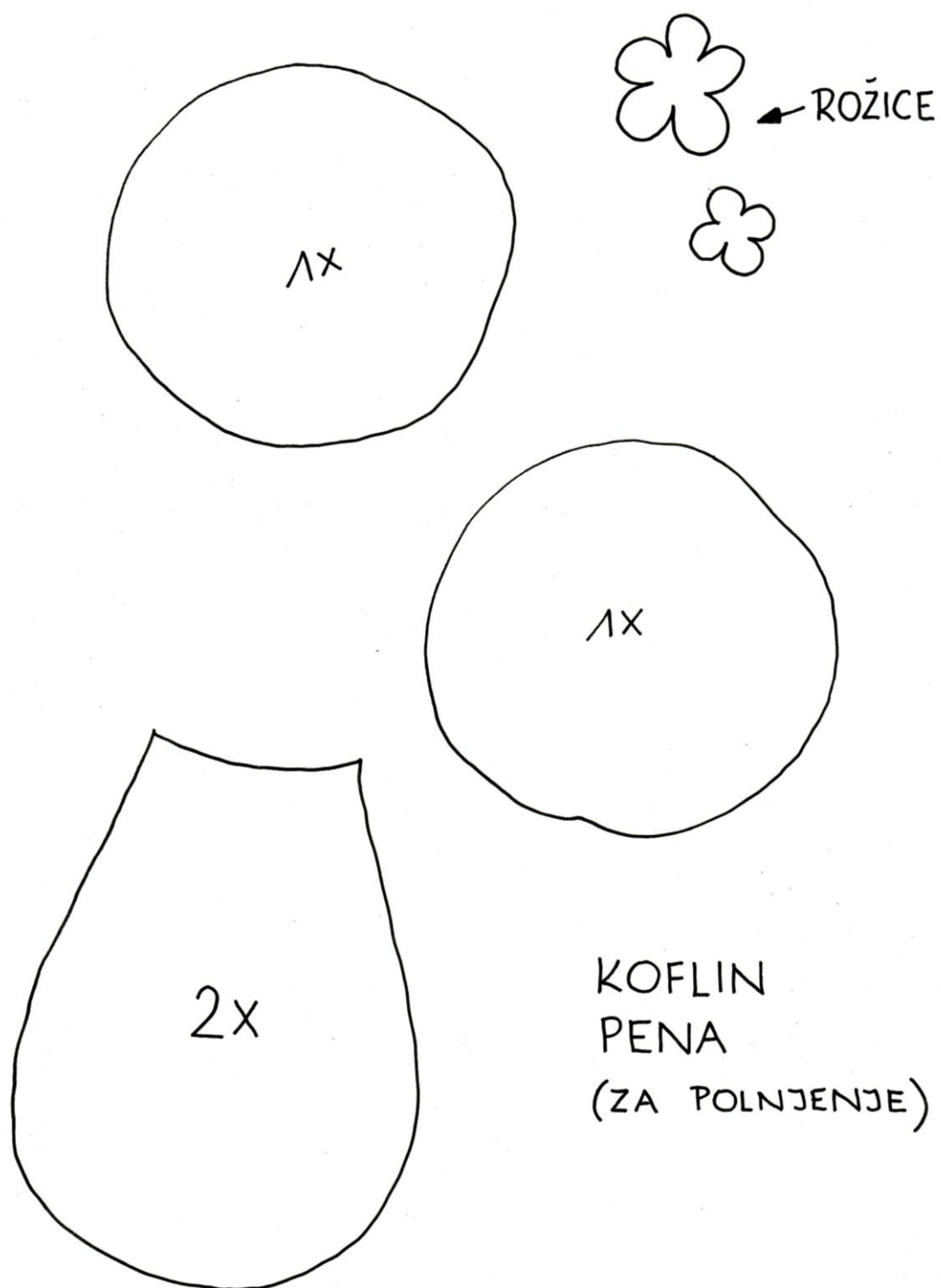
Slika 6: Goba

GOBA



Skica rekvizita 1: Goba

Goba



Šiviljska skica rekvizita 1: Goba

3.11 KAKO JE NASTALA SCENA

Scena je pomemben del lutkovnega odra. Pravzaprav predstavlja lutkovni oder. Za sceno smo uporabili velik senčnik, kateremu smo odvzeli napenjalno blago in izdelali tako imenovan paravan, oziroma paravanski nadomestek.

Scena je poslikana z živimi barvami, kar daje vtis otroškosti. S tem smo dosegli odličen kontrast med lutkami in ozadjem lutkovnega odra.

Zanimiv senčnik je lutkovni oder, za katerim stojita dve animatorki. Na njem so našite »poti«, ki omogočajo animacijo lutk skozi senčnik.

Lutke so vodene od spodaj navzgor in prehajajo iz ene luknje v drugo, tako da se umaknejo v luknjo ali prilezejo iz nje.

3.11.1 Kaj potrebujemo za izdelavo scene

Zanjo potrebujemo:

- škarje,
- šiviljski centimeter,
- šivalni stroj,
- lepilo,
- konstrukcijo senčnika,
- veliko belo platno,
- rjavo platno,
- zelen elasthan,
- umetne dekoracijske rože,
- tekstilne barve.

3.11.2 Postopek izdelave scene

Sceno pričnemo izdelovati po zastavljeni šiviljski skici.

Blago, ki smo ga odvzeli šestkrakemu senčniku, natančno ukrojimo iz belega platna. Belo platno zašijemo iz šestih enako velikih trikotnikov, da dobimo osnovno obliko senčnika. Na njem določimo poti. V dogovoru z režiserko zarišemo natančne poti, kjer se bodo lutke gibale, kje bo njihovo bivališče, pot, itn. Zarisane poti izrežemo in v njih vstavimo zelen elasthan, ki animatorjem omogoča, da lutko lažje premikajo na prizorišče dogajanja in iz njega.

Sledi izdelava dekoracije. Odločili smo se, da bo okrogel senčnik predstavljal pot, po kateri hodita miška in krt. Senčnik ponazarja povezano pot, majhen svet drobnih živali, hkrati pa nam daje izjemno priložnost za ponazarjanje potovanja.

Šivilja Damjana je med drugim izdelala krtino za krt, velik list, pod katerim se skriva miška, pajkovo domovanje – pajčevino ter pripravila sceno za senčno gledališče, ki se nahaja neposredno na dnu senčnika.

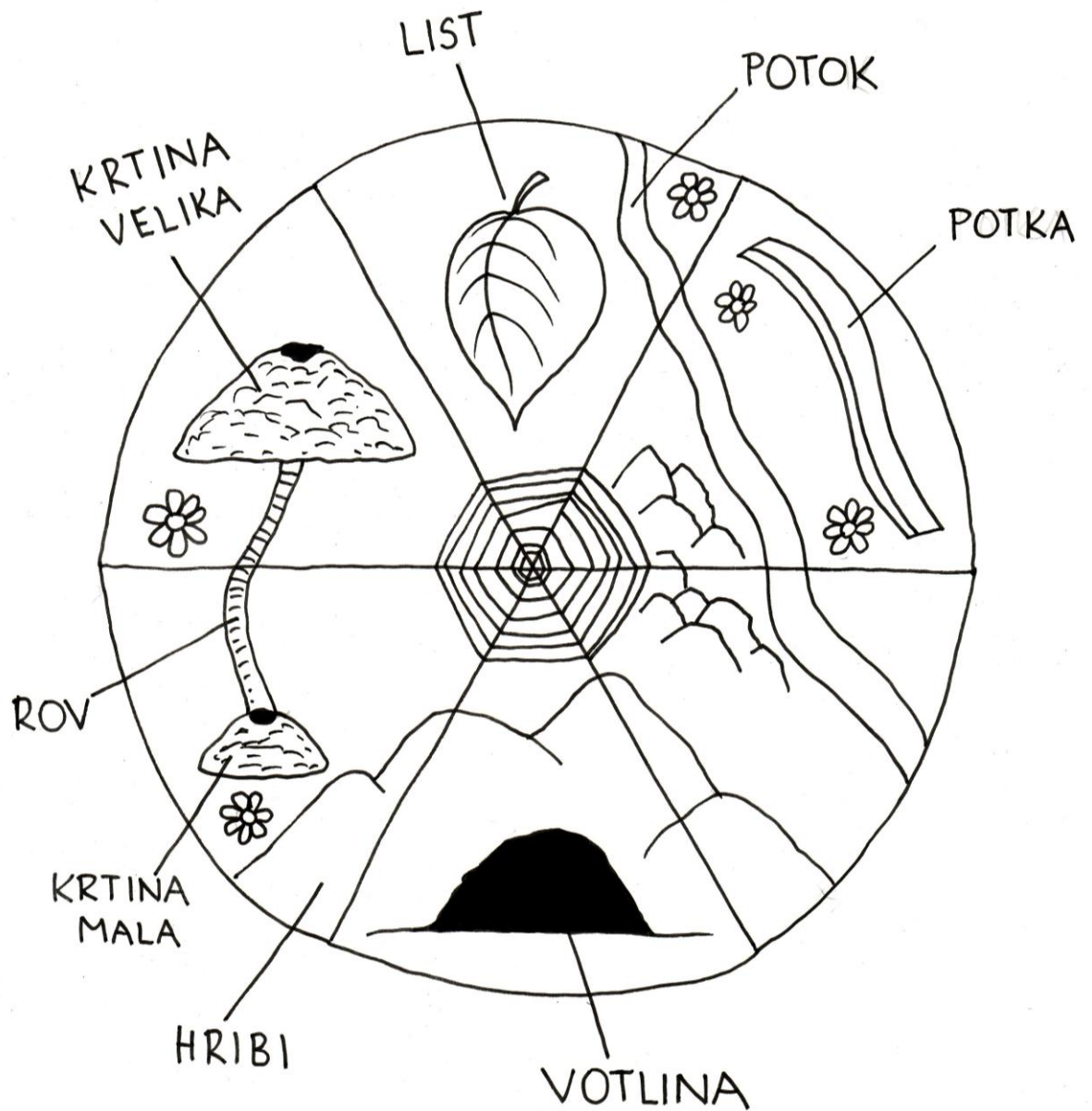
Ob straneh lutkovnega odra sta všita dva velika trikotnika rjavega platna, ki zastirata direkten pogled v ozadje odra ter animatorkama omogočita več prostora za utesnjenim odrom.

Z barvami so likovnica, šivilja in kreatorka poslikale sceno ter za senčno gledališče pustile del belega platna, ki je ponazarjal jamo.



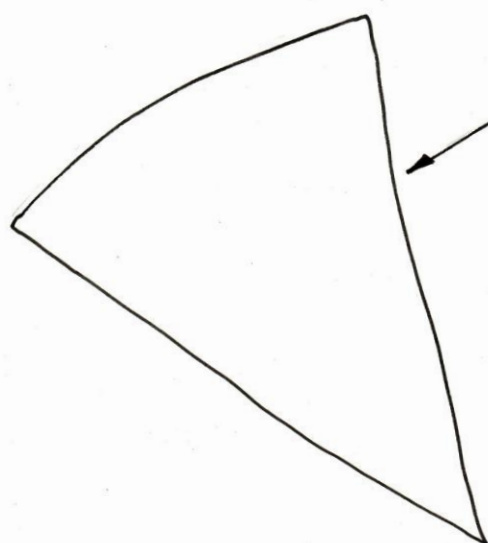
Slika 7: Scena

SCENA - SENČNIK



Skica lutkovnega odra 1: Scena

SCENA



6x BELO
PLATNO

2x BLAGO ZA LIST IN
PENASTA GOBA



RJAVI ELASTIN ZA POTKO

KOFLIN PENA ZA KRTINE IN SKALOVJE



SENČNO
GLEDALIŠČE
"JAMA"

Šiviljska skica lutkovnega odra 1: Scena

3.12 KAKO JE NASTALO SENČNO GLEDALIŠČE

Senčno gledališče je všito na glavni sceni. V predstavi smo ga uporabili kot domovanje Vile. S senčnim gledališčem smo želeli ponazoriti čarobnost domovanja Vile ter uspeli doseči »dva gledališča v enem«. (Glej poglavje 2.2 Kaj ponuja lutkovno gledališče otrokom)

Senčno gledališče ima izrazite fantazijske razsežnosti, ki jih lahko uporabimo pri uprizoritvi večnega pravljичnega lika.

3.12.1 Kaj potrebujemo za izdelavo senčnega gledališča

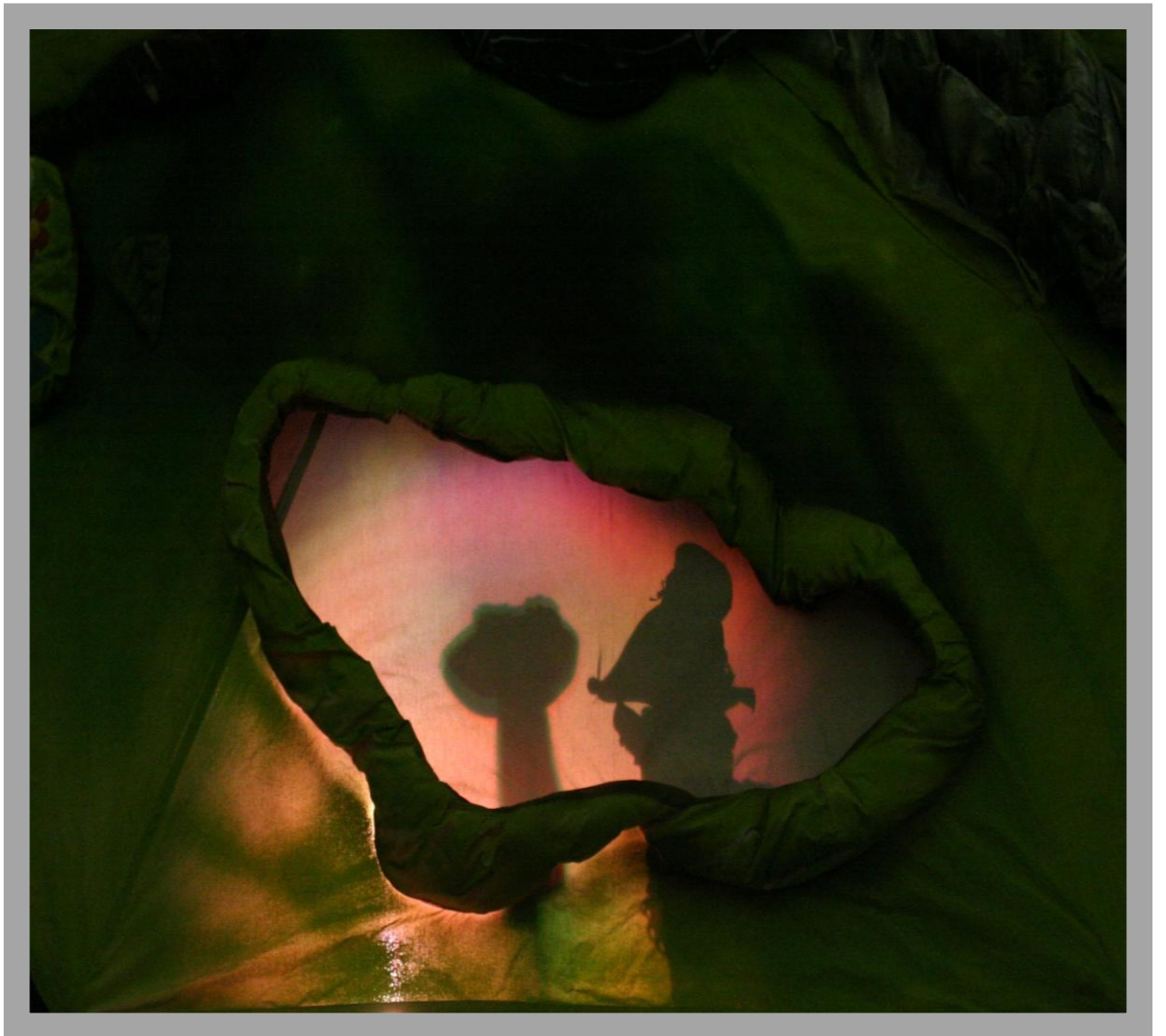
Zanj potrebujemo:

- belo platno,
- luč z vrtečimi se barvnimi folijami,
- senčne lutke.

3.12.2 Postopek izdelave senčnega gledališča

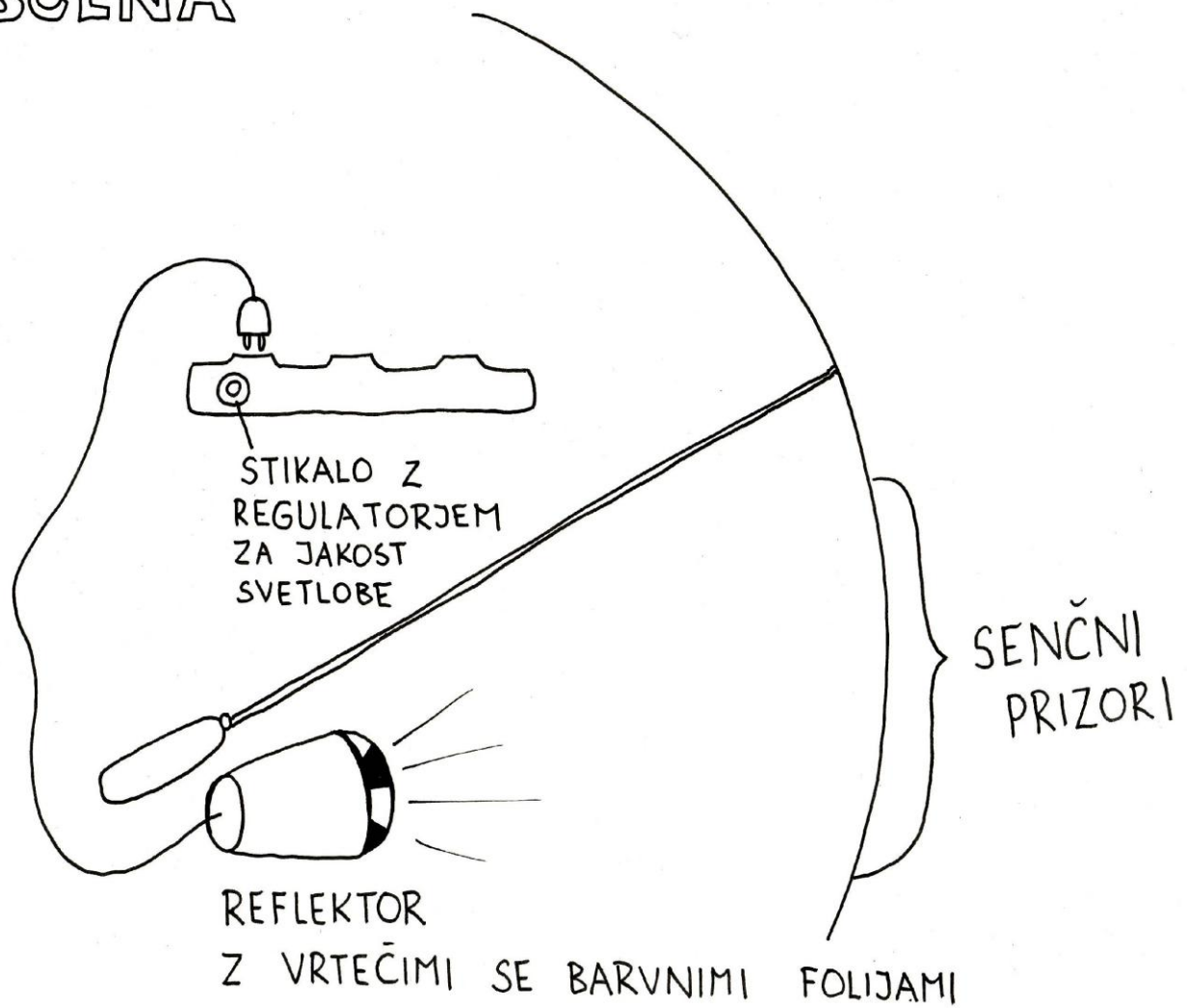
Senčno gledališče smo postavili na vnaprej pripravljeni sceni oz. lutkovnem odru. Za senčnikom smo postavili luč z vrtljivimi se barvnimi folijami, kar je naredilo še poseben vtis in občutek čarobne jame.

Senčno gledališče smo uporabili v več prizorih: prizor ko miška odide v jamo in najde gobo; prizor, ko se v jami pojavi vila in se pogovarja s krtom. Senčno gledališče so spremljali posneti zvoki kapnikov jam in posnet glas vile z »echo« učinkom, zvočnim odmevom.



Slika 8: Senčno gledališče

SCENA



Tehnična skica 1: Senčno gledališče

3.13 KAKO JE NASTALA GLASBA ZA LUTKOVNO PREDSTAVO MAJHEN, PA KAJ

Glasba je pomemben dodatek lutkovnemu gledališču. Brez glasbe in zvočnih učinkov v lutkovnem gledališču skoraj ne gre. (Glej poglavje 2.3.3.4 Lastnosti, sestava in uporaba mizanscene, poglavje Glasba na lutkovnem odru)

Posneti glasbo za lutkovno predstavo je bil svojevrsten izziv, saj še nikoli nismo ustvarjali in snemali otroške glasbe.

Glasba je nastajala dalj časa, tekom odrskih vaj, ko smo z režiserko natančno pretuhtali dele predstave, kjer naj bi se glasba pojavila.

V sami predstavi smo uporabili 7 različnih posnetkov glasbe. To so:

- Miška prizor,
- Krtek in Miška,
- Jama,
- Spanje,
- Glas Vile,
- Krtek rep,
- Grande finale.

Glasbo in besedila za predstavo sem pripravila sama. Pri snemanju in aranžiranju glasbe smo sodelovali z glasbenim producentom Juretom Detičkom. Napisala in uglasbila sem pesem Krtek in Miška, Glas Vile, Krtek rep.

Miška prizor je priredba zvočnega posnetka s klavirsko spremljavo, ki smo ga z glasbenim producentom zvokovno uredili, enako smo storili z zvočnim posnetkom *Spanje*.

Grande finale je priredba pesmi Conga, izvajalke Glorie Estefan, katero smo aranžersko spremenili, upočasnili tempo ter dodali lastne instrumente, ki so soupadali s kontekstom lutkovne predstave. Besedilo in melodijo pesmi smo spremenili v pripovedujočo vokalno linijo, ki na nek način povzame sporočilo predstave.

Z glasbenim producentom smo v glasbenem studiu najprej posneli vokal za vsako posamezno pesem, nakazali smo, kako naj bi potekala osnovna melodija pesmi.

Sledila je izbira durov, ki smo jih kot osnove posneli s pomočjo klavirske spremljave. Določili smo toniko, dominantno in subdominantno. S pomočjo klavirja smo odigrali bas kitaro, ki je dala ritem in povezala zvočne elemente.

Za pesem *Krtek in Miška* smo uporabili tehniko »fade in«, kar nakazuje prihod, z njo smo želeli ponazoriti hojo ob začetku samega posnetka in ritmično gibanje potovanja Krtka in Miške. Glasba se pojavi ob vsakem novem potovanju proti cilju in poda zanimive, igrive glasbene vložke.

S pesmijo *Krtek rep* smo želeli predstaviti drugačne stile glasbe v lutkovnem gledališču. Zdel se nam je zanimiv dodatek, saj Krt v predstavi postane neustrašen in pogumen, pa tudi predšolski otroci radi skladajo rime na podlagi govorjene besede z ritmom.

V skladbo smo dodali nekaj zvočnih učinkov, ki so smešni, navihani in ustvarijo pozitivno razpoloženje, obenem pa otrok spozna nove glasbene stile.

Sestavili smo zvočni učinek, ki smo ga poimenovali Jama, katerega smo predvajali ob vsakem prikazu senčnega gledališča. Uporabili smo zaporedne naraščajoče mehke tone, ki ponazorijo prihajanje nekega dejanja.

Zvočno ponazarjanje jame je oblikovan posnetek iz živih posnetkov kraških jam, te smo obrezali ter uporabili elemente, zvoke, ki smo jih potrebovali.

Ustvarjanje glasbe, snemanje in nenehno poslušanje posameznih delov glasbe v človeku pusti globok pečat in s ponosom lahko otrokom vedno ponudimo poslušanje take glasbe, saj je estetska, z lahkim besedilom in rimami.

3.14 OSVETLJAVA NA LUTKOVNEM ODRU

Premierno lutkovno predstavo *Majhen, pa kaj smo odigrali* v DPD Svoboda, Slovenska Bistrica, kjer se odvijajo številne kulturne prireditve, gledališke in lutkovne igre.

V dvorani je na voljo veliko število reflektorjev. Uporabimo lahko veliko luči, se z njimi igramo in ustvarimo primerno vzdušje predstave. (Glej poglavje 2.3.3.4 Lastnosti, sestava in uporaba mizanscene, poglavje Svetloba na lutkovnem odru)

Predstavo je režiserka v osnovi osvetlila s plastično osvetlitvijo. Na delih, kjer je bila izpostavljena ena lutka, oz. ko je bilo izpostavljeno senčno gledališče na eni strani in ročna lutka na drugi strani, je uporabila točkasti reflektor in osvetlila samo lutko, ki je bila v ospredju.

Pri prizoru spanja je uporabila modro folijo, ki je naredila umirjeno, rahlo zatemnjeno sceno in sicer s plosko lučjo.

3.15 VAJE

Ko smo dopolnili vse potrebne sestavine za lutkovno predstavo, smo pričeli z vajami.

Režiserka in animatorki smo se odločile, da bomo skupaj poiskale najboljše karakteristike vsake lutke posebej. Seveda sva večjo vlogo pri določitvi karakterja vsake lutke imeli igralki sami, saj sva se tako lahko kar najboljše vživeli v lik, ki sva ga odigrali.

Moja naloga je bila določitev karakterja Miške in Pajka, posneti sem morala tudi glas Vile. Mirelina naloga je bila določitev karakterja Krtu in Gosenici.

Animator se lahko v karakter Miške hitro vživi. Odločimo se, da bo miški najboljše pristajal nekoliko hitrejši govor, sem in tja razburljivost, vedoželjnost, veselje ter smeh.

Najprej poizkusimo lutko animirati brez vnaprej napisanega teksta, da se z Miško spoznamo. Z njo se pogovarjamo, preizkušamo različne kretnje in dodajamo zanimive geste. Pri delu samem moramo biti izredno pazljivi na dikcijo in artikulacijo v samem govoru, da hitre besede zvenijo mehko in se slišijo razločno.

Lutko pajka smo izdelali za animacijo z levo roko in prav veliko moramo »trenirati«, da dobimo občutek za »hojo pajka«. Posodimo mu globok, star, plašen glas, ki ga v svoji osnovi samo poglobimo. Pajek postane zmeden, pozabljiv in prijazen sogovornik.

Ko smo imeli že nekaj smernic, kako naj bi potekal govor vsake lutke in njena animacija, poizkusimo govoriti in animirati, vedno več s pogledom v stran. Zakaj? Lutkovni oder in scena je zastavljena tako, da igralki stojita

pod velikim senčnikom in lutke animirata nad glavo, skozi raztegljiv elastan. Stvar je v tem, da v tistem trenutku, ko stojita pod senčnikom, nimata pogleda na posamezno lutko, saj se elastan tesno oprijema roke, da se med samo igro ne bi videla, zato mora animacija biti skrbno premišljena, govor pa prilagojen gesti posamezne lutke.

Kmalu po govornih vajah smo prešli na vaje na odru.

Igrali smo na pamet, vendar z užitkom, z improvizacijo. Vsak gib, ki ga naredimo z lutko, vsak premik glave, še posebej med pogovorom obeh lutk, je moral biti natančno določen, da so lutke dajale vtis pristnega kontakta z očmi.

Vso dogajanje je budno spremljala režiserka, ki je ob nepravilnostih (lutka mora imeti očesni stik z občinstvom; lutka deluje statično; lutka naj hodi zmeraj naprej in ne postrani itn.) posredovala pomembne informacije, ki igralcu z lutko izjemno koristijo.

Režiserka ni izdelala posebne režijske knjige. Svoje ugotovitve in naloge si je sproti zapisovala ob sam scenarij.

4 DNEVNIK IN EVALVACIJA PREDSTAVE

Z uspešno izvedeno predstavo *Majhen, pa kaj* smo bili zadovoljni vsi ustvarjalci. Predstava je tekla gladko, brez zapletov. Otroci so navdušeno spremljali predstavo s ploskanjem ob posamezni pesmi in s pripevanjem.

Pred vhomom v gledališče smo nastavili gledališke liste naše predstave, ki jih je naslikal in oblikoval Rok Dragič in predstavljajo pomemben element, lahko rečemo zaključek ob ustvarjanju predstave. Tako so obiskovalci imeli vpogled v to, kdo je predstavo ustvarjal.

4.1 KRATKI POVZETEK VSEBINE PREDSTAVE MAJHEN, PA KAJ

Predstava se je pričela z glasbo, ko je Miška hodila po travniku, ogledovala in nabirala opojno dišeče rože. Kmalu je iz krtine pokukal prijatelj Krt. Zaslišala sta težke korake, se prestrašila in se skrila vsak v svojo luknjico. Prestrašeno sta pokukala iz skrivališča, takrat pa se je Krtu porodila ideja: »Veš, že miti in bajke govorijo o čisto posebni, čarobni gobi. Če jo poješ, menda zrasteš! Goba je podobna roži, ki raste na travniku, le da ta, raste ob reki, par ur hoda od tu...«

Odločila sta se, da jo poiščeta. Na poti sta srečala Pajka, ki jima je pot odsvetoval, saj naj bi v tej čarobni jami, kjer raste čarobna goba, živela tudi zlobna Vila v mrazu in temi. Radovednost je včasih tudi lepa čednost, tako sta jo mahnila naprej. Ko sta takole hodila proti cilju, sta srečala Gosenico, ki jima je prav tako odsvetovala pot. Ona je povedala, da je kraj, kamor sta namenjena, prežet z nešteto netopirji, ki stražijo zlobno Vilo. Pogumna Miška in Krt sta si želela le eno. Da bi zrasla. Naposled le prideta do jame, kjer najdeta čarobno gobo.

Mislite, da sta zrasla ko sta jo pojedla? To lahko izveste ob ogledu lutkovne predstave *Majhen, pa kaj*.

4.2 VPRAŠALI SMO OTROKE

Po končani lutkovni predstavi smo naključne otroke, stare od 4 do 6 let, vprašali po zanimivosti predstave in poskušali dobiti informacije, ali so si zapomnili vsebino predstave in ali so doživeli sporočilo.

1. *V: Kaj je bilo najbolj zanimivo v predstavi, kaj te je najbolj pritegnilo?*

O: »Najbolj zanimiva sta mi bila Krtek in Miška. Pojedla sta čarobno gobo z lučkami,« *Maša 4,5 let*

2. *V: Kaj sta želela Miška in Krtek?*

O: »Hotela sta postati velikana, da bi onadva tudi »ružla« ko bi hodla in bi se jih vsi bali, samo potem nista postala velikana,« *Jakob, 5 let*

3. *V: Ali sta Miška in Krtek na svoji poti srečala kakšno žival? Katero?*

O: »Ja. Srečala sta, Miška je bla' pa Krtek pa Pajek pa Vila v jami,« *Ana Marija, 4,5 let*

4. *V: Te je bilo česa v predstavi strah? Česa?*

O: »Mene ni blo' nič strah. Tebe je blo', ker si se jokal,« *Simon, 6 let* pokaže na mlajšega bratca. »Nisem se,« *Jan, 4 leta*

5. V: Zakaj te je bilo strah?

O: »Ni me blo' strah, samo potem je prišla tista Vila pa je nastala tema,« Jan 4 leta

»Veš, samo Vila ni bla' hudobna, prijazna je bla'. Pol pa je Miška na koncu zopet zapela,« Simon, 6 let

4 SKLEP

Po premieri lutkovne predstave, ki smo jo odigrale za 13. Območno revijo otroških in odraslih lutkovnih skupin občin Makole, Poljčane in Slovenska Bistrica, nas je ocenil pomemben kritik, večletni ustvarjalec lutk, animator in režiser, ki nam je podal izjemno dobro kritiko in dodal: »Naj živi predstava!«

Lutkovna predstava *Majhen, pa kaj* je doživela več zaporednih uprizoritev ne samo v občini Slovenska Bistrica, temveč tudi v Framu, na Pragerskem, v Ločah, Slovenskih Konjicah in Slivnici. Kjerkoli smo s predstavo gostovali, so nas sprejeli z velikim veseljem in gostoljubnostjo, obenem pa smo v predstavo dobili še večje zaupanje, potrditev, da delamo dobro in kvalitetno.

Če lahko otroku približamo vsaj kanček kulture in estetske vzgoje, se bomo animatorke ter vsi sodelujoči v predstavi potrudili, da bomo to tudi izvedli in vedno iskali nove rešitve na nova, še neodkrita vprašanja oz. poiskali bomo primanjkljaj v življenju otrok ter ga nadomestili z novimi informacijami, ki bo zopet izključno avtorsko delo.

Potrjujemo vse zastavljene hipoteze in cilje, s katerimi smo več kot zadovoljni.

Prva hipoteza. Z lutkovno predstavo *Majhen, pa kaj* smo otrokom nedvomno ponudili nove izkušnje, skrbno izbrano vsebino, kulturno in estetsko vzgojo. Med ogledom predstave *Majhen pa kaj* so se otroci v besedilu lahko seznanili z novimi izrazi in besednimi zvezami. Tekom predstave so imeli možnost, da ob pesmi zapojejo in zaploskajo. Ob samem dvogovoru Miške in krta pa so dobili občutek veselja, strahu, neodločnosti in poguma.

Otroci so doživeto in z zanimanjem spremljali lutkovno predstavo in zgodbo sprejeli z odprtim srcem. Na podlagi intervjuja z otroki različne

starosti lahko potrdimo drugo hipotezo. Prišli smo do zaključka, da je otrokom še vedno težko »na glas« govoriti o svojih občutjih. Dejstvo, da je otroka tekom predstave strah, oz. da ga spremlja trenutek nelagodja ob določenih prizorih, se nam odraslim ne zdi nič nenavadnega, otroka pa bo sram priznati, da je na trenutke bilo nelagodno, če pa so njegovi starejši prijatelji tako hrabri. Tudi to, da otrok poleg veselja in navdušenja doživi občutek strahu, nam daje potrditev, da so otroci predstavo dojeli, jo spremljali in ob njej doživeli različna občutja in ravno to smo želeli uresničiti s predstavo.

Tudi tretja hipoteza je potrjena, saj so otroci preko predstave spoznali različne lutkovne tehnike ter doživeli sporočilo predstave, obenem pa začutili čarobnost lutkovnega gledališča. Ob ogledu lutkovne predstave so otroci spoznali ročne lutke in njihovo animacijo. Spoznali so senčno gledališče in senčno lutko, ki je bilo ponazorjeno v sami predstavi. Videli so lutko na palici in njeno animacijo ter s svetlobnimi in zvočnimi učinki doživeli čarobnost gledališča. Kot kaže intervju, so prejeli osnovno idejo – sporočilo predstave *Majhen, pa kaj*, ko so odgovorili na vprašanje: Kaj sta želela Miška in Krtek? »Hotela sta postati velikana, da bi onadva tudi »ružla«, ko bi hodla in bi se jih vsi bali, samo potem nista postala velikana.«

Ob ustvarjanju predstave smo se izjemno zabavali in pridobili veliko novih znanj iz različnih področij: glasbe, likovnosti, osvetljave, itn., ki jih bomo v življenju s pridom izkoristili. Izkušnja kot je ta, je nedvomno korak naprej, saj so lutke in ljudje, s katerimi smo sodelovali, doprinesli toliko novega.

Otroci bitja, za katere se trudimo in jim posredujemo dragocena znanja in izkušnje, da bodo v svet stopili kot velikani. Ponosno in pogumno.

»Nič hudega, če si majhen in neboljeno gledaš v svet,
če le imaš pogum in veliko srce,
boš tudi ti premagal strah in na obraz se bo naslikala sreča.«
(Ines Mohorko)

5 LITERATURA

- Bell, J. (1999). Puppets, Masks, and Performing Objects. London: A TDR Book.
- Engler, L. and Fijan, C. (1980). Making puppets come alive. New York: Taplinger Publishing Company.
- Gauda, G. (2001). Theorie und Praxis des therapeutischen Puppenspiels: Lebendige Psychologie C. G. Jungs. Dortmund: Verlag Modernes Lernen.
- Golub, Z. (2003). Šolsko lutkovno gledališče z zbirko lutkovnih igric. Nova gorica: EDUCA.
- Hočevar, S. (1971). Scena na lutkovnem odru. V Kovačič (Ur.), Lutka, revija za lutkovno kulturo. Leto III. (13-14), (str. 767-769).
- Jurkowski, H. (1998). Zgodovina evropskega lutkarstva. Ljubljana: Lutkovna knjižnica.
- Korošec, H.; Majaron, E. (2002). Lutka iz vrtca v šolo. Ljubljana: Univerza v Ljubljani: Pedagoška Fakulteta.
- Korošec, H. (2001). Neverbalna komunikacija. V Čeh (Ur.), Lutka med vrtcem in šolo, *pomlad – poletje* (58), (str. 7 – 20).
- Krpan, M. (2006). Lutka v vrtcu. V B. Vrbovšek (Ur.), *Umetnost v kurikulu vrtca* (str. 161 – 163). Ljubljana: Supra d.o.o.

- Kurikulum za vrtce : predšolska vzgoja v vrtcih (2004). Ljubljana : Ministrstvo za šolstvo in šport : Zavod RS za šolstvo.
- Lainšček, F. (1994). Za lutkovno in otroško gledališče. Murska Sobota: Franc-Franc.
- Lutke v vrtcu. (1966). V L. Kovačič (Ur.), Lutka, revija za lutkovno kulturo. Leto I (2), (str. 117 – 121).
- Lutkovne tehnike za različna starostna obdobja v vrtcu. (b.d.). Pridobljeno 13.7.2010 iz http://www.google.si/url?sa=t&source=web&cd=1&ved=0CBQQFiAA&url=http%3A%2F%2Fwww.pfmb.uni-mb.si%2Ffiles%2Fstud_gradivo_oddelek%2F6217_LUTKOVNE_TEHNIKE_ZA_RAZLI%25C4%258CNA_STAROSTNA_OBDOBJA_V_VRTCU.doc&ei=RdNGTOTsEpCmsQa2sZ2VBq&usq=AFQjCNFXirQ8in--h7Ac3NByttUDiOhSaA.
- Majaron, E. (2001). Lutka pri oblikovanju mladega človeka. V D. Čeh (Ur.), Lutka med vrtcem in šolo, *pomlad – poletje* (58), (str. 4 – 5).
- Obrazcov, S. (1951). Igralec z lutko. Ljubljana: Mladinska knjiga.
- Paljetak, L. (1991). Lutka v prostoru in času. V J. Filo (Ur.), 29. Festival otrok in umetnost Lutka v prostoru in času (str. 12 – 13). Maribor: Festival Otrok in umetnost.
- Paškvan, P. (2.2.2010). Svet lutke. Ringarajne iskrice. Pridobljeno 11.7.2010, iz http://www.ringaraja.net/clanek/svet-lutke_890.html?page=all.

- Pengov, J. (1966). O režiji lutkovne igre. V L. Kovačič (Ur.), Lutka, revija za lutkovno kulturo. Leto I (2), (str. 85 – 90).
- Pengov, J. (1966 – 1967). O režiji lutkovne igre. V Kovačič (Ur.), Lutka, revija za lutkovno kulturo. Leto I (6), (str. 389 – 393).
- Pokrivka, V. (1978). Dijete i scenska lutka. Zagreb: Školska knjiga.
- Preprost in moderen lutkovni oder. (1971). V L. Kovačič (Ur.), Lutka, revija za lutkovno kulturo. Leto IV (15 – 16), (str. 857 – 874).
- Rödl, O. (1966 – 1967). Psihologija otroškega gledalca. V L. Kovačič (Ur.), Lutka, revija za lutkovno kulturo. Leto I (6), (str. 382 – 387).
- Sitar, J. (1991). Otrok z lutko – človek z bajalico. V J. Filo (Ur.), 29. Festival otrok in umetnost Lutka v prostoru in času (str. 38 – 41). Maribor: Festival Otrok in umetnost.
- Šinko, S. (2008). Vloga lutkovnega gledališča pri kulturni vzgoji otrok. Revija za elementarno izobraževanje, 1 (3-4), (str. 131 – 137).
- Trefalt, U. (1993). Osnove lutkovne režije. Ljubljana: Zveza kulturnih organizacij Slovenije.
- Varl, B. (1997). Ročne lutke. Šentilj: Aristej
- Zalokar Divjak, Z. (1998). Vzgoja za smisel življenja. Ljubljana: Educy.

- Zapiski iz predavanj predmeta Lutkovno gledališka vzgoja z metodiko pri viš. pred. prof. Šinko, S. (2009). Maribor: Univerza v Mariboru: Pedagoška fakulteta.
- Zorec, D. (2007). Lutke iz domače delavnice. Grosuplje: Knjigca.
- Županić Benić, M. (2009). O lutkama i lutkarstvu. Zagreb: Leykam international.

PRILOGE

Priloga 1: Scenarij lutkovne predstave *Majhen, pa kaj*.

Priloga 2: Besedila pesmi.

Priloga 3: Gledališki list lutkovne predstave *Majhen, pa kaj*.

Priloga 4: Lutkovna predstava *Majhen, pa kaj* DVD.

LUTKOVNA PREDSTAVA

MAJHEN, PA KAJ

Scenarij:

Mirela Jurič

Režija:

Janja Jurič

Lutke:

Damjana Mohorko

Scenografija:

Damjana Mohorko in Ines Mohorko

Glasba:

Ines Mohorko

Glasbeni producent:

Jure Detiček

Animacija:

Ines Mohorko – Miška, Pajek, glas Vile

Mirela Jurič – Krtek, Gosenica

I. PRIZOR – NA TRAVNIKU

Travnik. Miš leze po tleh. Spremlja jo glasba. Priplesa na vrh scene. Zasliši težke korake. Se skrije.

MIS

Uh, to je bilo pa blizu.
Ali ta gromozanska bitja prav zares,
čisto nič ne gledajo pod svojimi velikimi
nogami?

Miš leze iz velikega lista proti krtini. Iz krtine pokuka krt. Zaslišijo se težki koraki. Krt se skrije. Vpije, kriči.

KRT

Hej, ti, velikan, glej okoli sebe
pa mogoče še pod sebe. Hrrrr...

MIS

Nič ne pomaga, sem že sama poizkusila na tak
način:

»Hej ti tam zgoraj, pazi kje stopaš,« pa ni
zaleglo.

Premajhna smo bitja, nihče nas ne vidi in ne
sliši.

KRT

Zamišljeno.

Hm, ko bi lahko vsaj za en dan postal velik.
Tako velik. *Pokaže z rokami. Se razburi.*
Potem bi, res bi, takole bi ...

MIS

No, no, kaj bi, le jeziš se lahko in grizeš
vsepovsod...

Kmalu se sprijazniš in potem pač...

Jo prekine.

KRT

Ja, ja, ja, prav imaš. Narava nas je res naredila
majhne.

In ta velikan nas ne bi videl niti s povečevalnim
steklom, kaj šele z mojimi očali. Pridi miška, ti
nekaj povem.

Miš zleze v krtovo krtino!

Veš, že miti in pravljice govorijo o čisto posebni,
čarobni gobi. Če jo poješ, menda zrasteš... Gobe
so podobne rožam, ki rastejo na travniku, le da
te rastejo ob reki, par ur hoda od tod. Že nekaj
dni rovem tja in če me moj rudarski nos ne
vara, sem že čisto blizu. Če želiš, lahko greva
skupaj!

MIS

Razmišlja...

Hm, mmm. Zakaj pa ne!? Tudi jaz želim
čarobno gobo, morda tudi jaz zrastem. Rada bi
videla, kako je ko si velik, rada bi videla kako je
tam zgoraj. Ja, pojdiva!

SONG

II. PRIZOR – NA POTI SREČATA PAJKA

MIS

Ti, krtek, zakaj pa si pravzaprav želiš postati velik?

KRT

Zakaj!? Ja, zato, da bi me lahko vsi opazili in bi lahko vsem povedal, da obstajamo majhna bitja tu spodaj, kamor nihče ne pogleda. Morda bi potem bolj pazili kam stopajo.

Gresta dalje. Iz luknje prileze pajek

PAJEK

Ooo, prijatelja, pozdravljena, kam pa sta namenjena?

KRT

Iskat pojdeva gobo, ki živi tam globoko v jami.

PAJEK

Goba, ooo... jama,... pa vidva sploh vesta, kakšna je ta jama?

MIS

Ne, kakšna pa je?

PAJEK

Uooohhooo, miti in bajke pravijo, da je to jama zlobne vile. V njej živijo drugačna bitja, v njej je mraz, v njej je tema...

Zaslišijo se težki koraki.

KRT

Si videl, pajek, takšni velikani nas sploh ne opazijo... Čim prej moramo priti do jame in poiskati čarobno gobo, da bomo zrastli. Povem ti, to je rešitev!

PAJEK

Prestrašeno.

Uuuu... V tisti jami sem jaz že bil in tja, tja ne grem nikoli več, nikoli. O, ne, ne, ne, strašno! Od strahu bi me bilo skoraj konec!

KRT

Strahu? No, če si pa že bil tam nama vsaj povej ali greva v pravo smer?

PAJEK

Ja, držita se poti ob reki, potem pa pri zadnjem hribu, zavijta desno. Ne, zavijta levo. Ali pa morda kar na ravnost? Razmišlja. Ne, ne, zavijta desno, ta bo prava, ne moreta zgrešiti.

KRT & MIŠ

Hvala, prijatelj! Pa srečno!

SONG KRT & MIŠ

III. PRIZOR – NA POTI SREČATA GOSENICO

Gosenica se skriva v luknji, pokuka ven.

GOSENICA

Ooooooooo, kako lepo pojeta!

MIŠ

Si slišal krt? Jaz pa sem mislila, da naju nihče ne vidi in ne sliši. Joj, kako zelo me je sram!

GOSENICA

O, ne, ne, ne, ne, jaz zelo dobro slišim!

MIŠ

Tudi nas majhne?

GOSENICA

Majhne, kako to misliš? Meni se ne zdita tako majhna.

Slišijo se težki koraki.

KRT

Tebi morda ne, tistim velikim gozdnim živalim pa. Nikoli naju ne opazijo, kajne miška, ko takole korakajo mimo naju.

MIŠ

Drži, tudi mene bi skoraj pohodil. Ah, ti debelobučnež.

Veš gosenica, midva sva namenjena v globoko jamo ob reki, kjer raste čarobna goba. Le prečkava še tale hribček, pa sva tam! Pojdeš z nama?

GOSENICA

V jamo? O, ne, ne, v jamo pa že ne grem! A-a.
Nekoč so mi povedali, da v njej straši, v njej je
mraz, v njej je tema, v njej živi nešteto
netopirjev, ki stražijo zlobno vilo. Če te ta dobi v
roke, te spremeni v ledeno svečo in zato je v
jami ves čas tako zelo mrzlo.

Gosenica pobegne, zraven momlja.

O ne, v jamo pa me že ne spravita.

MIS

No, pa nasvidenje gosenica.

KRT

Adijo, gosenica. Pa tako sem si želel, da bi šla z
nama. Miška, misliš, da v jami res straši?

MIS

Posmehljivo.

Strahopetec, strahopetec...

KRT

Nisem, ne. Pojdiva. Jaz se ničesar ne bojim –
Sam pri sebi. skoraj.

SONG KRT & MIS

IV. PRIZOR – ČAROBNA JAMA

Zasliši se čarobni glas jame.

MIŠ

Glej, tukaj sva.

KRT

Ja.

Globoko poje slino.

MIŠ

Ah, daj no, ne reci, da te je strah!

KRT

No, ne tako zelo.

MIŠ

Pridi, greva.

Odide v jamo, pride nazaj.

No, gospod krt, nič boječ, bom še dolgo čakala?

KRT

Veš, mislil sem, da bi si malo odpočila. Saj veš, takole na soncu je v hudih časih prav lepo. Kar poležaval bi na trati in se igral s sončnimi žarki... Pa tudi lačen sem že, pa malo bi počival, pa...

MIŠ

Počival ... mmm... saj niti sonca ne maraš! In malica?! V jami naju čaka pojedina... Kar priznaj, strah te je. Pa kaj potem! Pridi, da ti povem skrivnost... pšššpštpštt... Zato krtek, razumem tvoj strah!

KRT

Mmmmm... Veš, res me je malo strah, ampak čisto malo... Saj si slišala kaj govorijo male živali... Joj, kar zmrazi me.

MIŠ

Veš kaj, prijatelj, ti kar počakaj tukaj in straži, jaz pa bom sama v tej jami poiskala gobo...

Odide v jamo.

KRT

Počakaj, počakaj miška.... hooo, stražim naj? No, prav, prestrašeno, pa bom stražil.

SONG KRT

SENČNO GLEDALIŠČE, LUČ

SONG CAVE

MIŠ

Imam jooooo, uuu, kako je težka...

KRT

Uuuu, aaaa... Pa je res podobna roži...

MIŠ

Zagotovo je odlična...

KRT

Mmmm in tudi diši zelo lepo...

MIŠ

Kaj praviš, krtek, sva si jo zaslužila?

KRT

Seveda, dober tek, prijateljica!

Pojesta gobo.

KRT

O, tako sem sit, da bi kar malce zadremal.

MIŠ

Tudi jaz... zeha. Ko se zbudiva pa bova zagotovo velika in neustrašna.

V. PRIZOR – SPANJE

Mirna glasba. Miška odide iz scene. Krt se zbudi.

KRT

Prijateljica? Ja, kje neki pa tiči?... Miška? Kaj je zdaj to? Ja, tristo kosmatih medvedov, kaj nisem zrastel?

SENČNO GLEDALIŠČE, LUČ

GLAS VILE – avdio posnetek

*Goba, ki sta jo pojedla ima posebno moč...
Podari ti to, kar potrebuješ in to, kar si najbolj
želiš. Miška je potrebovala pogum in ti si moral
premagati strah... To je čarobna goba, posuta z
napojem modrosti... Kdor jo poje, premaga
strahove in postane neustrašen. Najdejo jo samo
tisti, ki si v srcu resnično želijo biti močni,
neustrašni, pogumni...*

KRT

Pogumni? Oooo, kdo je to? Kdo se skriva?

GLAS VILE

Ne skrivam se. Živim v jami in sem...

Krt prekine glas vile.

KRT

Vila. Zlobna vila... Zlobna? Ampak jaz se te ne bojim. Ha ha he he... Ne bojim se te...

SONG KRT – KRTEK REP

KRT

Miška, miška, kje si? Vila, kje pa je moja prijateljica? Zakaj je ni tukaj? Je njej goba škodila?

GLAS VILE

SENČNO GLEDALIŠČE, LUČ

Seveda ne. Miška si je močno želela postati pogumna, da bo lahko s svojim čudovitim glasom zabavala živali. Ti pa si se bal biti majhen in od zdaj naprej boš bolj pogumno gledal na svet! Če verjameš vase, ti lahko uspe marsikaj...

Miška pripoje.

KRT

UUU, aaa,... Pa res, vila je imela prav! Miška, kako lepo poješ!

MIŠKA

Počakaj, da se opojem... Saj boš videl...

KRT in MIŠKA

Maestro, glasba!

SENČNO GLEDALIŠČE, LUČ

SENČNE ŽIVALI, ANIMACIJA

KONEC

Priloga 2: Besedila pesmi

KRTEK in MIŠKA

(I. Mohorko)

Kako bi rad postal jaz pravi vžlikan,
da bi povždal zgoraj kako je čez si tam.

Zgoraj?

Zdaj pa se odloči ti pravi vžlikan,
boš še kdaj ti stopil na mojo mehko dlan,
če si kdaj premisliš, najdeš me prav tam.

Miška jaz sem majhna,

veliko imam sreč.

Nihče me ne vidi pa tudi sliši ne.

Zgoraj vžlikani nič ne gledajo,
z velikimi nogami prav nerodni so,
z velikimi nogami nas pohodijo.

KRTEK REP

(I. Mohorko)

Nč ustrašim se niti mačkč,
ki piha mi naravnost v oči.
Le naj pride kdo, ki je močan zelo,
da pokažem mu, kdo je krték, go.

Naj pride takoj, saj sem heroj!
Nč ustrašim se, niti mačkč ne.
Niti mačkč ne, a, a, niti mačkč ne.

GRANDE FINALE

(I. Mohorko)

Migaj levo, mi - migaj desno,
daj nasmejni se, izgledaš resno,
skoči sem, bam bam, skoči tja,
in zavrti se, 1, 2, 3, o, ja.

Poslušajte živali me,
povem vam trik iz pravljice.

Mi vila je zaupala
skrivnost veselja tega sveta:

»Vzrjemi vase in videl boš,
kaj zmorješ če hočeš, vsemu si kos.«

In da ne bo ti pretežko,
povabim te v pravljico...

Migaj levo, mi - migaj desno,
daj nasmejni se, izgledaš resno,
skoči sem, bam bam, skoči tja,
in zavrti se, 1, 2, 3, o, ja!

DPD Svoboda Slov. Bistrica
Lutkovna skupina
»CIK-CAK«

MAJHEN, PA KAJ

Avtorica: MIRELA JURIC

Režija: JANJA JURIC

Izdelava lutke in scenografija: DAMJANA MOHORKO

Glasba: INES MOHORKO IN JURE DETIČEK

Animacija: INES MOHORKO, MIRELA JURIC

Marec 2010

DPD Svoboda Slov. Bistrica
Lutkovna skupina
»CIK-CAK«

