

## MARIONETKI SYCYLIJSKIE



Sycylijka to zdegradowana do funkcji teatralnych lalka rytualna. To kukła à rebours<sup>1</sup>. Prowadzona za pomocą drutu wbitego w głowę, korzystająca z grawitacji i bezwładności luźno przytwierdzonych członków. Z czasem uzupełniona o dodatkowe mechanizmy ich poruszania.

Drut w głowie pozwala marionetce na szybką reakcję wobec zmieniającej się sytuacji. Ruch lalki nie jest opóźniony jak to ma miejsce w przypadku marionetki na sznurkach. Ta bezpośredniość reakcji sprawia, że sycylijki znane są ze swego porywczego temperamentu, bijatyk i pojedynków.

Publiczność ulicy faworyzuje je z uwagi na błyskotliwość riposty. Sceny walk należą do klasyki tej techniki, która wypracowała własną dramaturgię i szkołę.

### Trudne początki pracy z marionetką.

**Pierwsze ćwiczenie z określoną techniką lalkową winno zaczynać się od znalezienia przedmiotu, który używa podobnej zasady ruchu i korzysta z analogicznych mechanizmów jak wybrana lalka.**

O ile w przypadku pacynki, może to być butelka na palcu, kukły – zaostrzony, nieczyszczony pręt na śmieci postawiony na sztorc, jawajki – wieszak z koszulą to dla marionetki sycylijskiej może być to np. różga, do której rzemieni podwieszono kamyki czy patyki. Próba ożywienia takiego przedmiotu ze świadomością, że traktuje się go jak lalkę zbliży nas do specyfiki samej lalki.

**Rozgrzewkę ciała i dłoni, o których wspominałem przy okazji pacynki można i należy stosować przed pracą z każdą techniką lalkową. Rozgrzewka jest rodzajem kontemplacji przedmiotu, który stanie się narzędziem mowy. Czas poświęcony ćwiczeniom ciała, podczas których myśl dokonuje przemiany pragmatycznego stosunku do przedmiotów na irracjonalny, czy mistyczny jest warunkiem, by lalkę w ogóle dotknąć. Gra wstępna z lalką dokonuje się na płaszczyźnie myśli, a w konsekwencji ciała, nie odwrotnie.**

Marionetka sycylijska, o ile nie posiada dodatkowych mechanizmów i sznurków czy drutów przyczepionych do dłoni lub innych części ciała, porusza się podobnie jak kukła w relacji pionu kręgosłupa i drutu oraz poziomu sceny i drogi. Odchylenia od nich są obrazem myśli i emocji, które decydują o dalszych jej losach w opowiadanej językiem bryły w ruchu historii. Nie znaczy to, że ruch do przodu jest tylko ruchem do przodu. Zależnie od charakteru postaci, wieku i typu jest to ruch jeszcze i do góry i do boku, a niekiedy i do tyłu. Istnienie bryły w przestrzeni każe brać pod uwagę jej wielowymiarowość.

Im bardziej ruch lalki jest świadomy i znaczący tym bardziej wyabstrahowany, wystudiowany poprzedzony myślą. Gest Cezara dający gladiatorowi życie nie musi być szeroki. Uwaga tłumów, odpowiedzialność za nieuchronność konsekwencji tego

---

<sup>1</sup> na odwrót (przyp.red.)

gestu sprawia, że trwa on na tyle długo, by dostrzegł i zrozumiał go każdy, kto przygląda się walkom.

**Studium ruchu i gestu podczas realizacji etud zajmuje połowę pracy nad lalką. Smutek, żal, rozczarowanie, tęsknota, gniew, bezradność, etc. to pojęcia, które w lalkowym świecie zyskują konkretny kształt – sugestię poprzez upozowanie. Poza lalki - dramatyczne zatrzymanie czasu, może niczego jeszcze nie sugerować, potrzebna jest fraza – podprowadzenie, kulminacja i wybrzmienie, by móc doprowadzić do takiej puenty, która dookreśli stan emocjonalny pnia z drutem.**

### Marionetka na niciach



**Marionetka**, z racji łatwości tworzenia w oparciu o jej mechanizm, metafor określających smutny los człowieka stała się, nie zawsze zasadnie, **symbolem wszystkiego, co lalkowe**. Mechanizację ruchów aktora nazywa się **marionetyzacją**. Pozbawionego wolnego wyboru człowieka określa się przymiotnikiem marionetkowy, grupę ludzi wykonującą bezkrytycznie czyjeś polecenia marionetkami w rękach, etc

Marionetka na niciach jest lalką oniryczną. Dynamika jej ruchów w pionie jest niewspółmiernie różna od dynamiki w poziomie, którą cechuje ruch lunatyczny i opóźniony w reakcji. Marionetka jest introwertykiem, posiada silnie zarysowany swój świat, który chroni izolując go od zgiełku i hałasu. Ma swój niespieszny wewnętrzny puls, szacunek dla pokonywanej przestrzeni. Jest refleksyjna i oszczędna w gestykulacji.

Marionetka może żyć do czasu, kiedy jest uwiązana do wahadełka. Odcięcie podstawowych nici nośnych; dwóch mocowanych u szczytu ramion i jednej na grzbiecie, pozbawia ją możliwości pokonywania przestrzeni. Odcięcie podstawowych nici motorycznych; trzech u głowy, dwóch u dłoni, trzech u nóg uniemożliwia poruszanie wybranymi częściami ciała. Mowa tu o najprostszej marionetce ćwiczebnej.

Marionetkę poruszamy, nadając właściwe impulsy wahadełku. To ów przedmiot o konstrukcji krzyża pozwala lalce wykonywać szereg skomplikowanych czynności. Konstrukcja wahadełka należy do najpilniej strzeżonych tajemnic warsztatu lalkarza. Powiem tylko tyle, że rozróżniamy wahadełka poziome i pionowe. Pierwsze pozwalają na szeroki gest, zamaszysty krok i możliwość montowania dodatkowych nitek do jego poprzecznych ramion, drugie przystosowane są do gry na niewielkiej przestrzeni na moście, w tłoku pośród partnerów.

Podobnie istotną rolę w animacji marionetki pełnią stawy lalki, których budowa i sposób użytego materiału ma znaczący wpływ na charakter jej ruchu. Budowa stawu i wahadełka jest zależna od siebie. Gest precyzyjny potrzebuje ograniczników stawu i dodatkowych nici, co warunkuje budowę i wielkość wahadełka. Przy rozbudowanej gestykulacji wahadełko podstawowe wspomaga pomocnicze tylko do animacji rąk.

Podobnie rzecz ma się, gdy głowa czy inny fragment ciała marionetki opuszcza należne mu miejsce i gra niezależnie od reszty lalki.

Wydaje się znamionym fakt, że marionetka mimo skomplikowanej animacji, konstrukcji wymagających od animatora najwyższych kwalifikacji, ogranicza swój ruch do imitacji ludzkich wariantów. Pozbawia go metaforyki i gry z niemożliwym. **Marionetka to też szaszetka herbaty na nitce z etykietą.**

## Od czego zacząć

Zacznijmy od twarzy – wystarczą cztery kamienie: oczy, nos i usta by znaleźć właściwy wyraz twarzy. W odnalezieniu go pomoże nam garść innych kamieni. Każdemu z nich, zależnie od wyobrażeń przyporządkujemy jakiś dźwięk: uch, auć, o żesz ty, etc. Zmieniając kamienie w miejscu ust będziemy wydawać owe dźwięki zależnie od wybieranych kamieni. Po każdej zmianie na nowo będziemy komponować wyraz twarzy z pozostałych trzech kamieni; oczu i nosa. W ten sposób powstanie krótka opowieść o twarzy, co widzi. Gęby, które zrobią na nas wrażenie utrwalimy na stałe przytwierdzając je do wyciętych z tektury owali. Ze styropianu wymodelujemy dla nich różnych kształtów potylicę. I podwiesimy na czterech sznurkach; z obu stron powyżej uszu, z tyłu głowy i na czubku nosa. Z drugiej strony jako wahadełka użyjemy dłoni. Do nadgarstka podczepimy nić odpowiedzialną za tył głowy, do kciuka i małego palca uszy, a do wskazującego – nos.

Warsztat animacji marionetką zaczniemy od głowy podwieszanej na sznurkach. Od możliwości komponowania jej owalu wokół pionu broda, nos, czoło i poziomu: uszy – oczy względem prostych w przestrzeni.

**Głowa na niciach będzie towarzyszyć na każdym kroku jej autorowi; w sklepie, kościele, szynku. Będzie wraz z nim wykonywać czynności dobrze znane; oglądanie ludzi wsiadających do zatłoczonego pociągu, krowy na polu. Będzie siedzieć przy stole i przysłuchiwać się rozmowie, będzie flirtować z panią po stronie prawej i ignorować panią z lewej. Alter ego tego, który trzyma nici. Dobrze by było, by po pewnym czasie uwagę domowników przykuwał bardziej ów na niciach niż ten, co nici trzyma. Alter ego musi uwierzyć w siebie, by sprzeciwić się temu, który pociąga za jego nici. Nie reagować na słowo, gest swego twórcy. Sprowokować swą niesubordynacją animatora, by to on poczuł się pociągany za nici, które łączą głowę o kamiennej twarzy i dłoń.**

Ten rodzaj zadania z lalką jest uważany obok animacji kilku postaci naraz za najtrudniejszy. Zmusza do oddania części siebie we władanie innego bez utraty nad nim kontroli – swoiste auto – opętanie.

Kolejne ćwiczenia z marionetką będą różnicowane ze względu na stopień trudności. W praktyce oznacza to podwieszanie kolejnych części ciała lalki do wahadła i podwajanie liczby nici. Dłonie i nogi przytwierdzamy symetrycznie, uszu nie trzeba. W przypadku kuternogi, obciążamy wagą nogi biodro po tej stronie, gdzie nogi nie ma.

**Dobrze jest, dla każdego ruchomego fragmentu marionetki, skonstruować oddzielne wahadło, by zorientować się w dynamice każdej części jej ciała oddzielnie. Dynamika autonomicznych fragmentów ciała i tych samych, lecz połączonych w całość jest całkiem inna. Rękę trzeba podwiesić na trzech nitkach, by precyzyjnie giąć w łokciu, dłoń w sześciu (to rola dla pianisty), nogę w czterech miejscach, by zginać w kolanie i w stawie skokowym. Po wykonaniu tego zadania warto przygotować sceny zbiorowe dla tak rozumianych bohaterów.**

Marionetka jest instrumentem strunowym, który służy tworzeniu obrazu w ruchu. Odwołuje się do wyobraźni jak muzyka do słuchu. Przypadkowe drgnienie dłoni ma konsekwencje nieprzewidywalne, potrafi zburzyć misterną, nastrojową kompozycję narracji gestu i póź, ale też może otworzyć przewidywalną frazę na improwizację żywą i niespodziewaną.

Marionetki poruszane za pomocą jednego sznurka uwiązane u czubka głowy, mimo że prymitywne, są szalenie wdzięczne i pozornie łatwa ich animacja wymaga podobnej dyscypliny, precyzji i umiejętności improwizacji jak marionetkami klasycznymi. Są niezastąpione w pracy warsztatowej.