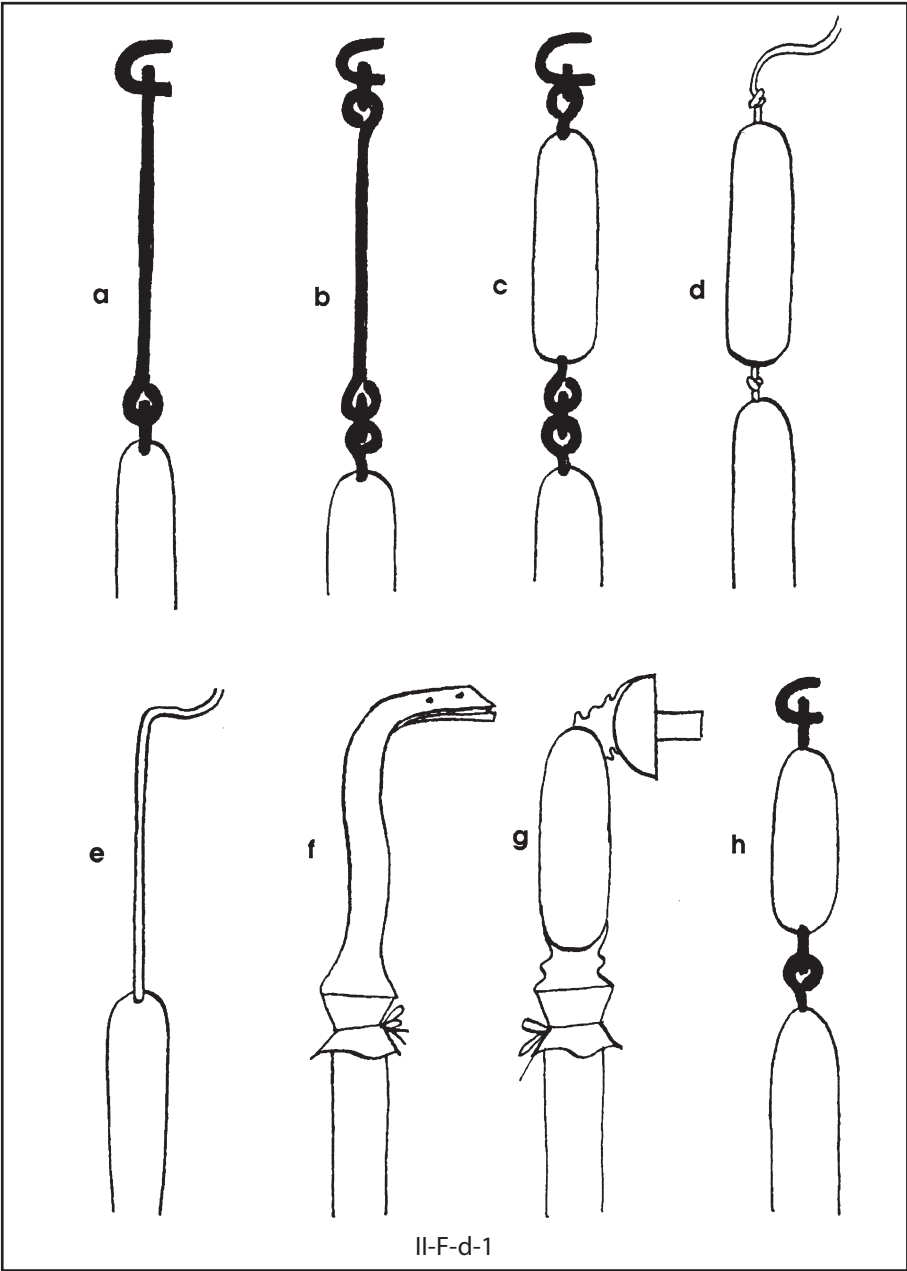
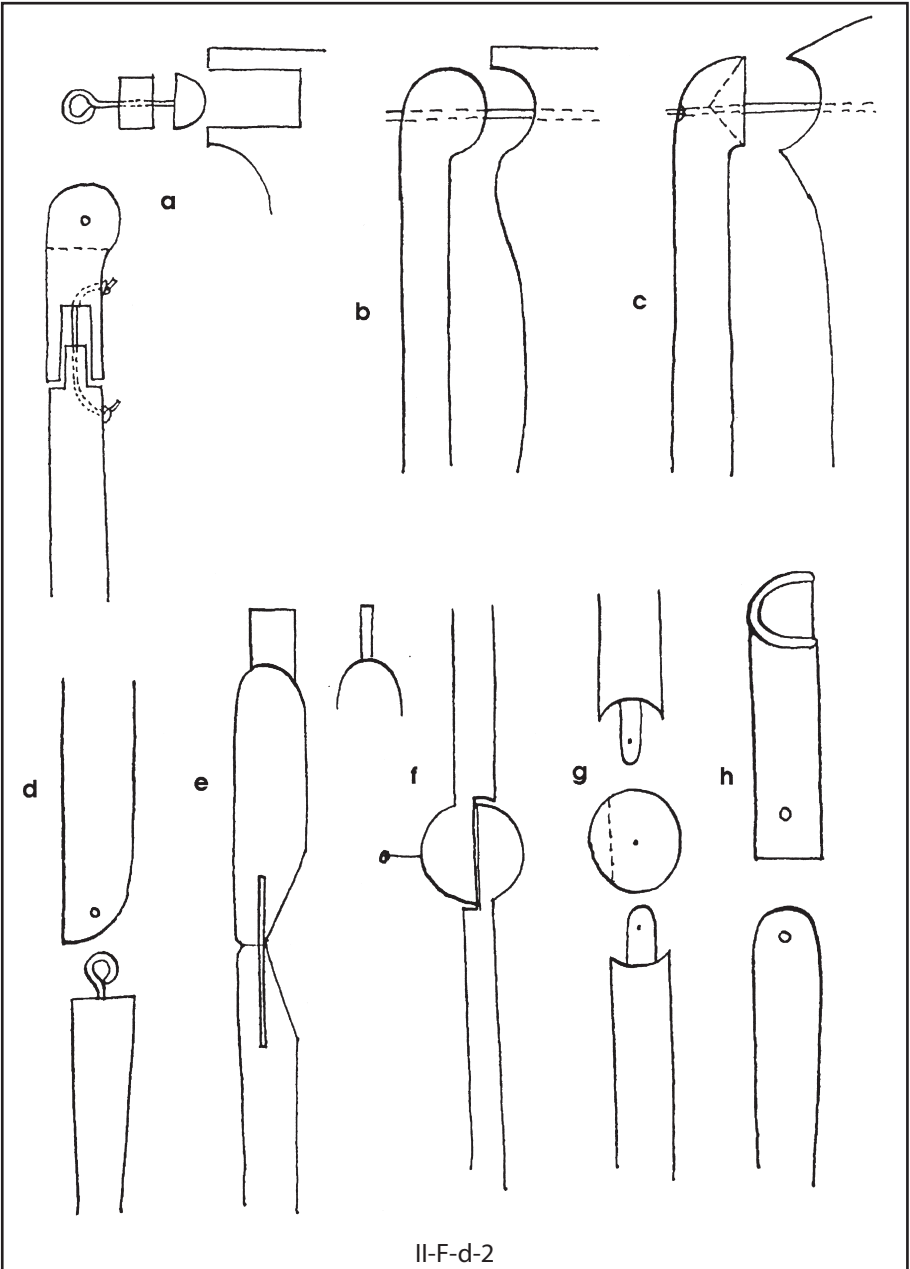


d) Ruce

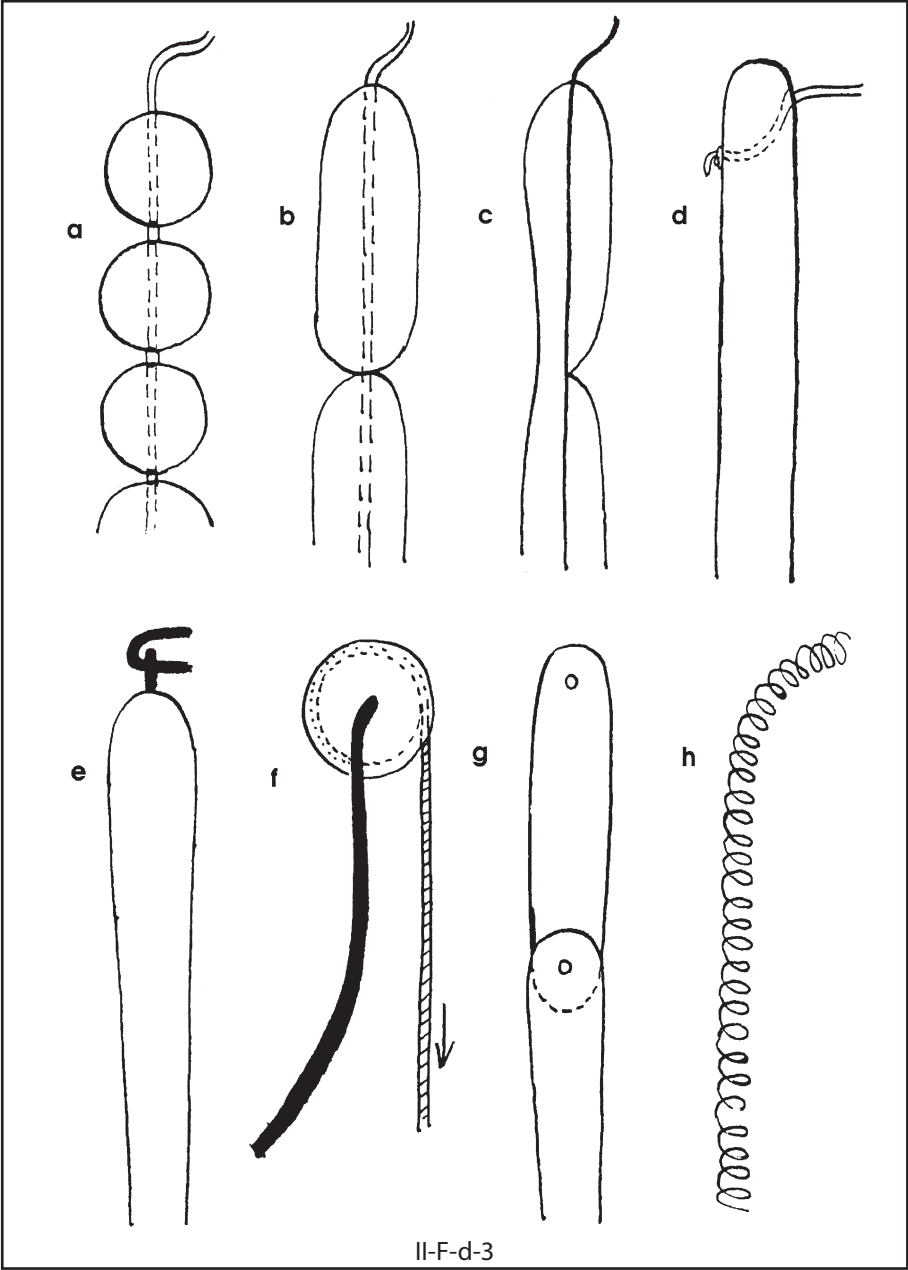
Ramenní a loketní klouby u většiny marionet jak na drátě, tak na nitích, jsou většinou velice jednoduché konstrukce. Technika vodění ruky na niti automaticky formuje paži loutky do „anatomicky“ snesitelného tvaru. Spoj mezi ramenem a spodní částí ruky od lokte dolů lze bez problémů realizovat pouho pouhým provázkem (II-F-d-1e) nebo „rukávem“ z plátna dole zavázaným kolem ruky a nahoře docela obvykle přibitým k rameni loutky (nejčastější způsob řešení u lidových marionetářů) (II-F-d-1f); pokud kostýmek loutky přece jenom prozrazuje „absenci“ materiálu ruky, vyplní se i horní část paže materiálem (II-F-d-1d, c, g, h). Provázek nebo „rukávek“ přece jen není příliš vhodný, pokud loutka manipuluje rekvizitou (třeba mečem) (II-F-d-1a, b, c, d, g, h), potom je přece jen vhodnější si „pojistit“ pevnou vzdálenost lokte od ramene, pokud nemáme v úmyslu nějaký jiný, nepřilíš estetic-ký efekt.

Daleko větší pozornost je potřeba věnovat loketnímu kloubu u javajek, kdy právě způsob hraní (česká škola) čempurity a jejich vytáčení při práci se zápěstím loutky vyžadoval omezení pohybu lokte na opačnou stranu (vylomení). Pak jsou loketní klouby řešeny podobně jako kolena u marionet (II-F-d-2d, e, f, g, h). Manekýn, kterého je možné ovládat daleko větší silou a razancí, snese i klouby opět inspirované dětskou panenkou (II-F-d-2a, b, c), kde lze navíc tuto sílu regulovat nastavením tahu gumy nebo kůže, která tvoří spojovací materiál. Kloub může být natolik pevný, že loutku lze skutečně jako „manekýna“ aranžovat do stabilizovaných poloh. Způsob hraní, nebo již samotná výtvarná stylizace loutky se může odrazit i v požadavku na již technologicky daný „jiný“ pohyb. (II-F-d-3a) celá paže je složena z korálek na kůži nebo provázku; (II-F-d-3b) dva oválné díly taky jako korálky; (II-F-d-3c) paže celá vystříhaná z pěnové gumy s mírným nadržáním pohybu v místě loktu zeslabením materiálu, prostřední provázek nebo kůže je jen pro zvýšení pevnosti a odolnosti; (II-F-d-3d, e) paže nemusí být v lokti vůbec dělena; (II-F-d-3f) schéma řešení ruky (třeba pochodujícího vojáka) pohybující se v rameni taháním za táhlo, do původní polohy se vrací vlastní vahou; (II-F-d-3g) u plochých loutek stačí spoj volným nýtem nebo zauzlovaným provázkem; (II-F-d-3h) ruku může tvořit i pružná spirála.



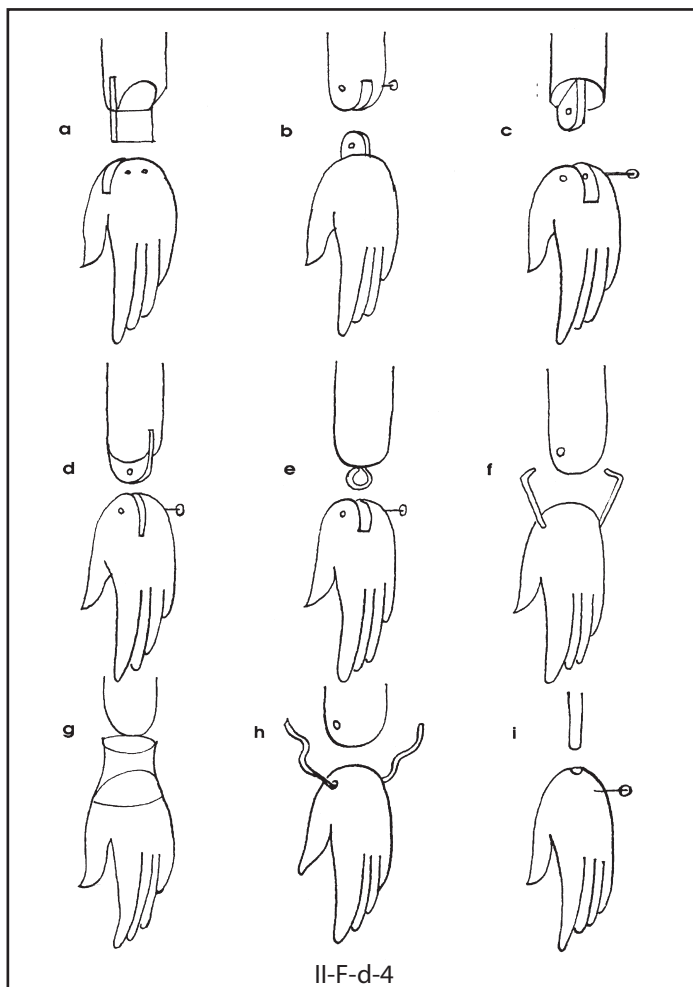


II-F-d-2



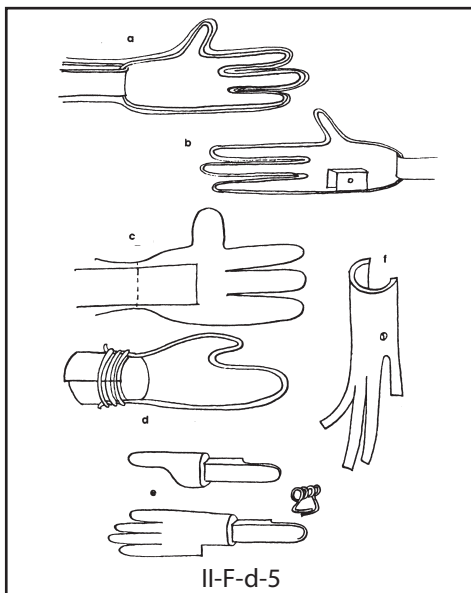
II-F-d-3

I když dlaně loutek lidových marionetářů tvořily většinou pevný celek s celou spodní částí ruky (od lokte dolů), hraní zápěstím má jak u marionet, tak javajek, ale i manekýnů svůj půvab. (II-F-d-4) ukazuje několik řešení zápěstí závěsných loutek, spojovacím materiálem je buď kůže (II-F-d-4a) nebo čep ze dřeva či plechu a odpovídající „vydlabání“ (II-F-d-4b, c, d), někdy stačí šroubové očko (II-F-d-4e) nebo drátěný pant (II-F-d-4f). Lze použít opět i plátěný „rukávek“, své splní i provázek (II-F-d-4h) nebo kousek kulaté kůže (II-F-d-4i).

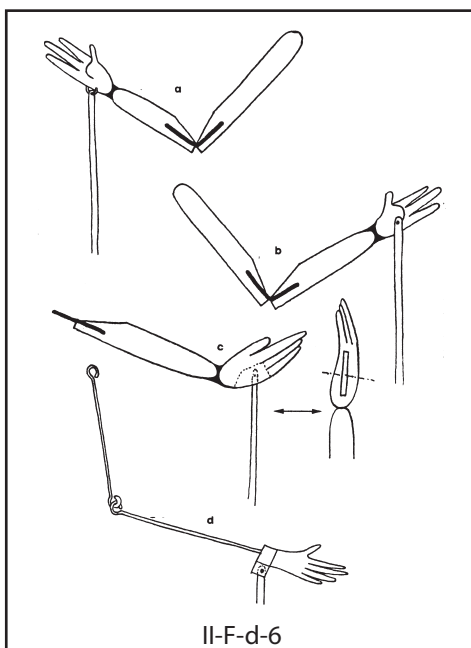


Často se ručičky šijí i z textilu. Na kostřičku z drátu pak stačí provléknout přímo pásek kůže (II-F-d-5a), u javajky bude ke kostřičce ještě přiděláno upevnění pro čempuritu (II-F-d-5b). Maňáskové šité ručičky mají do zápěstí vlepen váleček (náprstek) pro prst loutkoherce (II-F-d-5c, d). Ruce se dají udělat i z teplem tvarované rozřezané trubky (II-F-d-5e). Ruka na principu kolíčku může „držet“ rekvizitu (II-F-d-5f).

Jak jsem se již zmínil, javajkové vedení rukou má svou specifiku. Vodící čempurity jsou podle oblasti a „škol“ přidělány k rukám loutky různým způsobem (II-F-d-6). Ten typicky „český“ je na obr. (II-F-d-6c, d). Nejen snaha o zvláštní gesto loutky, ale především touha zakrýt vedení loutky do kostýmu vedla k upevnění čempuritu až pod loket loutky, který se zakryl dlouhým a širokým rukávem (II-F-d-7a). Bezpochyby inspirace japonským divadlem, kde navíc oblečení loutek v „kimonech“ i způsob hry přímo takové vedení vyžaduje (II-F-d-7c). Pak nejsou problémem ani pohyblivé prsty pro řeč prstů, rukou a gest v orientálním divadle (II-f-d-7b).



II-F-d-5



II-F-d-6

