

Ustvarjajmo s sencami

Namizne lutke so vrsta lutk, ki jih animator (ali animatorji) premika po scenski površini pred sabo. Navadno so velike med 20 in 40 centimetri, narejene pa so lahko iz različnih materialov, tako trdih kot tudi mehkejših – najpogosteje so to les ali različne vrste pene. Izbira materiala je odvisna od tega, kakšen efekt bi radi dosegli ustvarjalci: če na primer hočemo, da bi bila lutka sposobna preciznih gibov, bomo uporabili trd material (na primer les), mehek material (na primer blago ali mehka pena) pa ustvarjajo bolj sproščen občutek gibanja. Trup namizne lutke je običajno narejen iz enega kosa, udi pa so nanj pritjeni tako, da so gibljivi. Glava je lahko del trupa ali samostojen, prav tako gibljiv element. V osnovni različici lahko lutko s pomočjo v hrbet vdelanega vodila premika en sam igralec, ki z drugo roko kontrolira glavo in/ali ude. Za natančnejšo animacijo so potrebni dodatni animatorji, ki omogočijo kontrolo nad vsemi gibljivimi deli hkrati.

Lutke v predstavi so narejene iz EVA pene (trup z glavo) in trde plastike (udi). Oba materiala sta nevpojna, da se lutke, ki med predstavo »skačejo« v vodo, ne bi poškodovale (vpojna pena ali les bi se med vsako predstavo napila vode, zaradi česar bi lutke hitro začele razpadati).

SENČNO GLEDALIŠČE

Zgodba pravi takole: cesarja Han Vudija je po smrti najljubše konkubine zajela neutolažljiva žalost. Njegov svetovalec je iskal način, kako bi ga spet razveselil. Nekega popoldneva je videl otroke, ki so se v soncu igrali s sončniki. Ti so metali sence, ki so se zdele kot žive, in svetovalec je dobil idejo: tistega večera je povabil cesarja na prav posebno predstavo; skozi senco je tako natančno »oživil« preminulo konkubino, da je cesarja potegnil iz žalosti in je ta potem še mnogo let uspešno vladal.

Zgodba o tem, kako je nastalo senčno gledališče, vključuje resničnega vladarja iz dinastije Han, ki je živel približno 2000 let pred našim štetjem; dejansko so senčne lutke verjetno starejše, čeprav najstarejši dokument, ki jih omenja, datira šele iz okoli leta 1000 pr. n. št. Izhajajo z Daljnega vzhoda – iz Kitajske, Indije, Indonezije – in jih v Evropi do 17. stoletja niso poznali. Takrat so jih z imenom »igra v temi« prek Male Azije prinesli trgovci. Najprej so se senčna gledališča pojavljala v Grčiji, na Balkanu in v Egiptu, nato so se razmahnila v Južni Italiji. Od tam so kot »italijanske sence« potovale na sever Evrope in se kot »kitajske sence« zasidrale v Franciji v drugi polovici 18. stoletja. Leta 1886 se je v Parizu odprlo prvo

kabaretno gledališče »La Chat Noir«, v katerem so različni glasbeniki, pisci, gledališčniki in znanstveniki ustvarjali zahtevne in senčne predstave, v katerih je včasih sodelovalo tudi po dvajset nastopajočih. V Nemčiji je bilo tovrstno gledališče priljubljeno v času romantike, ko so zanj pisali pomembni avtorji, kakršna sta bila Goethe in Brentano. Nekaj časa je bilo v meščanski družbi modno, da so družine izdelovale silhuete in iz njih prirejale predstave. Po izumitvi filma je zanimanje za senčno gledališče usahnilo in je iz Evrope skoraj izginilo. Ponovno se je pojavilo v zadnjih desetletjih, ko so začeli ustvarjalci eksperimentirati z različnimi izraznimi možnostmi, predvsem s svetlobo.

Prvotne azijske lutke so bile narejene iz pobarvanega pergamenta in so bile pogosto umetelno okrašene. V Evropi so jih začeli izdelovati iz trših materialov – kartona, lesa, včasih celo kovine. Namesto dekoracije je postalo pomembno gibanje lutke, zato so jih ves čas mehansko dodelovali in razvijali sisteme premikanja udov s pomočjo niti. Prvotne lutke so bile igrane v soju ognja, ki podobe ves čas spreminja. Če so hoteli, da senca obdrži obliko lutke, so morali igrati čisto ob platnu. Šele žarnica je omogočila, da so se lahko začeli igrati tudi z oddaljenostjo lutke od platna, torej s spreminjanjem njene velikosti. Ponovno je napredek na področju senčnega gledališča povzročila halogenska žarnica; ta omogoča, da ostanejo robovi sence ostri ne glede na oddaljenost lutke od platna. Sodobna senčna gledališča svetlobnega vira ne omejujejo več samo na pozicijo za platnom, temveč se igrajo z različnimi koti in smermi svetlobe. Prav tako igra ni več omejena zgolj na lutke: animatorji so tudi igralci, tako s telesom kot z lutkami igrajo za platnom in pred njim. Nekateri ustvarjalci namesto dvodimenzionalnih lutk uporabljajo predmete, kar ustvarja za gledalca drugačen učinek.