



KUKŁA

Kij był rodzajem ruchomego cokołu, który pozwalał figurom rytualnym podróżować, ożywiać kult. Kij sytuował ją ponad tłumem, czyli tam gdzie było jej miejsce w percepcji ludu. Pokłon przed wyższym od siebie był permanentnym pokłonem. Kukła wysoko ponad tłumem była duchem niesionym w dłoniach i ofiarowywanym ku górze. Tańcząc, podskakując nadawała rytm całej kawalkadzie u jej stóp. Człowiek sytuując się pod lalką, służył jej ze świadomością, że służy bogom. Ukrywał się pod jej suknią jako ten pokorny zdany na łaskę bogów. Tak jak to miało miejsce w *Kebe - Kebe*.

W kulturze chrześcijańskiej, jako symbol odwetu za Jezusa, na drzewie kija zawieszono ten niechciany, pogardzany i przeklęty – Herod. Lud obnosił go ku przestrodze. Wieszano, palił lub gilotynował.

Kij kukły jest częścią materii jej ciała – to nie tylko mechanizm. To kręgosłup. Ucząc się poruszać kukłką animator musiał odnaleźć związek ruchu swego i jej kręgosłupa. Musi chodzić razem z lalką, przenosząc obrazy wyobraźni na impulsy ciała. Ruch ciała animatora powinien być skupiony na punkcie w lalce, który ma zostać wprowadzony w ruch, który ma szczególnie być aktywny w życiu postaci. Ruch wynika również ze świadomości właściwości przekaźnika ruchu, czyli obycia z kijem. Wygląda to tak – minimum ekspresji animatora przy maksimum wyrazu lalki.

Rozgrzewka – ćwiczenia z kijem

Kij kukły to rodzaj sztywnego wahadła usytuowanego w pionie. Należy, więc odnaleźć lub wybrać w nim ten punkt, który podczas ruchu nie zmieni swego położenia.

Na początek należy osadzić na kiju przedmiot, który wyobrażać będzie głowę. Osadzić możemy sztywno, jeżeli zależy nam na tworzeniu precyzyjnych relacji pomiędzy postaciami lub sprężysto – uzyskujemy w ten sposób groteskowy efekt kiwającej się głowy. Przy precyzyjnym ruchu, kontakt wzrokowy będzie nadal możliwy. Możemy również głowę przytwierdzić luźno – kukła wówczas posiada własną, nieco niezrównoważoną dynamikę, szaloną i trudną do opanowania.

Ćwiczenia z kijem mają na celu zespolenie kręgosłupa animatora i kija lalki. Możemy uczynić to mechanicznie poprzez umocowanie kija na pasku animatora lub fizycznie trzymając w dłoniach, których sztywność przekazuje drgania i kompozycje korpusu i bioder animatora.

Podwieszając różne przedmioty u szczytu kija i starając się opanować ich bezwładność będziemy lepiej przygotowani do zadań z pełną lalką. Przedmioty owe możemy podwieszać w różnych miejscach kija i w różnej ilości

wyobrażając sobie, że stanowią one substytuty części ciała, nad którymi musimy zapanować.

Budowa kukły

Kukła klasyczna jest figurą osadzoną na kiju o luźno przymocowanych kończynach górnych i dolnych. Ich bezwładność powoduje ruch rozwibrowany, nieco chaotyczny i groteskowy, który czyni lalkę bezpretensjonalną i żywą. Kukła świetnie tańczy, dlatego lepiej nie zmuszać jej do mowy.

Kukła – workowiec jest znacznie trudniejsza i subtelniejsza od kukły klasycznej. Jest cięższa, luźno podwieszona do kija wypchane pakietami worki stanowią substytuty części ciała. Jest to kukła o innych predyspozycjach psychomotorycznych. Melancholiczka, nie podchwytuje tak szybko rytmów kija jak klasyczna. Preferuje bardziej ociężałe podrygi niż hołubce. Więcej myśli niż działa.

Kukła zmechanizowana – posiada możliwości mechanicznej animacji określonych przez reżysera części ciała; głowy, nóg, rąk. Najprostszym mechanizmem jest wysięgnik do głowy umieszczony wewnątrz kija, który pozwala na niezależny od ramion i korpusu obrót głowy oraz jej podniesienie na określoną długością kija wysokość. Dłonie lub nogi porusza się za pomocą cyngla i linki uwiązanej do przedłużonej osi nogi czy ręki na zasadzie przeciwwagi.

Kukły na podstawkach służą pomocą w sytuacjach, gdy nie starcza rąk do trzymania postaci. Podstawa umożliwia bezpieczne odstawienie lalki bez konieczności chowania jej pod parawan lub w kulisy. Kukły tego rodzaju są najczęściej niewielkich rozmiarów i bywają animowane na stołach za niewielkim parawanem nieukrywającym animatora.

Kukły osadzone w tulei na pasku animatora zazwyczaj są większe od klasycznych. Uwalniają dłonie animatora od noszenia i pozwalają mu swobodnie animować mechanizmami lalki lub ogrywać inne lalkowe postaci.

Kukła klawiszowa – bardziej zmechanizowana i statyczna od pozostałych. Klawisze zamontowane wewnątrz ażurowej podstawy, połączone linkami z częściami ciała poruszają je. Zdarza się, że kilka na raz – obrót i pochycenie głowy, ruchy rąk i nóg. Kukła tego rodzaju wykonuje przewidziane ruchy z matematyczną precyzją. Nie ma nic z chaotycznej, roztańczonej kukły klasycznej. Nawiązuje do animowanych rzeźb hieratycznych.

Kukły a'la planchette to lalki epizodyczne. Prosta, lekka dwuwymiarowa konstrukcja pozwala na grę kilkunastoma w krótkim czasie. Emblematyczność ich postaci nie daje możliwości portretu psychologicznego. Nie z tą myślą były konstruowane. Są jak kadry filmu, pojawiają się jedna po drugiej, podobne, choć nie identyczne. W swym kształcie szukają rozwiązania dla historii, którą opowiadają.

Praca kukłą

Praca kukłą opiera się na rytmicznych kompozycjach ruchów kija góra – dół z jednoczesnym ruchem przód – tył i prawo – lewo. Cykle rytmiczne wyznaczają pauzy, w których lalka komponuje się poprzez zerwanie z pionem kija. Jednocześnie prócz tego rytmicznego podrygiwania uwaga animatora skupiona winna być na grze głowy – właściwym kierunku wzroku, czyli nosa, (w przypadku jego braku czegoś z głowy, co najbardziej odstaje). Komponowanie lalki ze świadomością przestrzeni, rekwizytu, partnera i przede wszystkim widza zaczyna się od nosa lalki.

Kukła jest lalką, która z racji sztywnego kręgosłupa nigdy nie będzie baletmistrem. Potrzebuje partnera nie tylko do tańca. Podejścia, ucieczki, pogonie nawet te wokół własnej osi to jej specjalność. Animator musi wiedzieć gdzie ona patrzy, co jest w zasięgu jej wzroku, co ją intryguje a co nie. W przeciwnym razie go skompromituje.

Pojawienie się na parawanie lub zaistnienie w przestrzeni sceny to uderzenie w dzwon. Od razu słyhać czy jest głuchy, głęboki czy pusty. Jej pierwszy krok jest jak start dla sprintera, właściwy jest warunkiem zwycięstwa. W przeciwnym razie można nie zdążyć nadrobić strat.

Kukła porusza się względem określonego poziomu i pionu. Ich złamania niosą emocje i sugerują szczególne sytuacje.