

PACYNKA

Pacynka to teatr dłoni z przedmiotem – czego dłoń nie wyrazi przedmiot zasugeruje. Ich związek nie zaczyna ani nie kończy się w teatrze. Obserwacja dłoni w relacjach z przedmiotem i resztą ciała, podczas rozlicznych życiowych sytuacji inspiruje, uczy i pozwala wnikać w bogate możliwości żywej formy. Szczególnie żywej w zestawieniu z przedmiotem. Poraża różnorodność wariantów dłoni, z których każdy nieco inaczej podejmuje ten sam temat – bezradności człowieka wobec porażającej obfitości form, które w sobie nosi. Z dłoni nad parawanem czytamy człowieka, który za nim się skrywa.



Zacznijmy od **dłoni**. Jej ruchy, z których korzystamy w sytuacjach nieteatralnych możemy podzielić na ilustrujące – gesty dookreślające wypowiedziane słowa; wyuczone – skodyfikowane jako gesty mające konkretne znaczenie, używane zamiast słów lub dla zwielokrotnienia ich znaczenia tzw. **emblematy** – ruchy nieświadome symptomatyczne dla sytuacji kłopotliwych zwane **adaptatorami** – gesty w trakcie rozmowy, czyli elementy dialogu i wskaźniki emocji.

Zachwył nad dłonią odróżnia ją od innych części ciała. Tak dłoń zyskuje niezależność. Reszta organizmu musi pokornie pracować na jej odrębność. Czas poświęcony obserwacji dłoni to rodzaj nowicjatu. Utwierdzenia w powołaniu, że to właśnie dłoń a nie noga, brzuch czy ramię są najodpowiedniejszym medium do wyrażenia tych subtelnych przeczuć dotyczących ludzkiej natury. Próby poszukiwania impulsów niezależnego życia w dłoni przygotowują do decyzji o oddaniu woli, wyobraźni i rozumu właśnie jej. Przedmiot pojawia się później. Dziecko nie rodzi się ze smoczkiem.

Pacynka jest lalką, która korzysta z formy ludzkiego ciała w budowaniu postaci scenicznej. Niewiele w tej formie da się zmienić, można ją wypełnić. Rzeźba zależy od charakteru dłoni. Tę lalkę realnie boli. Ruch wyciąga z niej kolory, dokonuje twórczych deformacji.

Pacynka jest jedyną lalką, na której wielkość mamy znikomy wpływ. **Jest mała**. Aby zostać zauważona musi nadrabiać dynamiką. Szeroki gest, zadziorność, upór, ciągłe próby pokonania piętrzących się problemów, umiejętność błyskawicznego reagowania na wciąż zmienną rzeczywistość to krótka charakterystyka możliwości pacyнки. Rzecz jasna z tych możliwości nie musi ona korzystać. Ona dobiera sobie paletę możliwości.

Teatr pacynek zawsze zaczyna się od pracy z dłonią. Dłoń sugeruje wyraz twarzy, komponuje obraz całego ciała – jest znakiem pełni ciała, na którą to pełnię pracuje w ukryciu całe realne ciało. Pacynka jako lalka zrobiona z części całości, potrzebuje swego świata - parawanu, okna, kotary, lalki, której stanowi część. Czasem wystarczy jej człowiek, na którym żyje niezależnie od niego. Jest rodzajem pasożyta

– potrzebuje mikrokosmosu, na którym będzie żerować, który uczyni ją wiarygodną – niezależną jako postać.

Rozgrzewka

Dotyczy całego ciała bez wyjątku i zakłada takie jego przygotowanie, by mogło ono stanowić źródło energii, ekspresji i dynamiki dłoni. By ciepło, które wytworzy ciało mogło zostać oddane za pomocą dłoni. **Ustalamy rytm oddechu, zamykamy oczy, w obie dłonie bierzemy lód i ciepłem dłoni topimy go, kto pierwszy.**

Rozgrzewka musi być również mentalna. Dłoń zostaje symbolicznie odcięta jako dłoń i przytwierdzona jako niezależny organizm żywy z własnym rozumkiem i charakterem. Uwaga każdej tkanki mięśniowej, każdego nerwu jest skierowana na tę dłoń w ten sposób, by uczynić ją na tyle wrażliwą, by reagowała jak całe ciało. Ciało wykonuje zadanie, które później zostanie powtórzone przez samą dłoń wspomagana sygnałami z niego płynącymi.

Wzrost z nasiona po deszczu – poszukiwanie pionu. Zadomowienie w przestrzeni ziemi – żyznej, jałowej, odwiedzonej przez inne istoty. Rozpoznanie siebie jako istoty społecznej - uświadomienie sobie relacji osobowych. Doświadczenie przyjaźni, niechęci i miłości – kwitnienie. Potrzeba ofiary i heroizmu – owocowanie. Schyłek, zmierzch, jesień – oddanie konarów ptakom, kory dzięciołom, wydrążonego pnia po piorunie chowającym się przed deszczem kochankom. Upadek w ziemię.

Można podczas tego ćwiczenia śledzić zmiany, jakie zachodzą w sposobie oddychania i w źródle artykulacji dźwięków (przeponowy, płucny i gardłowy) i szukać zależności między dynamiką ciała a oddechem. **Od ziarna, co parska jak żrebak, poprzez łądygę, która wzdycha do drugiej łądygi, poprzez kwiat, co ziewa znudzony zachwytem i wędnie powracając do ziemi, do ziarna.**

Od sposobu oddychania samej dłoni zaczyna się budowanie analogicznej postaci. Innym ćwiczeniem przygotowującym do pracy z dłonią są zadania i etiudy aktorskie, w których dłoń gra niepoślednią rolę. **Zegarmistrz w delirium, który stara się wykonywać swój zawód. Śledczy, który wyrывая zęby podsądnemu, z resztek po jedzeniu dowiaduje się o charakterze popełnionej zbrodni, etc.** Czynności wykonywane przez dłoń stają się kluczowe dla historii, stanowią jej puentę lub wskazują rzeczywiste intencje.

Irracjonalnie zwolnić tempo, by przyjrzeć się jak ona – dłoń to robi. Oświetlić ją na różne sposoby, by wydobyć z niej to, co poprzez przyzwyczajenie do kształtu i funkcji dłoni pozostaje niezauważone. W poszukiwaniu niezależności dłoni należy zapamiętać wykonywane przez nią ruchy i starać się je powtórzyć jako studium w warunkach laboratoryjnych.

Zbliżając się do specyfiki teatru dłoni poprzez studiowanie jej ruchu należy zwrócić uwagę na sposób jej zachowania w pracy z rzeczywistym i wyimaginowanym przedmiotem. Używanie pióra, filiżanki, młotka czy pipety zakłada określoną dynamikę i charakter wykonywanej czynności determinowany przez kształt i funkcję przedmiotu. Czy dłoń jest w stanie wykonać te same czynności bez tego przedmiotu?

Co się zdarzy, gdy w dłoń pozbawioną przedmiotu, wciąż działającą jak z przedmiotem włożymy inny rzeczywisty obiekt?

Z dezorientacji dłoni rodzi się nowe na nią spojrzenie, z zakłopotania nowym spojrzeniem autentyzm jej ruchu. Zdziwienie częścią własnego ciała to reakcja po właściwie wykonanym ćwiczeniu. Problem tkwi w wyobraźni spętanej przyzwyczajeniami. Rozgrzewka ma oczyścić wyobraźnię z pamięci – uwikłania w stereotypy, a rozum ze sprawdzonych sposobów i rozwiązań.

Ćwiczenia obok dłoni

Postawienie siebie obok swej dłoni sytuuje nas w roli obserwatora. Oby był wnikliwy i nie zadowalał się żadnym genialnym odkryciem.

Celem tychże ćwiczeń jest zaznajomienie wyobraźni z cyklicznością i rytmizacją pracy dłoni. Cykliczność pracy dłoni może prowadzić nas na trop ukrytej w niej postaci. Obserwacja różnych cykli rytmicznych pozwoli nam wnikać w wewnętrzne predyspozycje dłoni i jej właściciela i odnaleźć ten najbardziej dla niego charakterystyczny. Na przykład: **kroki a zarazem podskoki – ciekawość, co na drodze. Zaskoczenie i próba poznania nieznanego – dynamiczna pauza. Poznanie w formie zabawy – szybkie, krótkie ruchy. Rezygnacja i powrót.**

Cykl to temat, który zakłada powtarzalność na różne sposoby, niezależnie od sytuacji. Można go modyfikować, czynić wariacje, nawiązania do poszczególnych motywów etc. Cykl tworzą mikro konflikty – szeregi pytań i odpowiedzi, zadań i realizacji, które akcentują zmiany rytmów i pauzy. Uwolnienie dłoni z relacji z drugą dłonią i resztą ciała to najważniejszy cel tych ćwiczeń.

Dłoń uprzedza nas, budzi się pierwsza. Buntuje się przeciwko nam, grozi, egzekwuje prawa podmiotu. Co kryje się za dłonią? Rozpacz, melancholia, rezygnacja, rozbawienie czy może pajak, modliszka, hiena lub sęp a może urzędnik państwowy, grabarz, teściowa a co jeżeli pegaz, syrena, sfinks.

Kogoś należy w dłoni odnaleźć. Istotę jakoś żywą. Poszukiwanie postaci w różnych rodzajach cyklicznego ruchu dłoni ma swój kres w postaci odnalezionej, która prosi o dramaturgię - sceniczne spełnienie – ruch tej postaci. Oddech, krok, sposób istnienia i postrzegania rzeczywistości, reagowania na nią są pierwszymi komponentami postaci odnalezionej.

Ćwiczenia dłoni z przedmiotem – coraz bliżej pacynki

Opisać ruchem dłoni przedmiot – jego kształt, kolor, funkcję. W opisie zawrzeć swój stosunek do niego. Przywołać go, a gdy pojawi się realnie w przestrzeni sceny skonfrontować go z tym wcześniej opisanym.

Ruch dłoni nie musi nic ilustrować. Wystarczy, że stanowi komunikat w swym własnym języku. Ważne by aparat mowy – dłoń wykorzystał wszystkie swe możliwości: pozy, dynamiki i pauzy i nie miał wątpliwości, co do jego czytelności. Dłoń w ruchu jest jak dziecko – ufa w prawdę wyrazu nie z racji, że wybór padł na właściwy wyraz, a z powodu brzmienia, które nie kłamie. W obliczu katastrofy to nie słowo ratunku mówi o rozmiarach tragedii a tembr głosu, który wydobywa się ze zrozpaczonych gardel.

Zamknąć oczy i dotknąć bryłę. Powtórzyć ruch ten już bez bryły. Wyrzeźbić z pamięci w materii powietrza jej kształt. Obejrzeć z daleka inną bryłę i nie dotykając jej opisać ją ruchem mając zamknięte oczy.

Wiele jest przedmiotów tworzonych z myślą o dłoni. Dzięki rozlicznym kontaktom z przedmiotami dłoń jest szczególnie predestynowana do przewodniczenia w podróży po świecie przedmiotów. Jako pierwsza rozpoznaje kształt, który układa się pod jej liniami papilarnymi. Transponuje na komunikat myślowy i emocjonalny miękkie, szorstkie; chłodnie i ciepłe; kanciaste i obłe.

Dłoń pośród przedmiotów szuka tego, który będzie z nią współtworzył odnanioną postać. Będzie stanowił jej część: głowę czy tylko nos, garb czy plecak, rękę czy pałkę.

Dopełnienie postaci dłoni przedmiotem to duża odpowiedzialność. Przedmiot wydobywa charakterystyczność postaci, dookreśla a zarazem rozszerza perspektywę znaczeń, dopełnia i otwiera możliwości ekspresji scenicznej.

Mamy myśl – cokolwiek to nie wszystko. Obraz – ryba na deszczu. Do dyspozycji dłoń i konewkę. To komponenty, które należy wykorzystać tak, by stanowiły łańcuch przyczyn i skutków, zwieńczony rozwiązaniem nie możliwym do uzyskania bez poprzedzających je wydarzeń.

Schemat etiudy w teatrze dłoni i przedmiotu jest równaniem z wieloma niewiadomymi. Należy próbować różnych wariantów, gradacji, wielokrotności komponentów, różnych rytmów i brzmień by znaleźć najbardziej satysfakcjonujące rozwiązanie. Ręce w górze – to obraz tańca chasydzkiego, ale i moment przed rozstrzelaniem. To samo zdarza się w świecie dłoni i przedmiotów.

Należy ustalić punkt wyjścia – pozycję statyczną. Inna będzie dla dłoni z nożem, inna dla związanej sznurem, inna dla schowanej w but. Przyjrzyjmy im się w sytuacji wyodrębnienia – na parawanie. Wokół tej pozy układamy kolejne: zdziwienia, rezygnacji, zaskoczenia, przerażenia. Gdy w palcu możliwości znajdzie się ich na tyle dużo by ułożyć logiczny „po kłatkowy” ciąg narracji, możemy wypełnić go „mięsem” scenicznym – czasem, który upływa zanim emocja wywoła taką pozę.

Zdziwienie wywołuje spotkanie z nieprzewidzianym. To zarazem konsekwencja przewidywalnego sposobu życia przed owym spotkaniem. Jego konsekwencją jest gradacja – coraz większe zdziwienie w miarę poznawania obiektu, lub coraz mniejsze. Aż do rezygnacji – ona również posiada swą dynamikę. Zaskoczenie dynamiką rezygnacji – zabawa z nią to rezultat skrywanej potencji, pragnienia nieprzewidzianego.

Budowa pacynki

Do tradycyjnej wystarczy przedmiot z dziurą na palec czy palce. Przedmiot, który dłoń może utrzymać. Jabłko wygryzione przez robaka. Butelka z tajemnicą wewnątrz. Kawalek gąbki. W tradycyjnej pacynce przedmiot ów będzie sugerował głowę. Głowa lalki jest oprawą dla nosa. Lalka, bowiem patrzy nosem! Bez nosa jest ślepa.

Układ Iyoński – gdy trzy palce wypełniają tuleję rękawa prawej ręki pacynki praworęcznego lalkarza, to daje najwięcej możliwości w sytuacjach, gdy lalka często

chwytą przedmioty. Używa ich tak by najpełniej wyrazić swe emocje i charakter. Na palcu wskazującym trzyma się głowa, kciuk oznacza rękę lewą. Nadgarstek, jak w innych układach, stanowi z przodu brzuch i tyłek z tyłu. Z środka dłoni (z ramion pacynki) idzie impuls kroków, gdy postać wyobraża mężczyznę. Ruch nadgarstka (bioder) akcentuje wyobrażenie kobiety. Tak samo dzieje się w przypadku wszystkich układów.

Układ kataloński – palce: wskazujący, środkowy i serdeczny tworzą szyję. Jest używany w przypadku pacynek o dużych i ciężkich głowach. Pacynki owe częściej gadają niż działają. Niewiele można zdołać używając tylko kciuka i małego palca. O ile pacynki z Lyonu do bijatyk używały pałek, o tyle w Katalonii pacynki wymierzały sprawiedliwość, zgodnie z tradycją, z byka.

Układ klasyczny – bardziej pseudo niż klasyczny, w którym mały palec i serdeczny w ogóle nie są używane (rzekomo po to, by proporcje zachować między dłońmi lalki). Głowa osadzona na palcu wskazującym, na prawo ma środkowy, a z lewej kciuk. Wynika to z przystosowania układu tradycyjnego do możliwości animacyjnych dzieci. Pozwala na używanie lalki małą i niewprawną dłonią. Ten układ częściej wykorzystują zabawki niż lalki teatralne.

Pacynka włoska głowę ma na kiju, palec mały i serdeczny trzymają ją. Za sprawą kija lalka może błyskawicznie stracić głowę, rozdzielając się na dwie postaci, a nawet techniki lalkowe. Dłoń i głowa na kiju – kukła działają wówczas niezależnie. Głowę można podnosić tak wysoko jak na to pozwala długość kija. To pacynka nader ciekawska.

Znamy również **pacynki oburęczne**, z głową osadzoną na obu kciukach. Mniej dynamiczne, ale większe i bardziej przystosowane do skomplikowanych czynności noszenia, przedstawiania, komunikowania się za pomocą dłoni.

Praca pacynką

Pacynkę poruszają impulsy z podbrzusza i mostka. Tylko tak jej ruch może być pełen i autentyczny. Pacynka porusza się razem z animatorem, jego krok jest jej krokiem, jego oddech jej tchnieniem. Jej zaskoczenie, rozkojarzenie wypływa z podobnych stanów animatora.

Pacynkę prowadzi się na wyprostowanej ręce, która jest przedłużeniem korpusu i dalej bioder. To jej sztywność pozwala luźnej dłoni odbierać impulsy nawet z pięty. Jeżeli pozna się dokładnie ruch pacynki, który wynika z ruchu całego ciała, wówczas można próbować ruch ciała ograniczać. Nie wszystkie, bowiem miejsca gry są na tyle duże by pacynka mogła „chodzić wraz z animatorem”.

Nawet w przypadku lalki o tak prostej konstrukcji, materiał i sposób jego wykończenia mają znaczenie podstawowe. Kawalek gąbki zamiast głowy, drewna czy butelki plastikowej dają lalce inne predyspozycje niż drewno i masa papierowa. Należy je odnaleźć i wykorzystać.

Wymienność główek, zmiana miejsca, zabawa w chowanego – to jej podstawowe atuty. Pacynka potrzebuje partnera, ciągłych przeciwności losu, dziania się wbrew

logice, grawitacji i poczuciu przyzwoitości. W przeciwnym razie można jej nie zauważyć na parawanie. Mimo to, pierwsze zadanie dla niej to: **nie robić nic**.

Wejź, rozejrzyj się, zauważ, że nikogo nie ma, poszukaj czegoś. Znajdź cokolwiek, co cię zastanowi nawet, jeżeli niczego nie ma. Nie rób nic. I pytanie; co robię, kiedy nic nie robię? Następne; jak robię to, co robię, kiedy nic nie robię? I wniosek; co, to znaczy, że nic nie robię, gdy po wszystkim stwierdzam: narobiłem się? **Nazwij to, co robiłeś, kiedy nic nie robiłeś. I pokaż to, co nazwałeś. Czy to jest to samo? Nauka chodzenia to elementarz. Pierwszy krok to kontemplacja kroku. I radość z pionu. I lęk przed jego utratą. I dalej - obranie punktu uwagi. Skupienie na punkcie na parawanie podczas zmiany miejsca w przestrzeni. Wiarygodność każdego kroku musi poprzedzać jego wyobrażenie. Gra lalką realizowana jest nie poprzez utożsamienie się z postacią, a poprzez jej wyobrażenie.**

Z lalką jak z dzieckiem – najpierw poznaje siebie – dłubie w nosie, chrząka, próbuje złapać własny profil, ucieka przed cieniem. Potem poznaje siebie poprzez relacje z osobą w przestrzeni i czasie. Lalka wchodząc w przestrzeń sceny, określa ją. Ziemia, morze, powietrze, kosmos. Pacynka wyżej parawanu nie podskoczy. Musi relacje góra – dół transponować na relację poziomą. Nawet, jeśli parawan jest w pionie. Gdy leżąc z trudem posuwa się do światła – wspina się. Rzeczywistość sceny dotyczy nie przedmiotów, a relacji pomiędzy nimi. Relacja to wyobrażenie. Lalka zmusza do wysiłku wyobraźni.

Obrót pacynki stanowi nie lada problem. Należy złamać symultaniczność ruchu ciała i lalki, w przeciwnym razie lalka obejdzie przestrzeń, a nie obróci się. Należy wejść pod lalkę, by obrót był wykonany w miejscu, wokół własnej osi. Ruch po obrocie zawsze wychodzi z bioder animatora. Nie można lalki gonić. To jej uwłacza. Należy być z nią i jej służyć.

Bunt. Etiuda.

Lalkarz przed parawanem przymierza pacynkę, sprawdza czy pasuje do jego dłoni. Wchodzi za podświetlony od tyłu parawan. Na parawanie pojawia się jego cień. Lalkarz ćwiczy z pacynką; karze jej iść. Ona idzie. Siąść – siada. Biec – biegnie. Klęka, ona stoi. Ponawia prośbę. Ona stoi. Wyjaśnia jej, gestykulując, (co wyraźnie widać na parawanie), o co mu chodzi. Wściekły zdejmuje ją z dłoni i rzuca na parawan. Wychodzi. Lalka podnosi się „sama” pokazuje mu gestem, prostym i jednoznacznym, co o nim myśli i wychodzi bez jego pomocy.

Realizacja tej etiudy jest możliwa na dwa sposoby; zmiana światła na przednie po wyjściu animatora umożliwi innemu animację zbuntowaną lalką. Lub po wejściu za parawan animator zmienia pacynkę na inną – taką samą tylko animowaną również za pomocą czempurytów. Wówczas może się ona rzeczywiście podnieść „sama” animowana z za źródła światła i wyjść za kulisę.