

Kirsten E. Ekern

Ulike typer teaterdukker

Materialvalg, konstruksjon
og bevegelighet

Høgskolen i Hedmark
Rapport nr. 6 – 2008

Fulltekstutgave

Utgivelsessted: Elverum

Det må ikke kopieres fra rapporten i strid med åndsverkloven og fotografiloven eller i strid med avtaler om kopiering inngått med KOPINOR, interesseorgan for rettighetshavere til åndsverk.

Forfatteren er selv ansvarlig for sine konklusjoner. Innholdet gir derfor ikke nødvendigvis uttrykk for Høgskolens syn.

I rapportserien fra Høgskolen i Hedmark publiseres FoU-arbeid og utredninger. Dette omfatter kvalifiseringsarbeid, stoff av lokal og nasjonal interesse, oppdragsvirksomhet, foreløpig publisering før publisering i et vitenskapelig tidsskrift etc.

Rapporten kan bestilles ved henvendelse til Høgskolen i Hedmark.
(<http://www.hihm.no/>)

Rapport nr. 6 – 2008

© Forfatteren/Høgskolen i Hedmark

ISBN: 978-82-7671-679-5

ISSN: 1501-8563



Høgskolen i Hedmark

Tittel: Ulike typer teaterdukker: Materialvalg, konstruksjon og bevegelighet			
Forfatter: Kirsten E. Ekern			
Nummer: 6	Utgivelsesår: 2008	Sider: 122	ISBN: 978-82-7671-679-5 ISSN: 1501-8563
Oppdragsgiver:			
Emneord: Teaterdukker, figurteater			
<p>Sammen drag: Rapporten presenterer arbeid med framstilling av teaterdukker. Rapporten er delt i to. Den første delen tar opp teaterdukker mer generelt. Blant annet blir teaterdukker som fenomen behandlet. Det blir videre diskutert problemområder knyttet til hvilke type dukker, materialer og tekniske løsninger en bør velge ut i fra dukkenes karakter og rolle i et teaterstykke. Den andre halvdel en dreier seg om konkrete forsøk med utvikling av «hodedukker». Det ble stilt kriterier til materialvalg sett i relasjon til tekniske løsninger. To av målene er at dukkene ikke skal være for kompliserte å framstille, samtidig som de skal ha en tilfredsstillende bevegelighet. En beskrivelse av materialvalg og valg av tekniske konstruksjoner blir presentert, samt en evaluering av de ulike dukkenes bevegelsesmulighet og funksjon. Arbeidet blir presentert gjennom tekst, illustrasjoner og fotodokumentasjon.</p>			



Høgskolen i Hedmark

Title: Different kinds of puppets			
Author: Kirsten E. Ekern			
Number: 6	Year: 2008	Pages: 122	ISBN: 978-82-7671-679-5 ISSN: 1501-8563
Financed by:			
Keywords: Figure theater, puppets			
<p>Summary: The report records the work of presenting puppets (puppet theatre). It is in two parts. The first part deals with puppets in general, looking amongst other things at the puppets as a phenomenon. The report further discusses problems related to what types of puppets, materials and technical choices need to be made with regard to the puppet's character and role in the play to be performed. The second part is about concrete attempts to develop «head-puppets». It presents the criteria for choice of materials seen in relation to technical solutions. Two of the aims are that the puppets should not be too complicated to make and that they should have satisfactory mobility. The report describes the choices of materials and technical constructions, along with an evaluation of the mobility and function of the various figures. The work is presented through text, illustrations and photographs.</p>			

FORORD

Rapporten bygger på et flerårig arbeid med dukketeater og egen utforming av teaterdukker. Både min undervisning i kunst og håndverk, mitt nære samarbeid med dramaseksjonen her på Høgskolen i Hedmark, samt min produksjon av teaterdukker for diverse teatre, har gitt meg relativt bred erfaring med dukketeater og å framstille dukker. Imidlertid har jeg på enkelte områder hatt behov for å kunne eksperimentere mer systematisk for å finne fram til mer nyanserte løsninger, produksjonsmessig sett. Både valg av dukketyper, materialer og tekniske løsninger har derfor vært vesentlige problemområder i dette prosjektet.

I rapportens første del blir det blant annet presentert en kortfattet analyse av ulike typer dukker og deres muligheter for bevegelser, mens det i del to blir presentert en beskrivelse av forsøket med å utarbeide tre «hodedukker» med ulike tekniske konstruksjoner. Etter utprøving av disse dukkene blir det foretatt en evaluering.

Prosjektet ble startet i 2003, men jeg fikk to års opphold i arbeidet, da jeg ble involvert i et samarbeid om et annet FoU-prosjekt. Først høsten 2006 kunne jeg fortsette arbeidet med teaterdukker.

Hamar, 8. mai 2008
Kirsten E. Ekern

INNHOOLD

Forord	7
DEL I	13
Innledning	15
Begrepsbruk.....	15
Dukketeater gir rom for formidling av ulike kunstarter for barn.....	16
1. Teaterdukken og dens verden	19
1.1 Valg av materialer.....	20
1.2 Mulighet for ulike bevegelser.....	20
1.3 Uttrykksmuligheter.....	20
1.4 Forenkling.....	21
1.5 Farger.....	22
2. Valg av dukketype relatert til dukkens rolle i spillet	23
2.1 Kort om ulike typer teaterdukker.....	23
2.1.1 Marionetter.....	24
2.1.2 Hånddukker/hanskedukker.....	25
2.1.3 Stangdukker/stavdukker.....	28

2.1.4 «Hodedukke»	30
3. Eksempler på ulike typer dukker og deres bevegelsesmuligheter	31
3.1 Dukker egnet for bruk i klasserom og samlingsstunder	32
3.1.1 Kremmerhusdukke	32
3.1.2 Fingerdukker	34
3.2 Marionetter	36
3.3 Hånddukker	40
3.4 Stangdukker	46
3.5 Marotter og humanetter	56
4. Kriterier for at en dukke skal virke troverdig og levende	67
DEL II	71
5. Forsøk og utprøving av ulike halskonstruksjoner på «hodedukker»	73
5.1 Videreutvikling av produksjon av hodedukker	73
5.2 Dukkekroppenes bestanddeler og sammensetting	75
5.2.1 Dukke I	75
5.2.2 Dukke II	86
5.2.3 Dukke III	90
6. Vurdering av de tre dukkenes kvaliteter når det gjelder funksjon og muligheter angående dukkeføring	93
6.1 Halsens bevegelighet	93
6.2 Bevegelse i hofteledd og bein	95
6.3 Bevegelse i skulder- og albueledd	97
6.4 Vekt	98
6.5 Konklusjon	98

7. Fotodokumentasjon av de tre utarbeidede «hodedukkene»	101
7.1 Dukke I.....	102
7.2 Dukke II.....	107
7.3 Dukke III.....	111
8. Fotodokumentasjon av hånddukke og stangdukke	117
8.1 Hånddukke. Papegøye.....	118
8.2 Stangdukke med to førerstenger. Høne.....	119
Litteratur	121

DEL I

INNLEDNING

Begrepsbruk

I «Regikunst» (Reistad & Hytten 1991 s. 90) siterer Anita Husum Nilsen den polske professoren i dukketeaterhistorie, Henryk Jurkowski. Han har, nettopp ut i fra det moderne dukketeater, følgende definisjon på teaterdukker:

Teaterdukke er betegnelsen på enhver gjenstand som lar seg transformere til en scenisk karakter, også menneskekroppen (hvis den blir behandlet som en dukke) eller deler av den (for eksempel hendene). Dette innebærer at alle slags objekter, samt alle typer materialer som adapteres gjennom produksjonsprosessen, per definisjon er teaterdukker.

I Norge er det tradisjon for bruk av begrepene *dukketeater* og *teaterdukke*, imidlertid er begrepsbruken diskutert, og nå er mange ulike navn i bruk. Noe av grunnen til at terminologiene varierer skyldes bl.a. at vi har «*at gjøre med en ekspanderende, internasjonalt orienteret teaterform*». (Hamre 1997 s. 20.)

Det settes opp ulike eksperimentelle teaterstykker. Vi kan finne ulike kombinasjonsformer av bruk av bl.a. figurer, objekter og ulike teknikker, noe som gjør at begrepene teaterdukker og dukketeater ikke blir like relevante og dekkende for de ulike uttrykksformene.

Begrepet teaterdukke kan omfatte ulike fenomener som for eksempel hånddukker, stangdukker, marionetter, marotter og skyggefigurer. Som et alternativ til *teaterdukke* finner vi også benevnelsene *teaterfigurer* og *animasjonsfigurer*, dette er begreper som rommer mer enn begrepet *teaterdukke*. Ordet *figur* omfatter også menneskekroppen, spill med objekter og lignende. Dette er begrep som også vil bli benyttet i rapporten.

I tillegg til begrepet *dukketeater* er det i de seinere årene blitt vanlig å bruke bl.a. terminologier som *objektteater*, dvs. spill med gjenstander; *animasjonsteater*, en gir tingene liv, animerer dem; og *figurteater*, en benytter ulike typer figurer. Begrepet *dukketeater* kan kanskje virke relativt upresist og unyansert og i tråd med gammel tradisjon være med å befeste forestillingen om at dette er en teaterform rettet mot barn. Ved å benytte dette begrepet er en kanskje derfor med på å sementere denne forestillingen. Allikevel, på tross av disse betenkningene innledningsvis, vil jeg også benytte dette begrepet når jeg omtaler teaterformen mer generelt. Her i landet er det for de fleste av oss *dukketeater* og også *figurteater* vi vanligvis benytter som samlebegrep.

Dukketheater gir rom for formidling av ulike kunstarter for barn

Figurteateret er ikke en primitiv utgave av det vanlige teateret. Det er en selvstendig teaterform. Du kan ikke alltid gjøre alt som i det tradisjonelle teateret, men du kan gjøre noe annet, noe som kanskje vil være umulig i et teaterstykke med skuespillere. Dukker kan sveve, de kan falle mer dramatisk og fra større høyder enn en skuespiller, de kan utføre absurditeter, de kan bokstavelig gå i oppløsning foran publikum.

For di dukketheateret er ikke-realistisk teater, kan det overskride de fysiske grensene som andre teaterformer er nødt til å forholde seg til – og nettopp det er kanskje den siden med dukketheateret som gjør det så spesielt. (Hernes, Horn & Reistad 1993b s. 130)

Så det bør være en hensikt når en velger å benytte figurteater som uttryksform. Men som i tradisjonelt teater er det litteratur, tekst, fortelling, en hendelse eller en historie som blir formidlet.

Videre formidles innholdet via figuren og dukkeføreren. Dukkeføreren er som skuespillere, en *fortolker* av den aktuelle historien. Videre skal føreren *formidle* stoffet via figuren både *verbalt* og gjennom *bevegelse*. Begge deler er krevende prosesser som stiller krav til fortolkerens kunstneriske evner.

På samme måte, når en ser på mangfoldet av figurer som rommes av teaterdukkebegrepet, kan det være meningsfylt å sammenholde disse med det beslektede fenomenet *skulptur*. Kunstneren har hatt sin intensjon under utformingen av en skulptur. Skulpturen skal også kommunisere med oss. Hos en skulptur er det elementer som materialer, form, farge, tekstur m.m. som utgjør en helhet og som skal formidle et uttrykk. Skulpturen skal meddele «noe», den spiller en «rolle» i sine omgivelser.

Marionettens – animationsfigurens – menneskefremstilling bør være så åben, at den sammen med animatisten kan formidle forskjellige uttrykk, mens skulpturen i seg selv – og en gang for alle – skal rumme hele sit sanselige uttrykk som et råmateriale for beskueren. ... Imidlertid er det min opfattelse, at marionetten rummer et klart skulpturelt aspekt, som bør få konsekvenser både i teori og praksis. (Hamre 1997 s. 23)

Dette er et fenomen jeg finner vesentlig og grunnleggende å være bevisst når en utformer teaterdukke for barneteater. En viktig side ved barns møte med ulike estetiske uttrykk er at de blir «grepet». At møtet blir av en slik kvalitet at det blir noe barnet stopper opp ved og som ikke bare passerer forbi som ett av mange relativt intetsigende sanseinntrykk. Jeg har registrert hvor intenst barn lar seg fange av teaterdukkene. Kanskje er det en fascinasjon over at døde materialer får liv og sjel?

Dersom barna får anledning, blir dukkene studert på en grundig måte etter endt forestilling. Denne aktive måten å studere figurene på er ikke alltid like tydelig under museums- eller galleribesøk. Antagelig oppnår barna, gjennom spillet, både innlevelse og identifikasjon som medfører at det oppstår et mer personlig forhold til teaterfigurene enn hva en vanligvis oppnår i møtet med andre skulpturelle ytringer.

Vektlegger en estetiske kvaliteter i produksjonen av teaterdukke, utvider en mulighetene for mangfoldige kunstneriske opplevelser for barna. Slik kan dukketeateret formidle tverrkulturelle opplevelser. Barn vil kunne møte

litteratur, skuespillerkunst og ulike visuelle kunstneriske ytringsformer. Sammen med lyd, musikk og lys vil en kunne formidle mangefasetterte presentasjoner.

En parallell til dukketeateret, i dette henseende, kan en også finne i billedbøker. Begge er medier der barn står som bevisst målgruppe for kunstneren. Og de er medier der kunstnere har anledning til å formidle og uttrykke seg direkte til barn gjennom varierte estetiske virkemidler. I billedbøkene formidles en tekst, samtidig er bildene også med, som et alternativt symbolspråk, å formidle historien, slik at det sammen med teksten, danner en helhet. Imidlertid kan bildene tilføre teksten noe, si noe mer, eller si noe på en annen måte enn det den rene teksten kan. Slik kan en trekke parallell til dukketeater. En tekst formidles, via diverse figurer. Sammen med teaterfiguren viser scenerommet fram en helhetlig komposisjon, et tredimensjonalt bilde, stadig skiftende. Figurens ulike uttrykksformer kan imidlertid tilføre teksten alternative tolkningsmuligheter. Bevegelser, pauser, hurtighet i spill, stemmeleie, lydeffekter, osv. kan være med å påvirke våre tolkninger av den rene teksten.

1. TEATERDUKKEN OG DENS VERDEN

I teaterdukken blir døde materialer gitt en form og de blir gitt et liv via dukkeføreren, men de fortsetter å være tre, tekstil, pappmasje, osv. Hamre uttrykker tanker rundt dette ved å kalle det en dualisme, mellom materiale og en virksomhet som er i konstant forandring:

Spilleren får dukken til at bevege seg, og denne animationen er igen betinget af dukken, idet dens tekniske og øvrige udformning påvirker spillerens spil. (Hamre 1997 s. 115)

I og med at dukken består av de samme materialene som omgivelsene/scenografien, er animasjonen, bevegelsene, det som får den til å skille seg ut fra bakgrunnen. Samtidig er det derfor viktig at scenerommet er holdt relativt minimalistisk rent. En må bare trekke inn de kulissene og rekvisittene som er nødvendige for spillet, slik at de ikke opptre i konkurranse med hovedpersonene.

Det er en rekke mangfoldige og svært ulike faktorer som skal forenes og som skal fungere sammen for at en skal oppleve figurteater av helhetlig karakter: innhold, dialog, form, dramaturgi, dukkeførerens tekniske evner og evne til å tolke og formidle følelsesmessige uttrykk gjennom sin dukkeføring, samt den visuelle helheten, der rommet/scenografien og dukken inngår. Valgene en må ta er mange og mulighetene er store.

Selv når det gjelder valg av type figur må en foreta analyser og fortolke. Arbeidsprosessen er en veksling mellom idemyldring, utforming og prøve-

spill. Eventuelt må en forkaste, for så å gjøre nye forsøk og eksperimenter. Alt må stemme med det formålet en har med dukken. Kanskje må også dette planlagte målet justeres og endres underveis i prosessen.

1.1 Valg av materialer

Dukker for spill kan framstilles av svært mange ulike og varierte materialer. De kan lages så solide at de tåler flere års hardt teaterliv, og de kan framstilles av materialer som er raske og lettvinde å bearbeide og som kun er beregnet for en kort levetid. Med få enkle midler kan en trylle fram en liten skikkelse med eget liv. Strengt tatt behøver en kanskje ikke annet enn en hanske på hånden eller et stykke stoff, eventuelt med symboler for øyne og munn. I et spill animerer en kanskje stenger, tekstiler eller gjenstander, tingene mister fort sitt vanlige trekk og en kort stund får de en eksistens som teaterfigurer. Figuren og materialet blir levende gjennom dukkeførerens bevegelser.

Det viktigste hovedprinsippet når det gjelder materialvalg er at de må være lette. En blir svært raskt sliten når arm/hånd holdes i stillestilling.

1.2 Mulighet for ulike bevegelser

Dukkens bevegelse og bevegelsesmuligheter er også et viktig og mangfoldig område. Det er handlingen i et stykke og dukkens rolle som avgjør hva slags bevegelsesmulighet og bevegelsesmønster som kreves hos figuren. Ulike typer teaterdukker kan tilfredsstille ulike krav til bevegelse. Ofte kan det være nettopp rollens krav som avgjør hva slags type dukke en velger.

1.3 Uttrykksmuligheter

Dukken må ha en rekke ulike uttrykksmuligheter. Figurens evne til å engasjere publikum er avhengig av dukkens uttrykk og utseende, dens tekniske utforming, budskapet som framføres, den sceniske sammenhengen og dukkeførerens evne til å føre dukken og evne til å formidle stoffet verbalt. Dukketeater krever derfor nært samarbeid mellom de involverte.

Michael Meschke sier imidlertid i boka «En estetik för dockteater!» (1989 s. 11):

«Att skapa figuren är den viktigaste delen av hela produktionsprocessen, av båda tekniska och konstnärliga skäl: spelaren skall arbeta med bästa möjliga instrument och publiken få största möjliga upplevelse.»

Som dukkemaker er det selve skuespilleren en framstiller. Dens utstråling er et viktig grunnlag.

Han understreker videre at figuren er en helhet der kroppsformatet, proporsjonene mellom delene, utformingen av hender og føtter, samt hodets grunnform inngår i helheten. Allerede grunnformen på hodet kan si mye om dukkens personlighet. Holder du en pære med stilken ned er uttrykket helt annerledes enn dersom den tykke enden på pæren vender ned.

Imidlertid er det ansiktsuttrykket som er det viktigste hos figuren. Spesielt øynene er av betydning. For det første må en sørge for at dukken har blikkontakt med sine medspillere og sine tilhørere. Svært ofte kan en se at dukker er konstruert slik – eller føres slik – at de stirrer tomt opp i lufta. Dermed mister de raskt sin troverdighet som sosiale, følende medmennesker. Dukkens øyne bør se rett fram, slik at blikket dermed er rettet dit nesen peker. Dette sikrer en dukkeføring som gir dukken blikkontakt.

En dukke kan ikke skifte ansiktsuttrykk. Det ene uttrykket du skaper på dukken, må kunne gi muligheter for rom for fortolkninger fra publikum. For det første bør en etterstrebe et følelsesnøytralt uttrykk. Dersom du lager smilende øyne og munn på dukken, får du problemer med troverdigheten når dukken en dag skal være sint eller trist. Dette forhindrer imidlertid ikke at du gir dukken en egen karakter eller typebeskrivelse. En doven sløv type kan bli sint, glad, nysgjerrig osv. En stor myndig madonna kan bli fyrig, ung og kjærlig og den lille tause, forslitte tøffelhelten kan en dag eksplodere. Det ene uttrykket dukken får må derfor kunne gi rom for et fleksibelt følelsesregister, og det må samtidig få fram vesentlige sider ved dukkens karakter.

1.4 Forenkling

For dukker som er tenkt som aktører for et større publikum, er det viktig at ansiktstrekkene trer klart fram, også på avstand. Den danske dukkemakeren

og dukkespilleren Ole Bruun-Rasmussen har i en rekke av dukkehodene benyttet isopor som materiale. Han skjærer ut dukkeansiktet slik at klare flater står opp mot hverandre. Ved å skjære hodet i fasetter og flater vil også lys- og skyggeeffekten være med å understreke hodets form og karakter. Han unngår små detaljer som allikevel ikke synes fra salen. Det som ikke behøves, det kutter han ut. På et kurs i framstilling av teaterdukker uttrykte han, at dersom det var et poeng at en dukke i stykket var døv, så var det viktig at ørene var på plass. Dersom den imidlertid var normalt hørende så behøvede en ikke male eller lage ører på dukken.

1.5 Farger

Bruun-Rasmussen er også svært bevisst i bruken av farger. En teaterfigur i et stykke blir kanskje holdt i den «varme» delen av fargesirkelen, mens skurken i stykket blir holdt lengst vekk fra disse harmoniene og vi får en blå skurk. Fargen kan være en integrert del av et budskap, holdning, og forsterke et inntrykk. Det er drama også i fargene. Det er viktig at fargebruken spiller med og underbygger innholdet i stykket og ikke forstyrrer og motarbeider det. Så ved siden av forenkling og stilisering vil valg av farger være viktig. Kulde/varme- og lys/mørkekontrasten er elementer som vil kunne være med å skape tydelige og klare trekk. De vil kunne synliggjøre motsetningsforhold eller kunne forsterke et blikkfang og dermed være med å skape et fokus.

Farger kan dessuten benyttes som romskapende virkemidler. Dette kan benyttes i arbeidet med å utvikle og skape en scenografi, jfr. Johannes Itten (1977).

2. VALG AV DUKKETYPE RELATERT TIL DUKKENS ROLLE I SPILLET

Behovet for uttrykks- og bevegelsesmuligheter varierer med dukkens roller. Meschke sier:

Figurskapandet förbereds genom rollstudium. Först söker man skaffa sig en klar uppfattning, bokstavligen en bild, av karaktären som skall gestaltas. Den uppfattningen kan inte vara statisk. Vi vill inrymma de förändringar, som det är pjäsens intentioner att skildra. Genom rollstudiet in finner sig valet av spelteknik, liksom valet av material, nästan automatiskt. En grotesk, jordbunden tungviktare kan lämpligen göras av trä men en poetisk, svävande gestalt kan behöva vara lätt och då göras i tunnaste papier-maché och textilier. I vart fall vill jag gärna se begreppen rollen-tekniken-materialet som en enhet vars delar harmonierar med varandra. (Meschke 1989 s. 13)

2.1 Kort om ulike typer teaterdukker

En kan dele inn teaterdukker i fire grunntyper, disse er svært ulike: Hånddukker/hanskedukker, stangdukker, marionetter/tråddukker og skyggeteaterfigurer. (NB. Skyggeteaterfigurer vil ikke bli behandlet i denne rapporten.)

Imidlertid finnes mange ulike varianter innenfor disse kategoriene: Stangdukker kan være utformet slik at du benytter din egen hånd som

dukkens hånd (marotter). I tillegg kan hele dukkeførerens kropp også være ikledd dukkens klær og slik utgjøre dukkekroppen. Hos andre varianter kan en førestang være festet i bakhodet på dukken, mens to mindre stenger er festet i dukkens albue/underarm. Slik kan stengene være festet på ulike måter på stangdukken, dette medfører dermed at dukken føres på svært ulike måter, noe som igjen innvirker på dukkens bevegelsesmønster og på dukkeførerens rolle og plassering. I enkelte tilfeller befinner dukkeføreren seg bak rampen, andre ganger er han med på scenen. Her inne i scenerommet kan han ha en anonym rolle, eller han kan være en av dukkenes medspillere. Slik kan vi finne varianter og blandingsfenomener blant de ulike grunntypene teaterdukker: Vi kan møte hånddukker hvis hender eller hode blir ført med stenger, dukker som blir båret oppå dukkespillerens hode, dukker som blir ført ved hjelp av stang og tråd, dukker med mer eller mindre mekaniske bevegelsessystemer, osv.

Dette er et problemområde som vil bli eksemplifisert blant annet gjennom illustrasjoner seinere i rapporten.

2.1.1 Marionetter

Begrepet har sitt utspring i krybbespill og blir brukt om små Mariafigurer. Marionette er et begrep vi ofte bruker i overført betydning. Å være en marionette betegner en person som er totalt styrt av en eller annen form for makt eller maktperson. Vi adlyder blindt og mekanisk, setter ikke spørsmålstegn, eller problematiserer. Vi henger i – og blir holdt i – tråder, som styres av andre. Men ironisk nok kan teaterets marionettefigurer virke svært frie og mangfoldige i sitt bevegelsesmønster, de kan være komplekse og avanserte i utformingen og dermed ha et stort register av muligheter. De kan sveve, fly og hoppe, de kan gå baklengs og de kan f.eks. få de mest raffinerte og nyanserte arm- og fingerbevegelser. De kan virke tunge og lette, klumpete eller elegante og grasjose. Dette er kanskje dukketypen som man kan få til å utføre de fleste geberder, sammenlignet med oss mennesker, og som samtidig kan være troverdige. Jo flere ledd og tråder dukken har, desto mer krevende blir den imidlertid å føre.

Marionettene kan også være helt enkle i utforming og teknikk. Kanskje blir de bare ført ved hjelp av et par tråder. Marionetter skiller seg på et par områder fra viktige prinsipper hos andre typer teaterdukker. Dukkene blir ført

ovenfra i et mer eller mindre komplisert trådsystem. Og vanligvis befinner dukkenes føtter seg på samme nivå som dukkeførerens føtter. Kropp, hode, armer, bein, hofte m.m. heves ved hjelp av tråder. Ved å slakke trådene får tyngdekraften de ulike kroppsdelene tilbake til utgangspunktet. En behøver derfor heller ikke å ta samme hensyn til vekt når en velger materialer. En kan f.eks. svært ofte se marionetter framstilt i tre.

Trådene er vanligvis festet i trepinner som danner et kors og som fungerer som utgangspunkt for dukkeførerens manipulering av dukken: Dette gjør det mulig å styre flere av dukkens kroppsdelers samtidig. Når en framstiller marionetter må en f.eks. være nøye med å få festet trådene i passe lengder i forhold til hverandre. Dukken skal kunne henge rett, med armer og bein rett ned når førerkontrollen holdes vannrett (dukkenes hvilestilling). Trådene skal være så lange at dukken når gulvet/underlaget med beina når dukkeføreren står med vanlig bøydd albueledd. Stillingen bør kjennes avslappet for spilleren. En må derfor knytte trådene løst først, slik at en får justeringsmuligheter.

I de første forsøkene på å lage og føre marionetter kan en kanskje begrense antallet ledd og snorer, slik at innlæringsfasen blir mindre komplisert (se ill. s. 37 og 39). Marionettene er vanskelige å føre. Det krever lang trening og erfaring. Jeg tar derfor kun med et par enkle eksempler her i rapporten, med tanke på at bruk av teaterdukker i skole og barnehage også er med som mitt målområde.

2.1.2 Hånddukker/hanskedukker

Innledningsvis presenterer jeg to varianter som vanligvis kan regnes inn under begrepet hånddukker:

«Sokkus», snakkedukke

En spesiell type hånddukker er, her i landet, gjerne kalt «sokkuser», da utgangspunkt for dukkeproduksjonen kan være en sokk. De er velegnet når du ønsker bevegelse og liv i ansiktet. Du fører selve dukkehodet med hånden og styrer og beveger ansiktstrekkene med tommelen og de andre fingrene. Tommelen utgjør som regel underkjeven, mens de andre fingrene fører overmunnen. Snakkedukken kan imitere munnens talebevegelser, den kan være velegnet både til å framstille sangkor så vel som glupske ulver, kvekkende ender og drøvtyggende kameler. Foruten, munn, nebb osv. kan

en også benytte fingrene til å bevege øyne og ører. Sökkuser kan også ha armer, disse blir da gjerne ført ved hjelp av stenger.

Fingerdukke

For intimspill, f.eks. i små grupper med barn, kan de såkalte fingerdukkene være aktuelle. En kan sy, hekle og strikke små figurer som passer til en enkelt finger. En kan også klippe fingrene av hansker og lage disse om til små menneske- eller dyrefigurer. Det blir et svært begrenset bevegelsesregister på disse små vesenene, men de kan allikevel være fascinerende i små spill.

Generelt om hånddukker

Velger en å benytte hånddukker, er størrelsen begrenset og relativt bundet. Da er det dukkeførerens egen hånd og fingre som danner kroppen i dukken, og dette blir dermed bestemmende. Bevegelsesmønsteret blir også noe begrenset ut i fra hva en kan få til kun gjennom håndens, håndleddets og fingrenes bevegelser. En rollefigur som f.eks. stadig skal gripe gjenstander vil kanskje kreve at du lager ei hånddukke. Dine egne fingre (gjærne tommel og ringfinger) fungerer da som dukkens hender og armer, og dermed kan dukken gripe, løfte og manipulere. Foruten å framheve hånddukkens komiske talenter, sier Bergsland og Zaitzow (Reistad & Hytten 1991 s. 101): *«Hanskedukkens bevegelser blir ofte korte og små. Og gir dukken et uttrykk av vitalitet. Det er lett å kontrollere bevegelsene, og dukkeføreren kan utnytte finmotorikken i hånden til fulle. Her er det ingen overføringsledd som i stavdukken eller marionetten.»* Hånddukken vil derfor også kunne uttrykke en nyansert varhet i og med det er med håndbevegelsene en skaper liv i den lille skikkelsen.

Under framstilling av hånddukker er det vanlig å sy en underkjole til dukken. Denne skal sitte romslig og godt på hånden, og ikke hindre håndens bevegelser. Den bør ha en viss lengde og gjærne nå til spillerens albueledd. En benytter ofte solid lerretsstoff som underkjole. På denne underkjolen, som bør forankres til halsen på dukken, er det så mulig å foreta klesskifte på en ukomplisert måte. En skal ofte også kunne skifte dukker under en forestilling, og det bør være god vidde i underkjolen, slik at en raskt og ukomplisert får den på hånden.

Dukkehoder

Dukkehodet kan framstilles av svært ulike materialer og med hjelp av ulike teknikker. Uansett valg av materiale er det viktig at hodet blir så lett som mulig. Her presenteres enkelte forslag som også kan egne seg til bruk i skole- og barnehagesammenheng. I denne rapporten går jeg ikke detaljert inn på hvordan en går fram i produksjon av dukkehoder, men nevner kun enkelte materialområder som er godt egnet. (For nærmere beskrivelse, se Aure og Ekern (1999 s. 56-63).)

Tomemballasje, dvs. plastflasker, bokser oa. kan fint benyttes som hoder. Smør dem inn med skolelim eller annet egnet lim og kle dem med trikot, filt eller andre tekstilmaterialer. En kan også velge å male disse hodene.

En type dukkehoder, som nok er litt tunge dersom en ønsker å benytte dem i mer langvarige teaterstykker, er *grønnsaker* og *frukt*. Grønnsakene varierer i form og farge, de har ulike egenskaper, vi bruker dem i ulike sammenhenger og de har ulike vekstforhold. Disse forskjellige elementene kan gi utgangspunkt for varierte spill med forskjellige vinklunger, innholdsmessig sett. Dermed kan det være spennende å trekke disse vekstene inn som figurer i dukkespill i pedagogiske sammenhenger.

Myke dukkehoder

Ullgensere, collegegensere, strømper, trikot- og stretchstoffer og andre tøyelige materialer er godt egnet til produksjon av dukkehoder. De kan fylles med ull eller andre lignende materialer. En kan skape et uttall ansiktsuttrykk, grove og fine, ved å sy, binde og «snurpe» sammen ansiktet på ulike måter.

Isopor

En kan benytte ferdigproduserte isoporkuler og kle dem med et par lag lim og avispapir, gasbiter, trikot, filt, eller lignende. En kan også modellere utenpå kulene med pappmasje. Noser, ører, hals og eventuelle øyehuler m.v. monteres på/skjæres ut før en kler hodene med «hud». En annen mulighet er å skjære ut selve hodeformen i isoporplater. Ved hjelp av f.eks. en kvass tapetkniv kan en gi dukkehoder svært variert og spennende form. Detaljer som noser og lignende kan skjæres ut separat, og kan monteres på hodet med lim og/eller knappenåler, før en kler det hele med et egnet materiale. Ved å kasjere hodene med lim/tapetlim og f.eks. et par lag med gas eller avis

klippet i biter og strimler får en hard og holdbar «hud» på dukkehodene. Det er viktig å benytte tilstrekkelig med lim, for det er limet som gjør huden, og dermed hodet, solid. Deretter males hodet i ønskede nyanser.

Modellerte hoder som form, kasjert med gas eller avispapir

Ved å modellere med leire eller plastelina kan en gi hodene en form helt etter eget ønske. De ferdig modellerte hodene smøres godt inn med vaselin før en kler dem med vekselvis 7–8 lag gas eller avis klippet i strimler og biter, og tapetklister. Når disse lagene er tørket sprettes «huden» opp med en skarp tapetkniv og leira/plastelinaen fjernes. Så limes det hule hodet sammen igjen med et par strimler gas og skolelim. Dette gir et svært lett, men også holdbart hode.

Ellers kan en benytte vattkuler, skumgummi eller lignende materialer i dukkehodene, det viktige prinsippet er at materialene bør ha så lav vekt som mulig.

Uansett materialvalg når en skal lage hodet til en hånddukke, er det viktig at hodet får en hals.

Det er ved hjelp av denne halsen at dukkeføreren styrer dukkens hodebevegelser. Det er viktig at halsen sitter godt på fingeren/fingrene, slik at føreren kan ha full kontroll og kan føre dukkehodet på en nyansert og bevisst måte. Det er vanlig ved de fleste typer hode at en lager halsen ved å forme en pappsyylinder som er godt tilpasset, enten du velger å føre hodet med en, to eller tre fingre. Halsen må forankres i hodet på en solid måte, gjerne før en kasjerer hodet og halsen med den valgte huden. En kan også føre halsen inni ved å lime tynn skumgummi, e.l. i pappsyylinderen. Dette gjør det behagelig å føre dukken, samtidig sikrer det et godt feste mellom finger og hals. Halsen skal nå ned til fingerens annet ledd. Slik vil dukken ha mulighet til å bukke.

2.1.3 Stangdukker/stavdukker

Som tidligere bemerket er det ofte dukkens rolle i stykket som bestemmer hva slags dukketype en bør velge å lage. Skal dukken danse eller ha tydelige armbevegelser, er kanskje stangdukker det mest relevante valget. Stangdukker

blir vanligvis ført ved hjelp av en hoved-førestang som er fastmontert i hodet, og ved to førerstenger festet til hver hånd/arm på dukken. Sammenlignet med en hånddukke vil stangdukker ha mulighet for å gi et tydelig og også elegant bevegelsesmønster både i hode- og armbevegelser. I boka «Teater for barn» (Hernes, Horn & Reistad 1993b s. 132), påpeker de at stangdukker er svært uttrykksfulle, og at de gjerne regnes for å være «de poetiske dukkene».

Dersom dukken skal være en kjempe, bør en også velge stangdukker. Stangdukker kan lages svært store, her kan imidlertid vekten skape en begrensning.

Stangdukker kan konstrueres svært enkelt, og andre ganger kan en se relativt kompliserte konstruksjoner. Noen ganger utformer en en egen overkropp på stangdukkene, andre ganger kan det kun være klær som symboliserer en kropp. Klærne festes da med en stift i nakken, dvs. øverst på førestangen. De mer avanserte kan være utstyrt med egne små håndtak/spaker som utløser trådsystemer, slik at dukken kan bevege f.eks. øyne og munn og også hender og fingre.

Marotter

Hodet blir vanligvis ført ved hjelp av en stang. Dukkeføreren bruker imidlertid sin arm/hånd som dukkens hånd. Slik kan marotten egne seg godt når rollen krever at dukken skal gripe eller manipulere på annet vis.

Dukkespilleren kan integreres enda sterkere og også gå inn som dukkens kropp, mens hodet føres med en førestang. Denne typen dukke kalles gjerne for *humanette*. Forskjellen mellom marotte og humanette behøver ikke være stor, men humanetten er en enda tettere sammensmeltning mellom figur og menneske. *Humanette* kalles det også gjerne når to personer går sammen og illuderer en egen liten menneskefigur (se ill. s. 63) Med denne typen humanette har vi fjernet oss fra kategorien: stangdukke.

Begrepet *objektfigur* benyttes når ulike objekter tas i bruk, animeres og slik benyttes som en teaterfigur: en brille, sko, oppvaskbørste, e.l.

Hoder

Hodene på stangdukker kan i flere tilfeller framstilles som hodene på hånddukker. Isopor er et materiale som egner seg godt, og som med fordel kan benyttes som kjerne for videre bearbeiding. En viktig forskjell når det gjelder framstilling og konstruksjon av dukkehoder til hånddukker og stangdukker er hensynet en må ta når det gjelder dukkens hals, og halsens feste til hode og kropp. Her kreves forskjellige løsninger. Hos de fleste hånddukker skal én eller flere fingre føre figurens hals/hode. En må da lage en hul halskonstruksjon som kan romme førerens finger/fingre. Se nærmere beskrivelse ovenfor. Når det gjelder stangdukker skal hovedstangen monteres så stødig og solid som mulig i hodet til dukken. F.eks. i hoder av isopor limes førestangen fast inni hodet. De hule dukkehodene av gas og lim (der leireformen er fjernet) vil gi liten mulighet for feste av førestangen (se ovenfor). Derfor må en, samtidig med at en kler det modellerte hodet med lim og gas, også kle førestangen med gas, 5–10 cm, nedover fra hodet. Dette vil så fungere som en hals som kan limes til stangen. På denne måten kan en oppnå et godt feste mellom hode og stang. Dersom førepinnen blir ført helt opp i skallen til dukken kan en i tillegg forankre den med en stift i toppen av hodet.

2.1.4 «Hodedukke»

Egen definisjon av «*hodedukke*»: En type *stangdukke* som vanligvis blir ført ved hjelp av en førepinne festet i *bakhodet* på dukken. Denne dukketypen er gjerne utstyrt med en hel kropp. Kroppen kan være laget av skumgummi, isopor eller annet lett materiale. Du holder gjerne dukkens arm eller kropp med den ene hånden, mens du styrer hodet med den andre. En kan også ha førepinner festet i armene. Spilleren er ofte til stede sammen med dukken inne på scenen. Med denne typen dukker har en mulighet til å føre figuren med fleksible og levende hodebevegelser. Materialene benyttet i halsen, og også den tekniske løsningen i overgangen mellom hode–hals og hals–kropp, blir derfor vesentlige for hvor godt dukken vil fungere når det gjelder bevegelser. Det er dermed viktig å finne fram til egnede materialer slik at en kan oppnå maksimal fleksibilitet. Dette er en dukketype som er benyttet i større grad de seinere årene.

Det er heller ingenting i veien for å benytte ulike typer dukker i ett og samme spill, alt etter hva dukkene skal utføre.

3. EKSEMPLER PÅ ULIKE TYPER DUKKER OG DERES BEVEGELSESMULIGHETER

Eksemplifisert gjennom korte kommentarer og illustrasjoner.

Tema: «*FUGL*»

Vi har et mangfold av fuglearter som har svært varierte, karakteristiske trekk, særpreg og levemåter. Vi finner også stor variasjon i den måten fugler beveger seg på, både når det gjelder hodebevegelser, måten å gå på og flukten i luften. Gjennom illustrasjoner vil jeg forsøke å eksemplifisere en del ulike typer teaterdukker, her i form av fugler. Målet er å framstille fugler i tråd med noen av deres karakteristiske særpreg, blant annet når det gjelder bevegelsesmønster. Jeg har forsøkt å finne fram til dukketyper som kan gripe den aktuelle fugletypen og gjenspeile noe av det jeg forbinder med fuglen. Med dette vil jeg fokusere på betydningen av valg av dukketype, materialer og konstruksjon sett i relasjon til å tydeliggjøre og å oppnå de ulike fuglenes karakteristika.

Fuglene vil bli presentert i form av:

- Enkle marionetter
- Ulike typer hånddukker, bl.a. «sokkuser»
- Ulike typer stangdukker
- Humanetter

3.1 Dukker egnet for bruk i klasserom og samlingsstunder

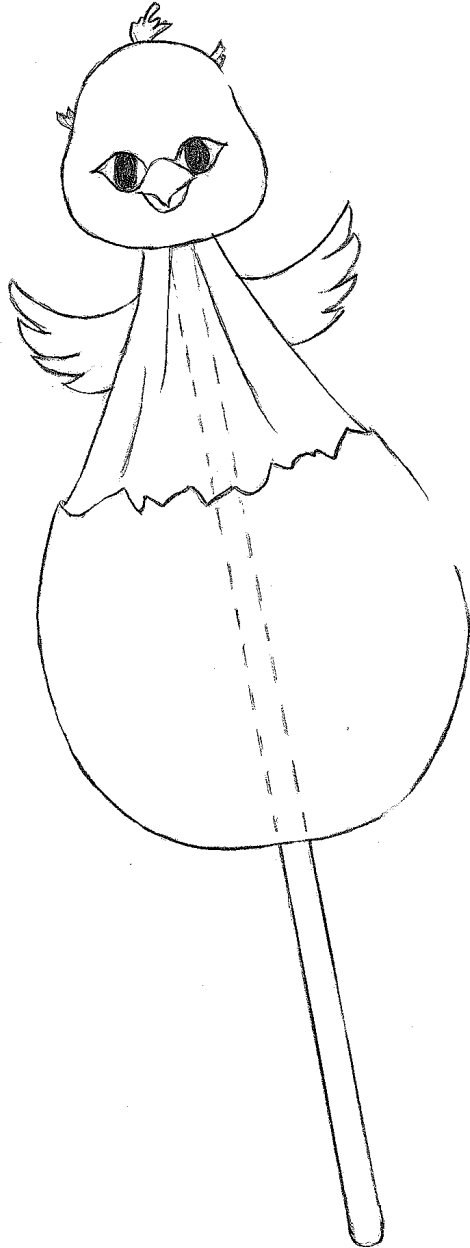
Innledningsvis gir jeg eksempler på tre dukker som vanligvis ikke er benyttet i teatersammenheng. Disse små og enkle dukkene egner seg i egentlig forstand ikke til teaterbruk, men kanskje heller til mer intime situasjoner med en liten gruppe barn. Bruken er begrenset, men figurene er hyggelige kamerater til sitt bruk.

3.1.1 Kremmerhusdukke

Vanligvis er utgangspunktet et kremmerhus i papp. (Her i form av et egg.) En stang/pinne føres igjennom kremmerhuset. Stangen skal være 2-3 ganger så lang som kremmerhuset. Hodet festes på toppen av stangen. Figurens kropp, gjerne i tekstil, festes i stangen oppe ved hodet, og nede festes den rundt på den øverste kanten av kremmerhuset (egget).

Muligheter for bevegelse:

Her kan figuren kun, i større eller mindre grad, beveges opp av og ned i kremmerhuset. Variasjonsmuligheten ligger i tempoet og i hvilken grad figuren stikker kroppen opp av kremmerhuset. En har også mulighet til å dreie kroppen rundt sin egen akse. Dukketypen egner seg hovedsakelig til å la figuren gjemme seg, for så å titte fram igjen. Dette eksemplet viser en nyklekket fugleunge som leker seg med å «poppe opp» av eggeskallet.



3.1.2 Fingerdukker

Fingerdukke I

Fingerdukken kan klippes i papp/papir som en todimensjonal figur, med hull til to bein, dvs. spillerens fingre stikkes gjennom hullene og fungerer som figurens bein. Her er det imidlertid vist et eksempel på en småfugl som er sydd og som på samme måte lar førerens fingre illudere beina. De «*har hele sin «sjel» i beina*», som Bjørg Mykle skriver (Mykle 1993). Hun skriver videre at kroppen bør stappes tett og fast. Hun anbefaler å sy beina av poplin, da dette gjør det relativt friksjonsfritt å føre fingrene ned i, og gjennom kroppen.

Muligheter for bevegelse:

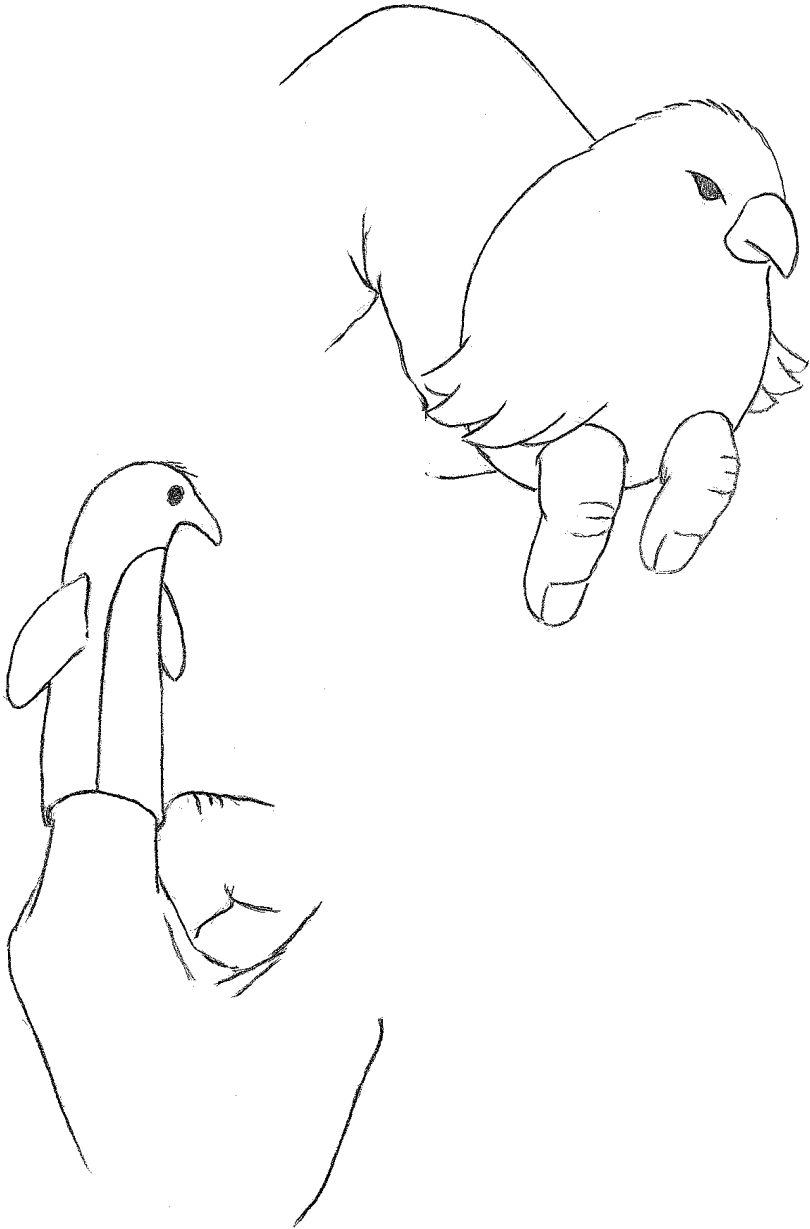
Med denne type dukke kan en få til småfuglenes karakteristiske hopp bortover bakken. Ellers er det muligheter for mange ulike «gangarter» og lek og spark med beina. Vingene kan med fordel festes på en slik måte at de får litt bevegelse og liv når fuglen hopper bortover.

Fingerdukke II

Dette er en helt enkel «hette»/tupp som er laget for å tres ned på en finger. De kan strikkes, hekles eller sys av ulike materialer, f.eks. filt, skinn, pels. En kan også klippe fingrene av vanter/hansker og benytte disse som utgangspunkt for videre bearbeiding. En kan også beholde vanten hel, med fingrene på, og så sy på ansikt, hår, slips osv. på samtlige fingre. Med denne dukketypen kan en lage fem skuespillere pr. hånd.

Muligheter for bevegelse:

Disse dukkene kan bukke relativt raskt, og slik gjemme seg. Ellers kan de kun følge fingrenes og håndens bevegelser. Dersom en lager pingviner til alle fingrene, vil det bli en fin liten flokk som kan vagge sakte av gårde på pingvinenes karakteristiske måte.



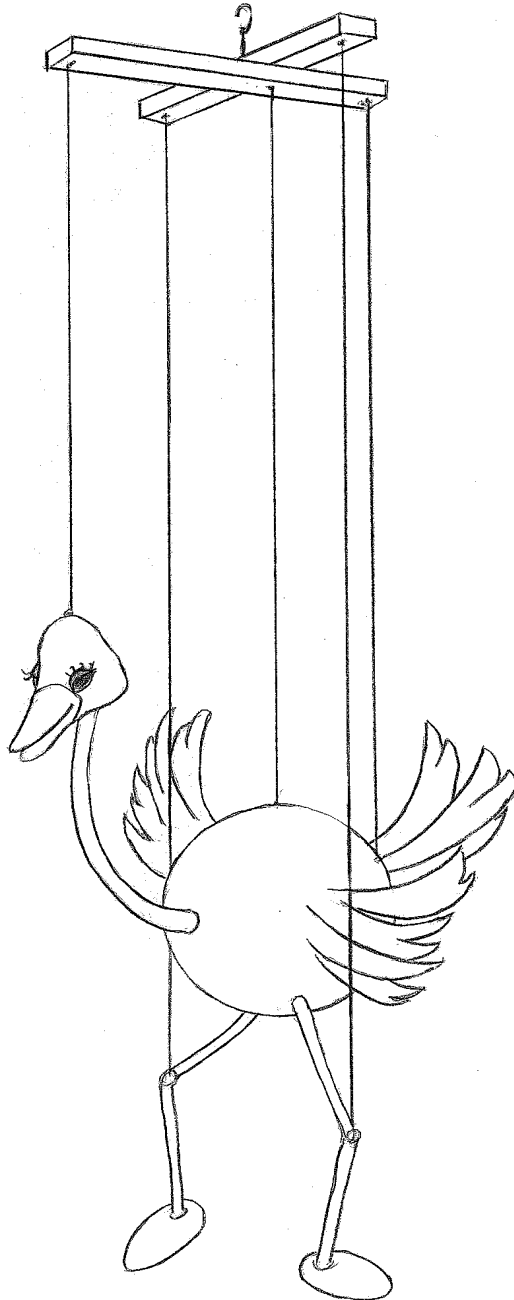
3.2 Marionetter

Marionette I

Hode og kropp kan i dette tilfellet være laget av en eller annen type kule: vatt-, isopor- eller trekule. Hodet kan også være formet i pappmasje eller skåret i isopor. Beina kan lages av en eller annen form for relativt tykt garn eller tråd. Føttene kan gjerne være i tre. Føretrådene er festet i et trekors. Herfra føres dukken. I den andre enden er trådene festet henholdsvis i hodet, i kroppen, og én i hvert kne.

Muligheter for bevegelse:

Hodet kan heves og senkes og også bevegges til siden i forhold til kroppen. Fuglen kan spankulere, dvs. løfte beina relativt høyt og settes forsiktig ned, og egner seg derfor til å framstille vadefugler. De kan også løpe med lange steg og foreta villere former for dans osv. noe vi gjerne forbinder med blant annet strutser.

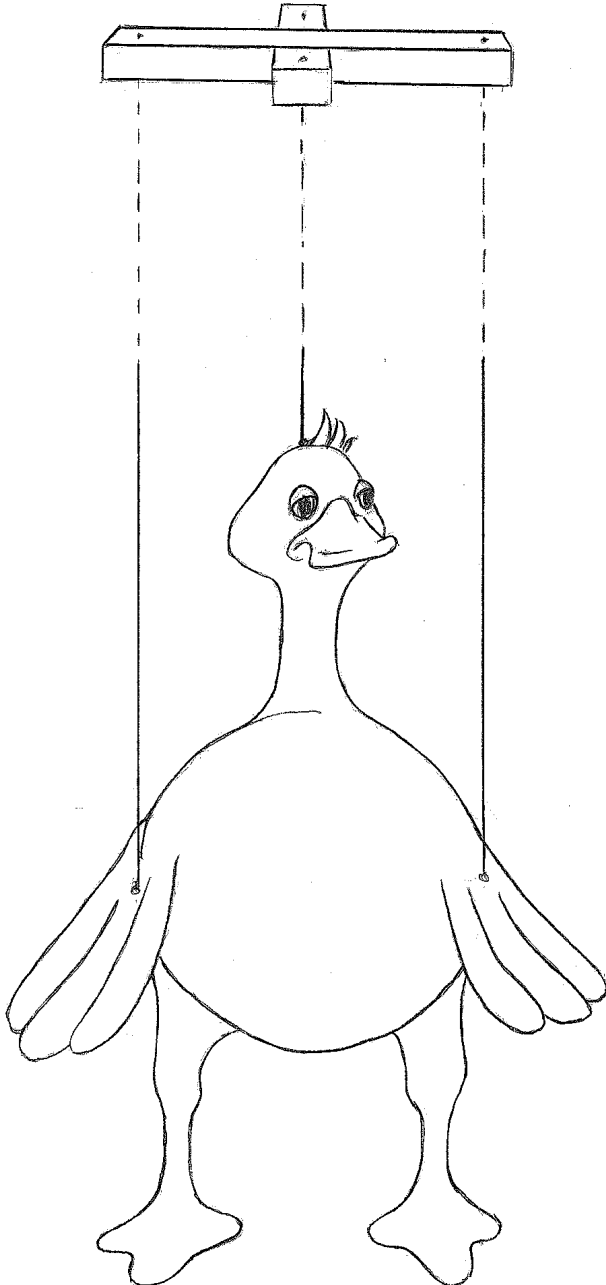


Marionette II

Materialene vil være de samme som i Marionette I. Her er imidlertid trådene festet i hver side av kroppen, foruten i hodet.

Muligheter for bevegelse:

Trådene er festet i hver sin side av kroppen. Ved å heve og senke dem annenhver gang, vil en oppnå en vaggende gangart hos fuglen. Ulike fugler vralter av gårde på denne karakteristiske måten, f.eks. ender og kråker. Dersom en på samme måte hadde festet tråder også på hver side av hodet, kunne en også skape en gyngende hodebevegelse fra side til side.



3.3 Hånddukker

Hånddukke I

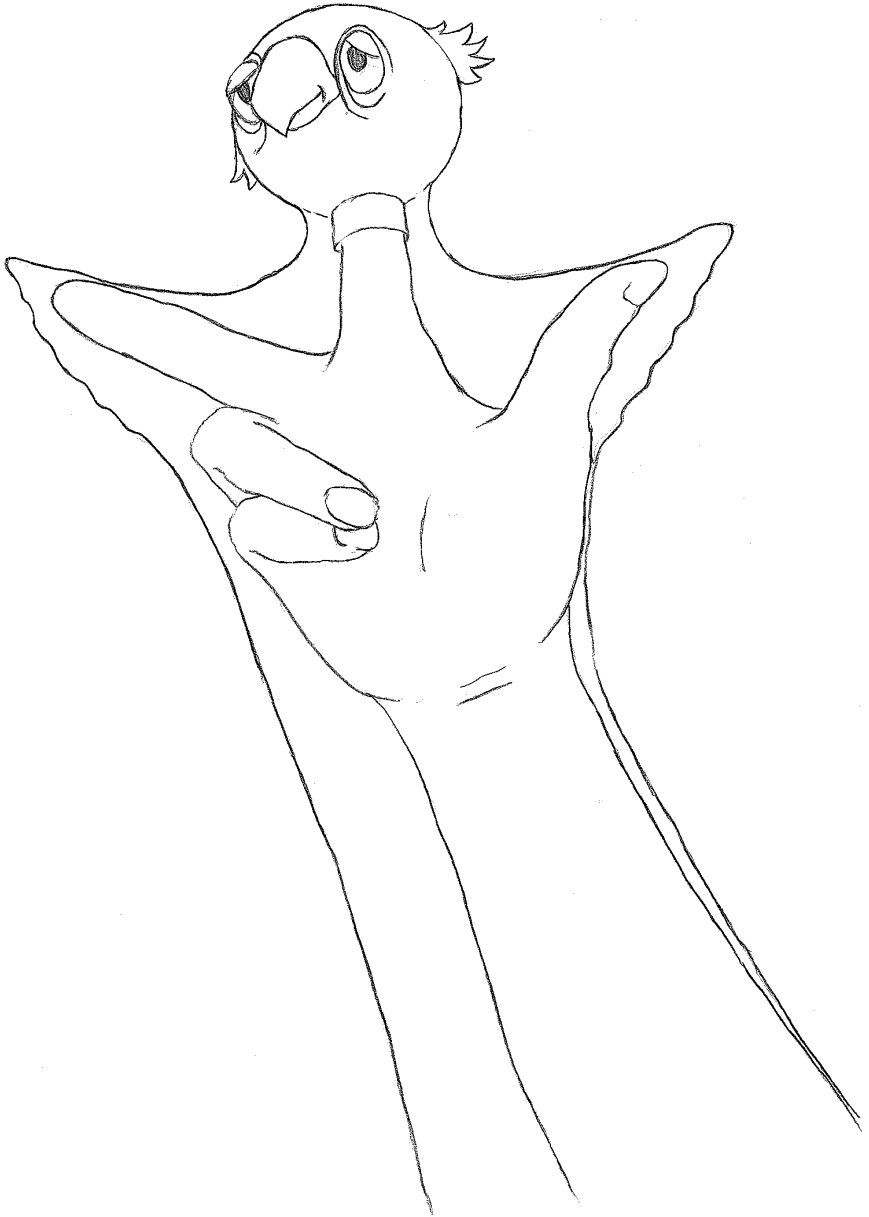
Denne utgaven er vel den som er nærmest den «klassiske» hånddukken. Her er det benyttet kun én finger i hodet og én i hver av de to vingene. Hvor mange fingre en foretrekker å benytte i henholdsvis hode og armer/vinger, er mye en «smaksak». Det er viktig å prøve ut og vurdere hvordan en kan få til best bevegelse.

Muligheter for bevegelse:

Denne papegøye-/haukeprofessoren kan stort sett flakse ubehjelpelig med vingene. Han vil ikke makte å prestere mer elegante vingeslag. Men han vil kunne slå vingene entusiastisk sammen, og også kunne løfte reagensrør for å helle ulike kjemiske stoffer ned i f.eks. et eggeskall. Han vil kunne være noe gammel og krokrygget, og vil også kunne strekke seg opp og bakover når han i gledesrus lykkes med en oppfinnelse.

Vanligvis når en skal la en dukke gå på scenen, er det dukkeføreren selv som bør gå bortover; dette gir gjerne best resultat. Bevegelsen til føreren vil gjerne forplante seg over i dukken, slik at dukken får samme gangart som spilleren.

Ved å benytte to fingre i dukkehalsen vil en, ved å vri/vippe fingrene litt fram og tilbake i forhold til hverandre, også kunne få dukken til å vri litt på hodet. Sylindren som utgjør dukkehalsen bør stoppe ved fingrenes annet ledd, slik at dukken kan nikke.

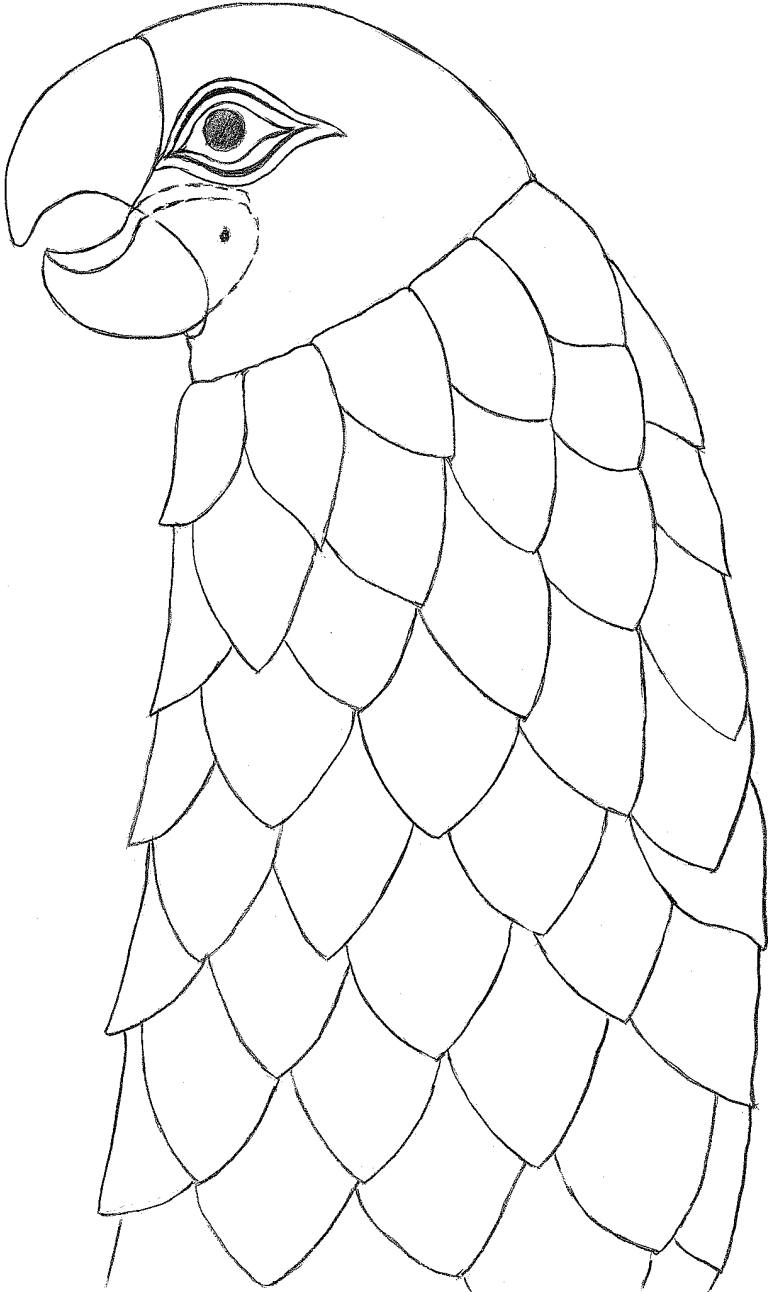


Hånddukke II

Papegøyen har et hode som er modellert og så kasjert med gas og tapetklister. Så er modelleringsmassen fjernet, slik at hodet er hult. Hodet er laget i to deler. Hodet og øverste del av nebbet er laget i ett, mens nederste del av nebbet er utformet separat og er så montert i hodet med skruer og muttere på hver side av nebbet, slik at det er bevegelig.

Muligheter for bevegelse:

Dette er en «skravlepapegøye». De øverste fingrene plasseres i overnebbet og tommelen i undernebbet. Nebbets bevegelighet er viktig på denne dukken. Ellers har papegøyen god bevegelighet i halsen, her: dukkeførerens håndledd. Dvs. dukken har den bevegeligheten i halsen som dukkeførerens håndledd tillater. (Se også foto s. 118.)



Hånddukke III

Også denne dukken har dukkeførerens fingre i øvre del av nebbet og tommelen i nebbets nedre del. Her er imidlertid nebbet laget stort. Utgangspunkt for dukken kan være en sokk («sokkus»), ermet av en collegegenser, eller en kan sy dukkehodet av en eller annen form for tøyelig trikotstoff. Innsiden i nebbet, dvs. buen mellom tommel og de øvrige fingrene er gjerne avstivet med papp, tynt skumgummiflak e.l. materialer.

Muligheter for bevegelse:

Her er nebbet forlenget i forhold til fingrene, slik at fuglen kan få et stort gap. Enten kan den være en ihuga sangfugl, en skrikhals eller en slukhals.

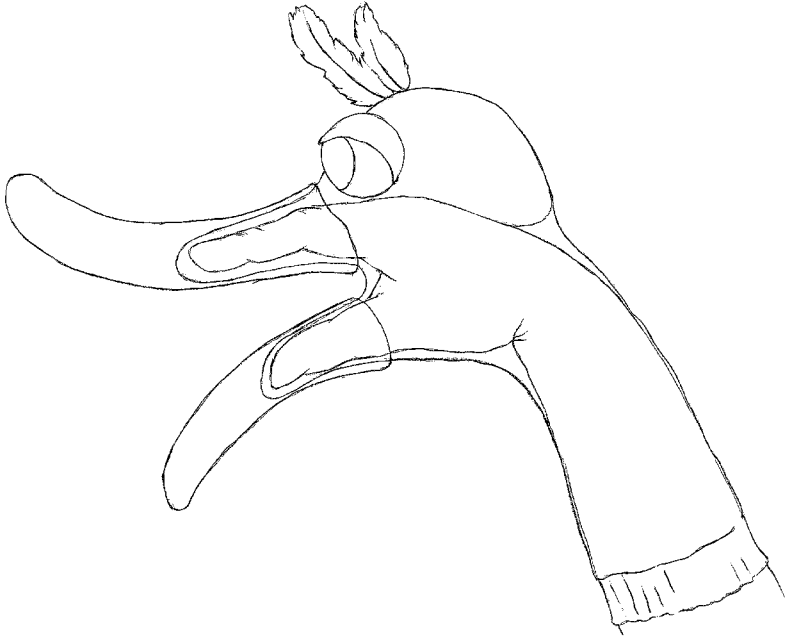
Når en ikke lager fugler, med mer eller mindre stive nebb, er det vanligvis fjesets bevegelse som er fascinerende ved «sokkuser». Det er ved hjelp av bevegelsen i fingrene en kan gi denne dukketypen et utall variasjonsmuligheter når det gjelder grimaser. Man kan vri og vrenge på fjeset og framskaffe alt fra snurpemunner til større gap, dette kan gjelde dyr og mennesker.

Hånddukke IV

For å spille med denne påfuglen benyttes begge armer og hender/fingre i dukkekroppen. Den ene hånden styrer hodet og nebb, som hos de to foregående fuglene, mens den andre hånda styrer halen/stjerten. Hver enkelt finger er påmontert halefjær. Armene holdes, som illustrasjonen viser, i kryss.

Muligheter for bevegelse:

I tillegg til god bevegelse i hode og nebb, vil denne påfuglen ha mulighet til å spre ut halefjærene og til å samle dem igjen. Den vil også kunne løfte og senke halefjærene, og vifte med dem.



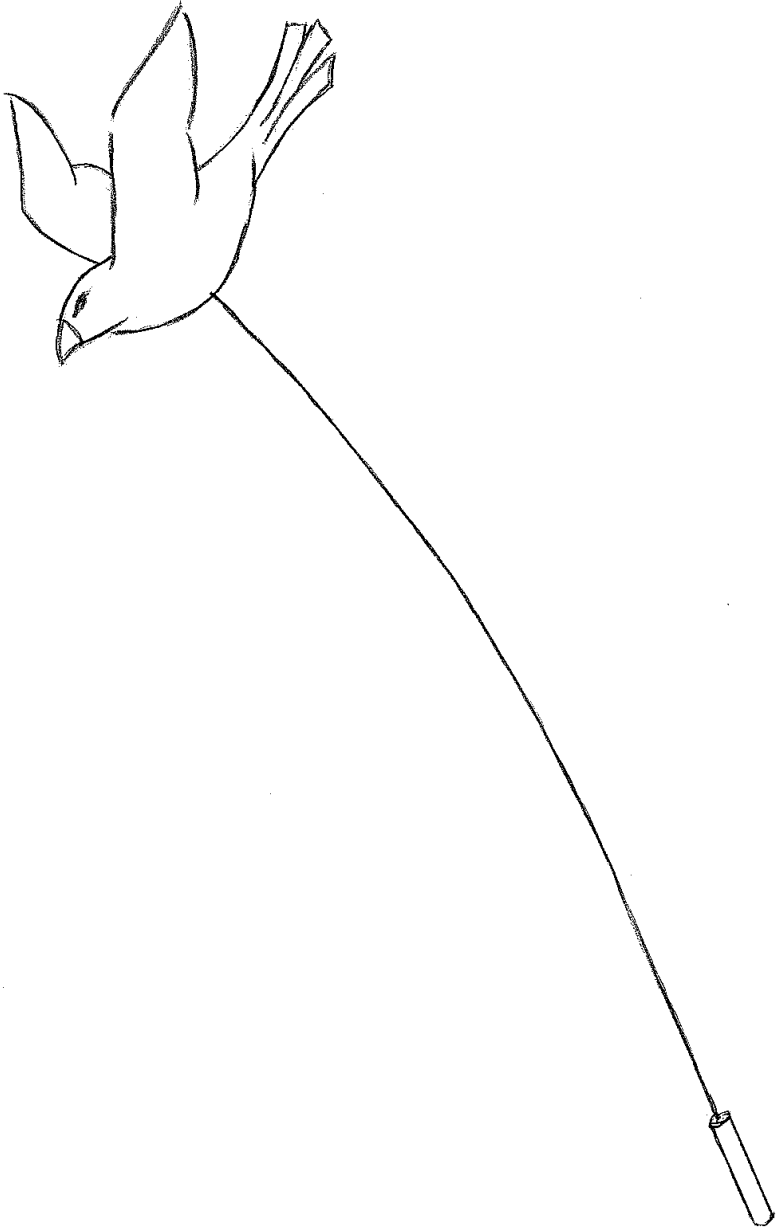
3.4 Stangdukker

Stangdukke I

Dette er en svært enkel utgave av stangdukketypene. Her er det en liten fugl som er montert på en relativt stiv og lang streng. Tynn sveisetråd kan benyttes. Håndtak er montert på, for å gi et godt grep i stangen.

Muligheter for bevegelse:

Her føres fuglen, ganske enkelt, i flukt gjennom luften, uten andre former for bevegelse i kroppens enkelte deler. I tillegg til duvende svev, vil en tynn streng med den rette spensten i tillegg kunne gi fuglen en noe mer «svirrende» flukt. Denne stangdukketypen egner seg svært godt for å fremstille f.eks. sommerfugler.



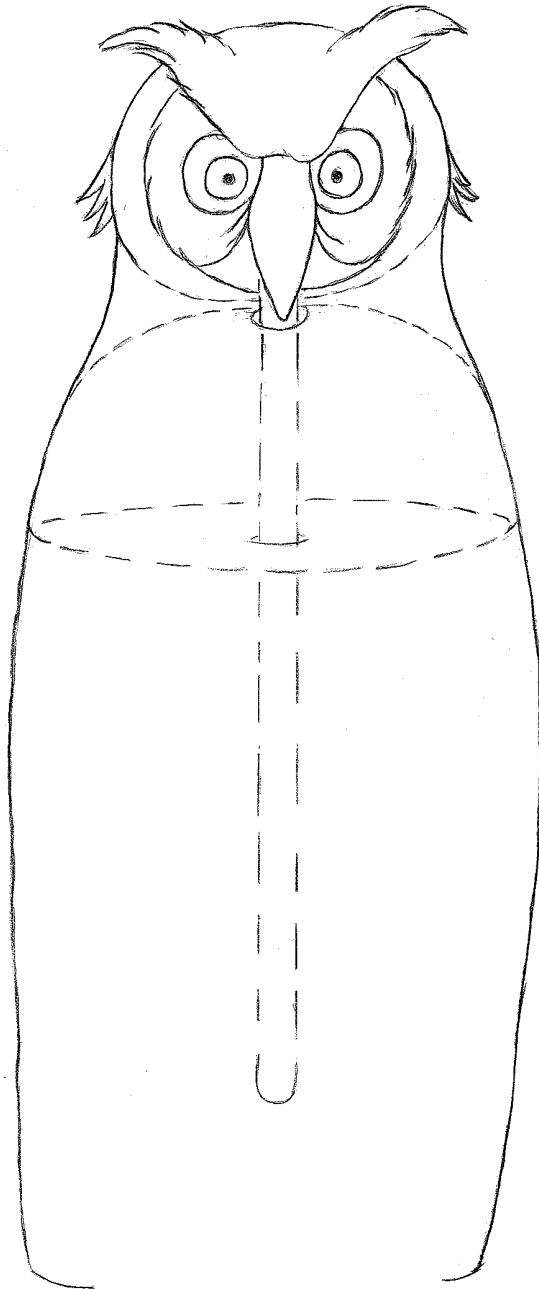
Stangdukke II

Denne ugla er også en relativt enkel stangdukke. Hodet er festet til en stang som er ført gjennom et hull i overkroppen. Hullet må ha en diameter som er noe større enn stangen, slik at hodet kan dreies uavhengig av kroppen, dvs. at kroppen ikke følger med når en vrir stangen. (Imidlertid, dersom en ønsker å framstille en gammel og giktisk person med stiv rygg, er det viktig at overkroppen sitter fast i førestangen, slik at overkroppen, parallelt med hodet, følger med rundt når førestangen dreies.) En kasjert isoporkule fungerer som hode, og tekstil kler hodet og overkroppen til ugla.

Når en lager stangdukker bør «kroppen» (dvs. tekstilet som illuderer kroppen) gå helt ned til albuen på armen som fører «hodestangen». Dersom en uheldigvis skulle heve armen for mye over scenerampen underveis i spillet, vil ikke «bildet» bli forstyrret av at «ugla» er for kort og at armen inni den kommer til syne.

Muligheter for bevegelse:

Det en vel forbinder med ugler er at de sitter stille, klarsynte og kloke i ei høy gran og følger nøye med på det som skjer i skogen. Derfor er den eneste bevegelsen til denne dukken lagt i muligheten til å vri hodet i begge retninger, ja gjerne helt rundt. Denne store muligheten til å dreie hodet er typisk for ugler.



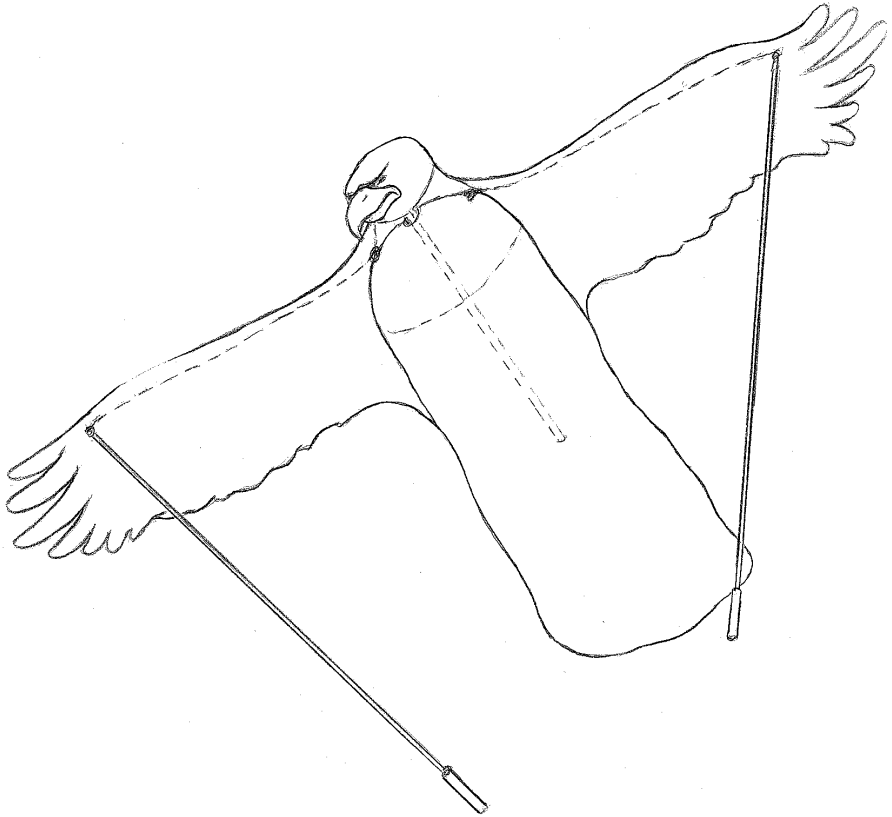
Stangdukke III

Kroppen til ørnen kan konstrueres av de samme materialene og på samme måte som uгля. Også her er hodet festet til en stang som går gjennom et hull i overkroppen. Det er ikke alltid helt nødvendig å konstruere en overkropp i isopor. En kan forenkle dukken ved at tekstilet som utgjør kroppen kun festes med en nagle/stift i førestangen, øverst i nakken på dukken.

I tillegg er denne figuren utstyrt med lange vinger. En førestang er festet ytterst i hver vinge. Lengden på stengene må i dette tilfellet prøves ut. Mye er avhengig av hvor høyt ørnen skal fly i det aktuelle stykket. Vanligvis er det en hovedregel at hovedstangen slutter i dukkens hoftelodd (slik at dukken skal kunne bukke), og at førerstengene til armene er tilnærmedesvis like lange som stangen som fører hodet.

Muligheter for bevegelse:

På grunn av at hovedstangen går friksjonsfritt gjennom overkroppen har denne ørnen mulighet til å speide rolig til hver side når den seiler over jorden. Dette kan du også få til med den forenklede utgaven der figuren ikke har en egen overkropp i isopor, men denne ørnen får en større eleganse i bevegelsene. Ved hjelp av førerstengene i vingene kan en få til rolige, store vingeslag med denne stangdukken, og slik framheve ørnens mektige og storslagne flukt.

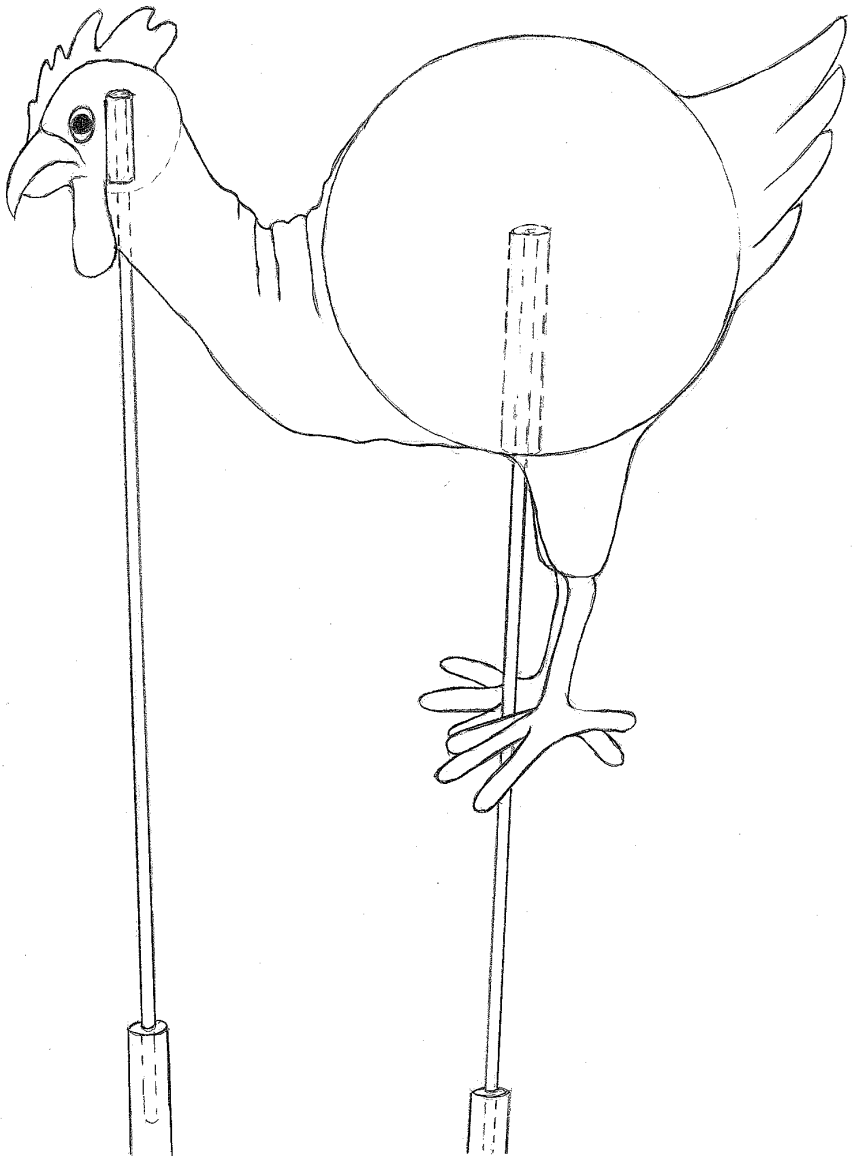


Stangdukke IV

Denne høna føres ved hjelp av to stenger. Den ene er festet til hodet, den andre til kroppen på høna. Hele høna er kledd med tøyelig trikotstoff. Det er kun dette stoffet som forbinder hønas hode med kroppen. (Se også foto s. 199.)

Muligheter for bevegelse:

På grunn av trikoten er halsen svært bevegelig. En kan la høna bevege hodet på hønens vis, rykkvis fram og tilbake når hun går, en kan la henne hakke og lete etter mat, og hun kan kikke på skrå etter larver og annet småkryp på bakken. Hun kan også strekke halsen bakover for å beskue sitt vakre, nylagte egg. Dette er en morsom type dukke, som gir muligheter for mange og nyanserte bevegelser. Men som i alle typeskildringer: Du må kjenne dyret eller mennesket du skal fremstille, her: høna.

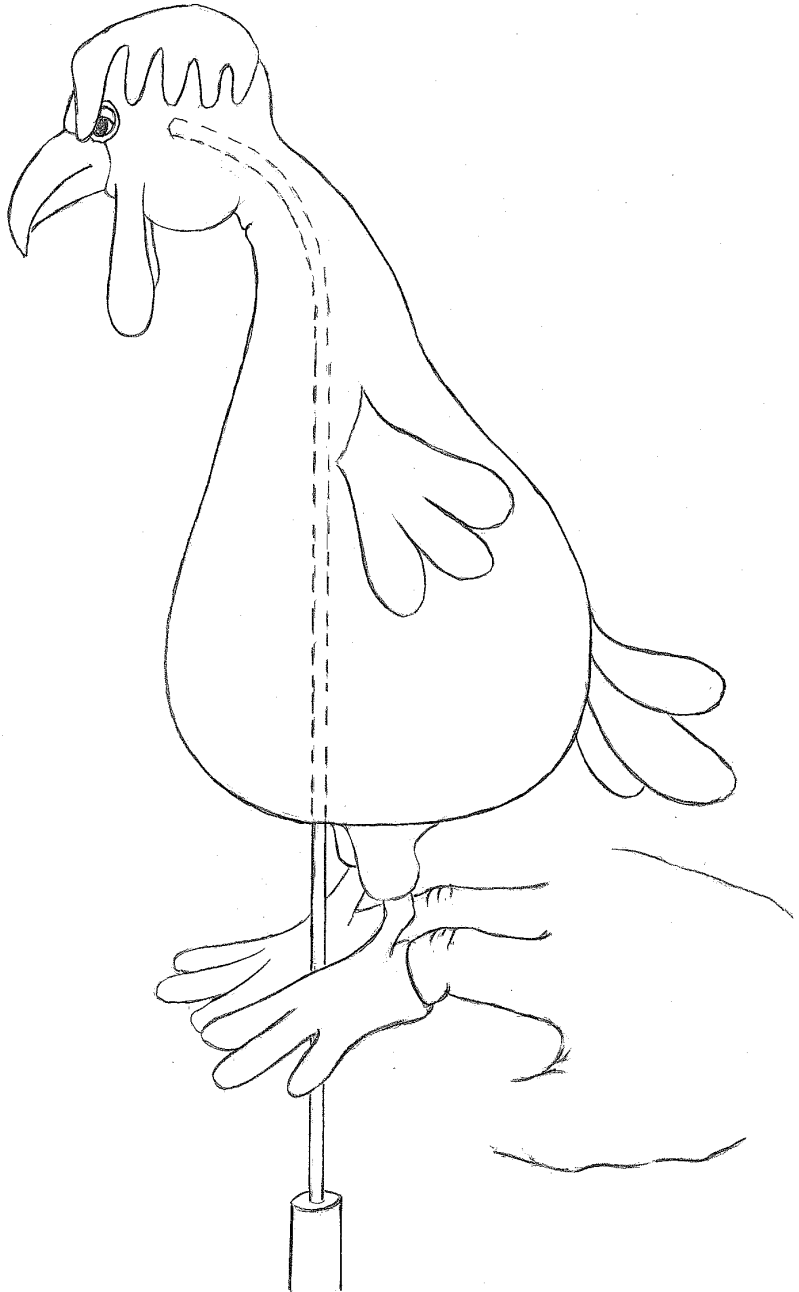


Stangdukke V

Høne nr. to er en fri kopi av Kjersti Germetens Rockehøne, på Oslo Nye teater. Dukken føres blant annet ved hjelp av en førestang som går gjennom hele høna og som er forankret i hodet. Stangen er bøyd i halsen, slik at høna får en holdning som luter noe framover. Kroppen er sydd av trikotstoff og er fylt med mykt materiale. Dukkespillerens peke- og langfinger puttes inn i hønans føtter. Dette gjør at høna får en «forankring» her.

Muligheter for bevegelse:

I og med at kroppen til høna er både tøyelig og myk, kan hun strekkes og bli lang og tynn, og hun kan presses sammen og bli tykk og liten. Det faktum at stangen er festet oppe i hodet, og at føttene sitter fast på fingrene, gjør dette mulig. Hodet kan dessuten vris i ulike retninger. Høna kan også utføre ulike bevegelser med føttene. Med en fantastisk dyktig dukkefører som Germeten ble dette en uforglemmelig, sprelsk og svært humoristisk høne.



3.5 Marotter og humanetter

Marotte

En definisjon på marotter er gjerne at det er dukkeførerens ene arm som også fungerer som dukkens arm. Spilleren utgjør figurens kropp. Hodet er vanligvis ført ved hjelp av en stang.

Muligheter for bevegelse:

Denne dukketypen er velegnet når det er vesentlig at figuren skal kunne gripe, ta og manipulere. Her presenteres en av våre fuglelignende skrekkøgler *Rhampohorhynchus*. Denne varianten har gripeklør på vingene og tenner i nebbet. Dukkespilleren befinner seg i fuglekroppen og en kan få til en kul/pukkel på dukkeryggen ved å plassere hodet i passende posisjon, slik at en pukkel oppstår.

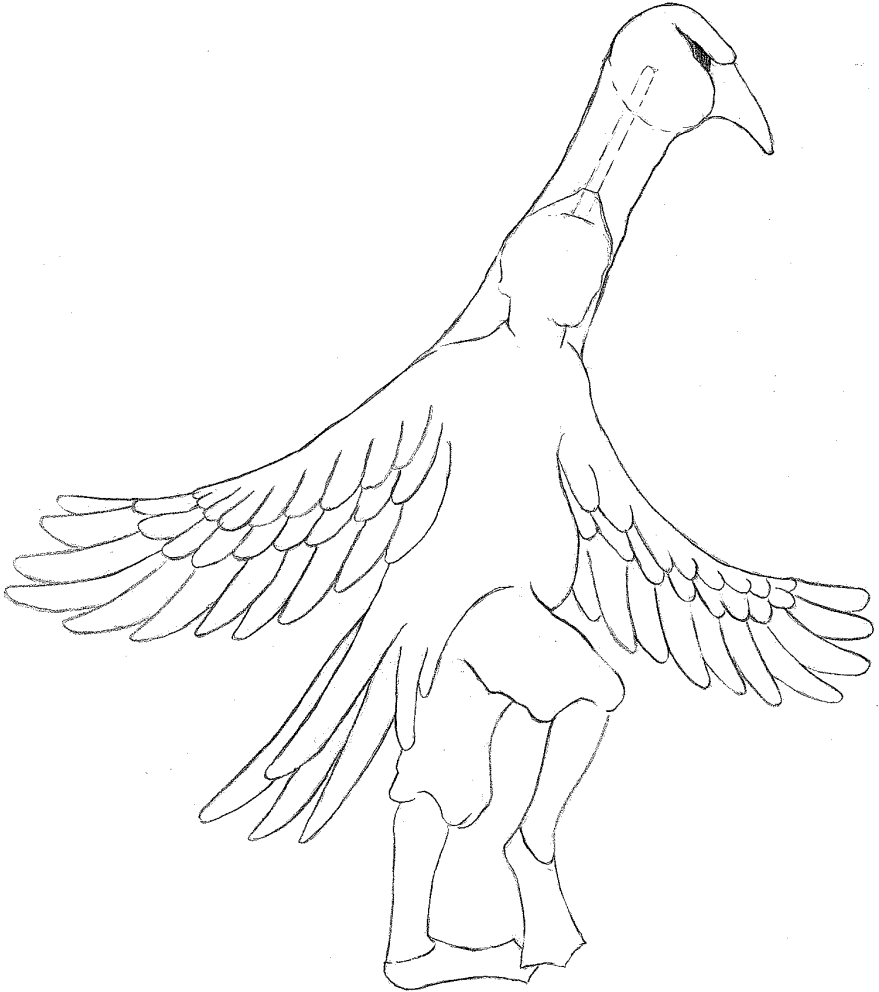


Humanette I

Det er ofte vanskelig å skille mellom marotter og humanetter. Du kan se begrepene benyttet om hverandre. Dukkeføreren selv utgjør kroppen til denne store fuglen. Armene er ikledd vinger, og fuglehodet er montert på spillerens eget hode. Fuglens ben og spillerens ben er identiske.

Muligheter for bevegelse:

Denne fuglen har mange variasjonsmuligheter når det gjelder vingeslag og bevegelse av vingene. Vingene kan utføre samme bevegelser som armene til dukkespilleren. Hodet på fuglen får også de samme bevegelsesmulighetene som på et menneske. Bevegelsenes utslag blir imidlertid større, da fuglehalsen er forlenget med en stang. Slik kan en oppnå en myk, nydelig eleganse. Denne fuglen egner seg fint i opptog og lignende.

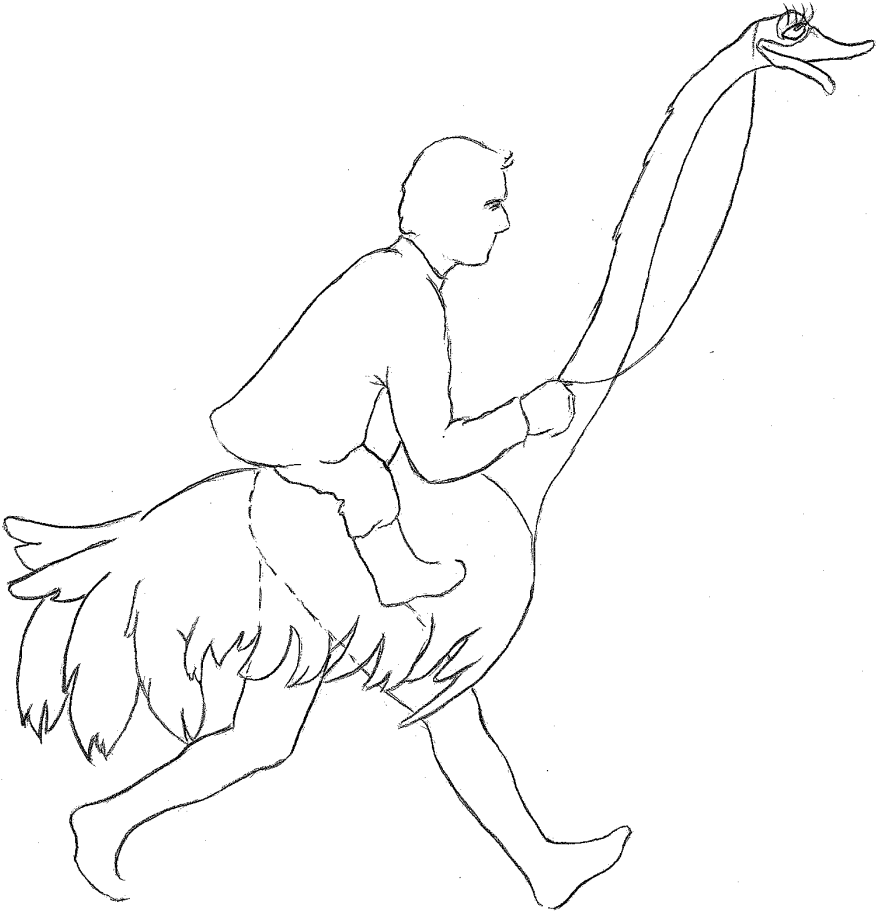


Humanette II

Strutsen fungerer mer som en humoristisk variant i forhold til den forrige humanetten. Figuren er imidlertid konstruert noe annerledes. Dukkeføreren befinner seg her inni en konstruert fuglekropp. Strutsen og føreren har imidlertid ikke «felles» hode. Strutsens hals og hode er montert direkte på strutsekroppen. Spillerens ben utgjør strutsens ben. Her er imidlertid spillerens og fuglens ben ikke identiske på samme måte. Dukkeføreren/rytteren har fått et par, små «liksomben», som er montert skrevs over strutsekroppen, slik at det ser ut som dukkeføreren sitter på ryggen til strutsen.

Muligheter for bevegelse:

Denne strutsen kan småtrippe, spankulere verdig av gårde, den kan hoppe, danse, gå baklengs og den kan løpe. Rytteren kan også velge om han sitter rak og elegant på strutsen, om han humper hjelpeløst med, eller om han lener seg forover for å gi minst mulig luftmotstand i et vilt ritt.

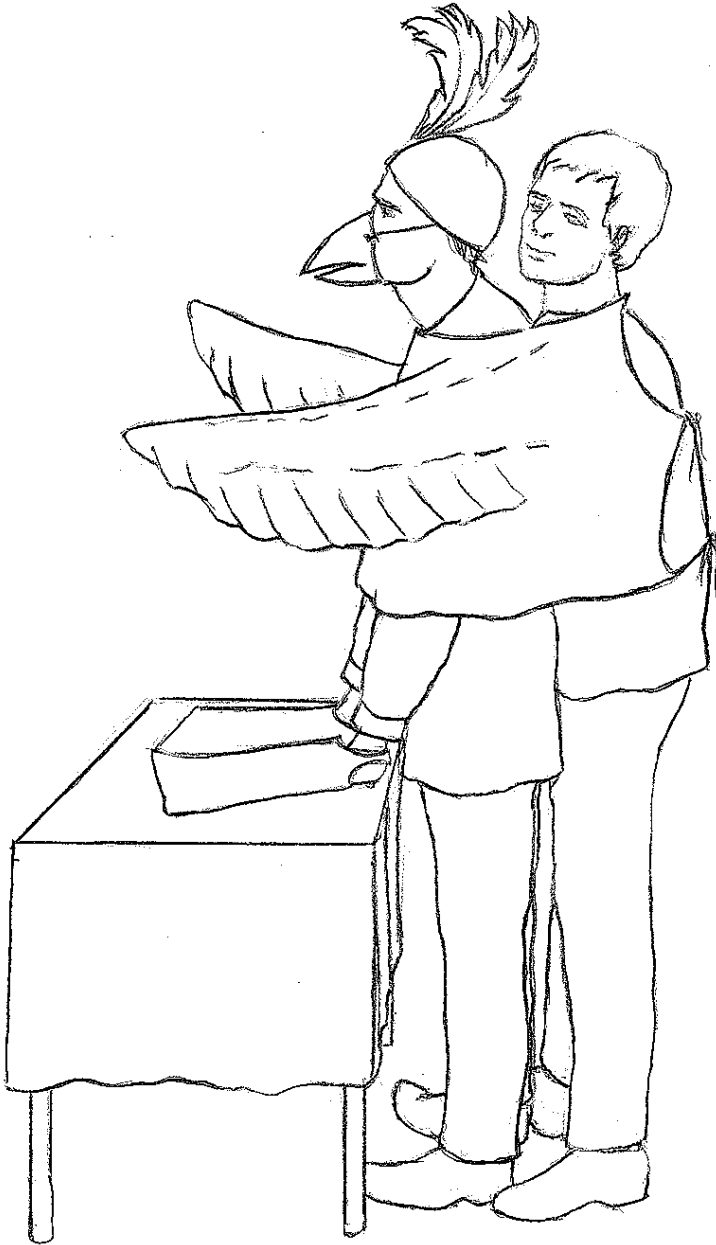


Humanette III

I denne lille klumpefuglen befinner det seg to dukkespillere. Den personen som står fremst bærer nebb, og danner fuglens hode, kropp, bein og føtter. Den bakre personen rekker armene rundt og forbi den fremre personen og gir fuglen dens vinger. Slik oppstår en tett, kompakt og rund liten fugl.

Muligheter for bevegelse:

Klumpefuglen er en elendig flyger. Den kan streve og flakse iherdig, og den kan til og med lette noen cm fra underlaget. Den kan sprike med beina og ellers foreta morsomme sprell og gjerne snuble i sine egne bein.



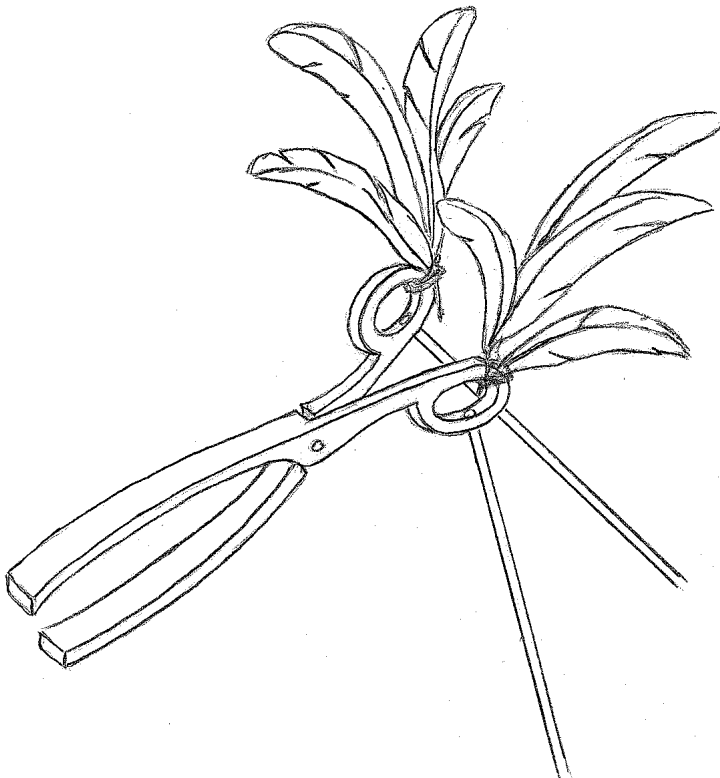
3.6 Objektfigurer

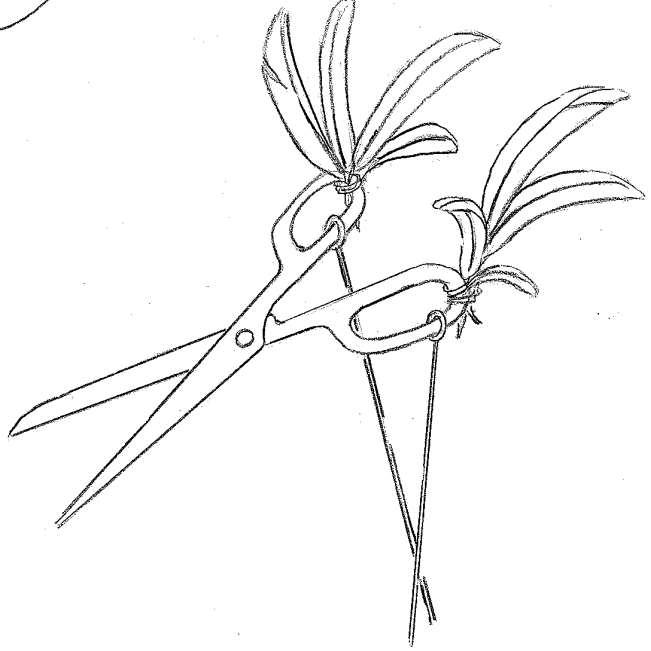
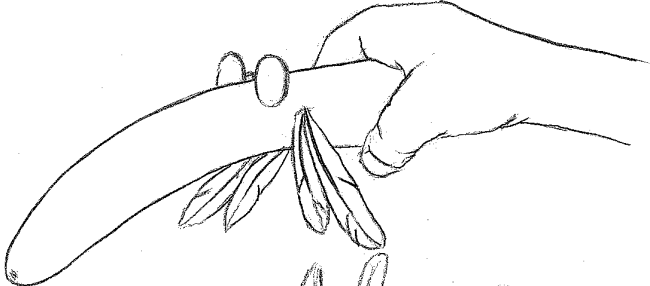
Skal en spille objektteater, kan en med fordel finne fram til gjenstander som formmessig sett minner om figurens rolle i stykket. I dette eksemplet: fugler. Da kan sakser, pøseklyper, agurker og tomflasker være velegnet.

I andre tilfeller har kanskje en vase en egen rolle i stykket. Vasen må da gjøres levende, den blir animert. Den skal altså spille seg selv og ikke gi forestilling av å være noe annet.

Objektfigurer kan brukes som hånddukker og som stangdukker osv. De får dermed bevegelser ut i fra de valgene en tar med hensyn til dukketype.

Det jeg i rapporten har definert som «*hodedukker*» vil jeg, på en grundig måte, komme tilbake til seinere.





4. KRITERIER FOR AT EN DUKKE SKAL VIRKE TROVERDIG OG LEVENDE

En skuespiller kan formidle lange monologer. Det fungerer ikke for en dukke. En dukke er en gjenstand, den er livløs. Kun gjennom dukkeføreren får den liv. Det den gjør i handling blir vel så viktig som det den sier.

Anne-Grete Bergsland og Tatjana Zaitzow sier i «Regikunst» (Reistad & Hytten 1991 s. 93):

I dukketeatret skal man ikke bare som i vanlig teater regissere et dramatisk forløp, og gjøre dette troverdig og spennende. Man skal også regissere og derved levendegjøre alt det usagte; alt det som skal fortelles må synliggjøres gjennom bevegelse av døde objekter. Og til det formålet kan vi ikke benytte det kroppsspråket vi mennesker har til disposisjon i vår ordløse kommunikasjon med hverandre. Om de «skuespillerne» vi har til disposisjon er tøyestykker og trepinner, trenger vi naturlig nok en annen type regi for å få fram følelsesuttrykk som glede, sorg, frykt og sinne enn om vi har å gjøre med mennesker av kjøtt og blod.

De sier videre på s. 99, der de sammenligner skuespillere og dukkeførere:

Og her gjelder de samme regler for dukkespilleren som for skuespilleren: tanken føder gesten som føder ordet. Bevegelsen kommer før replikken. ... Om bevegelsen er utydelig, blir ikke uttrykket nødvendigvis styrket ved at vi forsøker å forklare oss med ord. I

dukketeateret som i dansen kan vi snakke om diksjon i forbindelse med bevegelse, den må framføres med samme krav til tydelighet.

På denne måten gir de uttrykk for betydningen av dukkens bevegelser.

(Ole Bruun-Rasmussen, 1982a s. 33):

De fleste forestillinger (for ikke at si alle) handler om følelser – og hvor er det dog svært at iklæde følelserne ord. Nogle følelser får mennesker til at bruke ord – til tider mange ord – men er det selve følelsen, ordene handler om? Menneskers (og dukkers) følelser vises bedst i handling. Hvor er det ofte langt imellem at si «jeg elsker dig» og så virkelig at elske. Løgn består oftest af ord, som handling afslører som den løgn, det var. Det er noget ganske andet at handle – noget mere sandt og ægte.

Bruun-Rasmussen beskjerer sine stykker for unødvendige ord. Han lar dukkene mest mulig snakke gjennom sitt «kroppsspråk». Han vektlegger bevegelse og mime. Han sier, på s. 57, at:

Dukken kan ikke snakke, men den kan få tilskuerne til at snakke for sig i deres egne hoveder. Tilskuerne låner dukken den stemme, den ikke selv ejer, den mimik, den ikke selv har. Dukken giver tilskuerne ideerne til de tanker, eller samtaler, der opstår inde i deres hoveder. Det, der gør dukketeateret til noget, der kunne ligne virkeligheden er, at tilskuerne oplever det, der sker på scenen, ved hjælp af deres fantasi. Det vi oplever i fantasien, er ofte mere virkelig end virkeligheden.

På denne måten understreker han indirekte betydningen av dukkeførerens evne til innlevelse med dukken, at han kan tenke dukkens tanker for den og at han går inn i det dukken føler og resonnerer, og videre hans evne til å uttrykke dette gjennom dukkeføringen. Et viktig moment er da at spilleren har en dukke som er fleksibel i sitt bevegelsesmønster, og som lystrer spillerens bevegelser, at den er presis. En bør kunne ha full kontroll over dukken, slik at en kan få fram nyanser i bevegelsene samtidig som den har en bevegelighet som gir spilleren mulighet til å nå fram med sine intensjoner når det gjelder følelsesregister. Den må altså ikke ha ledd og koblinger som er for løse eller er festet slik at dukken lar hendene eller hodet dingle uten

mål og mening sjøl når føreren gjør forsøk på å gi den eksakte bevegelser. Den må heller ikke være for stiv og stram i klær og ledd, slik at en ikke lykkes med å få fram detaljerte uttrykk.

Videre påpeker Ole Bruun-Rasmussen (1982a s. 23): «*Det viktigste er, hvad dukken laver med sit hoved. Af hovedets bevægelser opstår livet.*» I boka presenterer han en rekke øvelser i dukkeføring. Allerede innledningsvis poengterer han at det gjerne er hodets bevegelser som gir en teaterdukke «liv». På s. 26 fortsetter han:

Det hele dreier sig om at lære at føre dukkens hoved. I hovedets bevægelser og stillinger ligger hele dukkens liv. Kan vi først føre dukken, så den virkelig ser derhen, hvor vi tror, kender vi alle de følelsesmæssige nuancer, som hovedets bevægelser kan udtrykke, først da kan vi begynde at arbejde med dukkens arme og ben. Ligegyldig hvor meget dukken fægter med armene, kommer der ikke liv og sjæl i den, hvis ikke hovedet bliver ført riktigt.

Dette er et moment som Bergsland og Zaitzow også trekker fram:

Her er det viktig å tenke på at det er dukkens hode som har den største uttrykkskraften. Det er hodets bevegelser som forteller oss hva dukken tenker, hvordan den reagerer, og hva den vil si. Armenes bevegelser bare understreker dette. (Reistad & Hytten 1991 s. 101)

Det er vesentlig hvordan dukken reagerer på omverdenen. Gjennom hodebevegelser kan du skape inntrykk av at dukken ser, registrerer, tenker og reagerer. Du kan få den til å bli et reflekterende og følende vesen. Det er ikke alltid bevegelser med armer og bein gir det samme troverdige inntrykk av at du har med et levende, tenkende individ å gjøre.

Det er derfor viktig å gjøre et poeng av at hode- og halskonstruksjonen hos teaterdukker bør kunne gi mulighet for god og nyansert bevegelighet. Et poeng vil og være at halsen samtidig bør kunne holde hodet oppe av seg selv når dukken ikke er i spill.

Med marionetter kan en få til en god bevegelighet. Dette er vel en av de mest fleksible og mangfoldige dukketypene i så henseende. Trådsystemet gir

mange muligheter for variasjoner. Antall tråder og plasseringen av dem gir et rikt spillerom. De er imidlertid relativt vanskelige og komplekse å føre. Det krever lang øvelse å bli en kyndig marionettespiller.

Hos hånddukker får hodet et mer begrenset bevegelsesmønster. Du kan nikke med hodet, du kan se i ulike retninger og tilnærmedesvis skakke litt på hodet, men hele tiden følger dukkekroppen delvis med.

Vanlige stangdukker har en utrolig evne til å kunne snu hodet i de fleste retninger, men hos dem er nikkebevegelsene derimot minimale. Også her må dukkeføreren blikke på selve dukkekroppen når dukken skal skakke på hodet.

Selv om marionettedukkene er svært fleksible når det gjelder muligheter til bevegelse, velger jeg dem bort som forsøksobjekt, da de også er svært krevende. Da denne rapporten blant annet skal presentere dukker til pedagogisk bruk, velger jeg å gå nærmere inn på fenomenet «hodedukker», da jeg mener disse er enklere å føre for en dukkespiller som er mer uerfaren.

Ut i fra Ole Bruun-Rasmussens utsagn, og også med bakgrunn i egne erfaringer med produksjon av dukker, har jeg kommet til at det jeg i denne rapporten har definert som *hodedukker*, har muligheter og potensialer som jeg ønsker å se mer på. Målet er, gjennom materialvalg og tekniske konstruksjoner, å kunne finne fram til løsninger som kan tilføre denne typen teaterfigurer tilfredsstillende bevegelse og egenskaper.

I denne rapporten er hovedvekten i Del II, lagt på «Hodedukker» (definisjon s. 30).

DEL II

5. FORSØK OG UTPRØVING AV ULIKE HALSKONSTRUKSJONER PÅ «HODEDUKKER»

5. 1 Videreutvikling av produksjon av hodedukker

Når en dukke skal være relativt avansert og du ønsker en mer nyansert bevegelighet, setter dette som regel spesielle krav til materialvalg og til en krevende teknisk konstruksjon.

Jeg har lenge hatt behov for å prøve ut ulike materialer og konstruksjoner som kan fungere i produksjon av ulike typer teaterdukker.

Jeg ser det imidlertid også som viktig at de tekniske løsningene jeg benytter ikke bør være for kompliserte, men være overkommelige å få til. Dette for at studenter, pedagoger og andre ikke-profesjonelle dukkemakere skal kunne ta i bruk løsningene i sin egen dukkeproduksjon.

I de tidligere hodedukkene jeg har produsert, har skumgummi blitt benyttet som materiale i halsen på dukkene. Dette har fungert relativt bra. De har imidlertid hatt en tendens til å være litt stive å bevege/føre. Skumgummi har dessuten, etter en del års bruk, en tendens til å stivne og smuldre. Derfor har jeg hatt et økende behov for å eksperimentere med alternative materialer.

Etter en god del tankevirksomhet, arbeid med skisser, eksperimentering, utprøving og vurdering av konstruksjon og materialer, har jeg valgt ut tre ulike løsninger som jeg ønsker å presentere. Jeg har utarbeidet tre dukker der jeg har benyttet ulike materialer og der jeg viser ulike løsninger konstruksjonsmessig sett. Disse vil bli presentert og beskrevet ved hjelp av tekst og illustrasjoner. Jeg benytter hovedsakelig tegning når jeg beskriver framstillingen av dukkene, da jeg mener at jeg på denne måten får fram konstruksjonen og sammensettingen på en klarere og mer detaljert måte, enn for eksempel gjennom foto.

Krav til dukkene:

- Materialene må være lette.
- Det skal være god bevegelighet i hals/ hode.
- Halsen bør ha en fasthet som gjør at hodet holdes oppreist selv når dukken ikke er i spill.
- Det må være god bevegelighet i armer og bein.
- Når det gjelder *Dukke I*, har jeg forsøkt å utarbeide en egen konstruksjon i hoftelddet som gjør at dukken skal kunne stå «på egenhånd», når du setter den fra deg. Den må også kunne sitte når det er påkrevd.

Disse momentene setter krav til konstruksjon, både når det gjelder hals, overkropp, hofter og bein. Hofteledd skal være bevegelige og bøyelige, samtidig som en må finne fram til tekniske løsninger som gjør det mulig å avstive de samme leddene. Albueledd og kneledd skal kunne bøyes, men kun i én retning. Materialene må være av en slik beskaffenhet at de kan tilpasses de tekniske kravene, samtidig som de skal veie så lite som mulig.

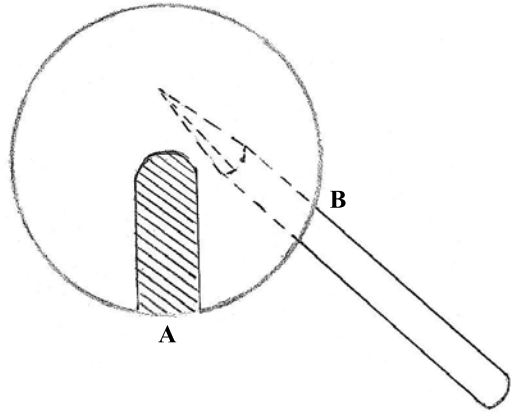
5.2 Dukkekroppenes bestanddeler og sammensetting

5.2.1 Dukke I

Hode

Isoporkule, 12 cm i diameter. I kulen er det skåret ut et sylindrisk hulrom (**A**) som skal gi plass for halskonstruksjonen. Hulrommet er ca. 2,5 cm i diameter, og 5 cm dypt.

En førepinne, dvs. en rundstokk, 1,5 cm tykk og ca. 18 cm lang, limes fast inni bakhodet (**B**). Enden som skal limes fast inni hodet spikkes i en firkantformet spiss. Firkantformen gjør at pinnen ikke løsner så lett fra isoporen som en rund spiss vil gjøre. Se tegning.



NB! Kontaktlim må ikke benyttes til liming av isopor. Limet etser seg ned i isoporen. Hvitt lim (f.eks. skolelim og trelim) er bedre egnet.

Isoporhodet er kledd med ett lag avispapir og tapetklister. Utenpå avispapiret er det benyttet pappmasje. Dette plastiske materialet er godt egnet til å modellere ansiktstrekk. Dessuten skal det kun tørke, en er ikke avhengig av noen form for oppvarmingsprosess for at massen skal bli hard og bestandig.

Hals

3 stk. gardinwire (**C**), ca. 11 cm lange, med tilhørende øyeskruer i hver ende, (til sammen 6 stk.) utgjør dukkens hals. Gardinwirene gjør dukkens hode bevegelig.



Festeanordning hode–hals: En 12 cm lang rundpinne (**D**), med diameter 0,6 cm, monteres diametralt gjennom hodet (isoporkula) i vannrett stilling. Pinnen må passere gjennom toppen av hulrommet for halsen.

De tre gardinwirene med øyeskruer plasseres også inni hulrommet. «Øynene» på øyeskruene (3 stk.), som er skrudd inn i den øverste enden på halswirene, tres på pinnen inne i dette hulrommet. Dette fungerer som et feste for hode/hals. Tynn ståltråd (blomstertråd) (**E**) bunter de tre wirene sammen, noe som øker halsens bevegelse.

Jeg fant at tre gardinwire gir en tilfredsstillende bevegelse. Samtidig holder de dukkehodet oppreist når dukkeføreren har sluppet førepinnen og dukken står i hvilestilling.

Overkropp

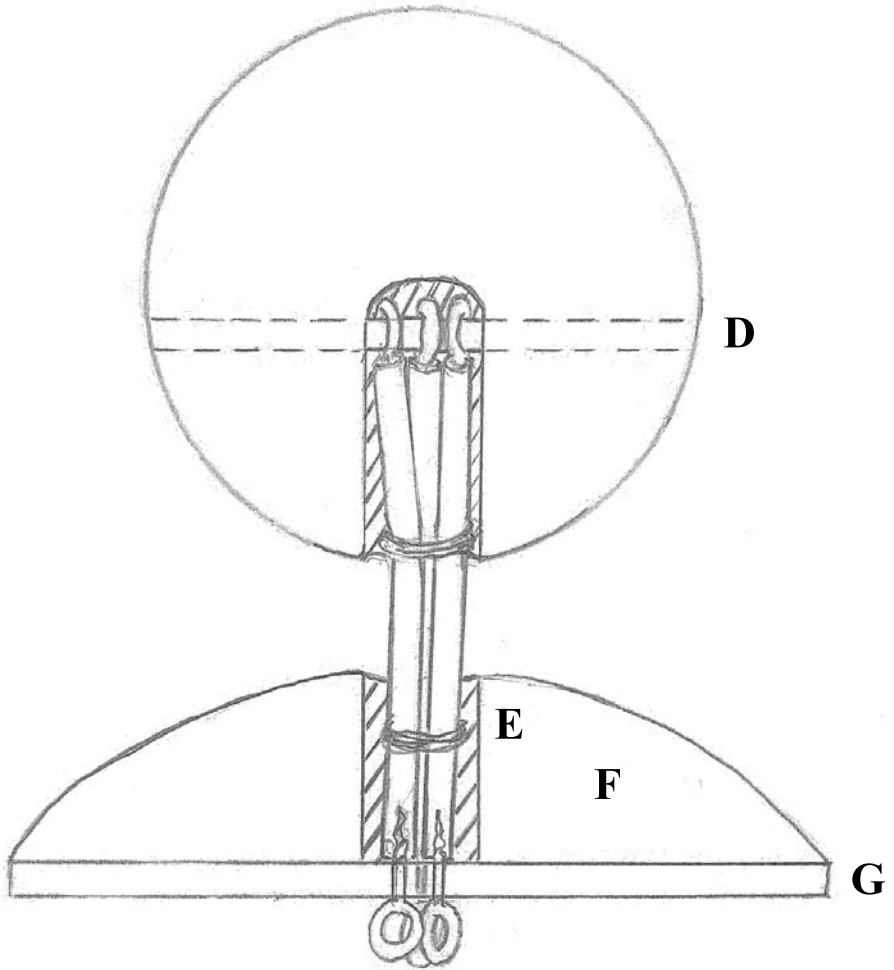
Skulderpartiet skjæres til i isopor (**F**). Sett fra siden er isoporen 4 cm tykk midt på, og skrånar ut mot armene.

Isoporen er limt fast på en finérplate (**G**) som er formskåret etter tverrsnittet av overkroppen, 17 cm lang og 4 cm bred.

Midt i, og igjennom overkroppen/isoporskuldrene, lages et loddrett hull, 2,5 cm diameter, for de tre halswirene. (Finérplaten, som utgjør «bunnen» på overkroppen, forblir imidlertid hel.)

Halswirene som øverst er festet inni hodet, festes til finérplaten ved hjelp av tre øyeskruer. Øyeskruene skrues gjennom finérplaten fra undersiden og inn i enden på gardinwirene.

Overkroppen kasjeres med to lag tapetklister og gas, som legges lagvis. Gasen klippes i biter som legges slik at de overlapper hverandre. Dette gjør isoporskuldrene holdbare.



Kropp

Underkroppens basis er også en finérplate (**H**).

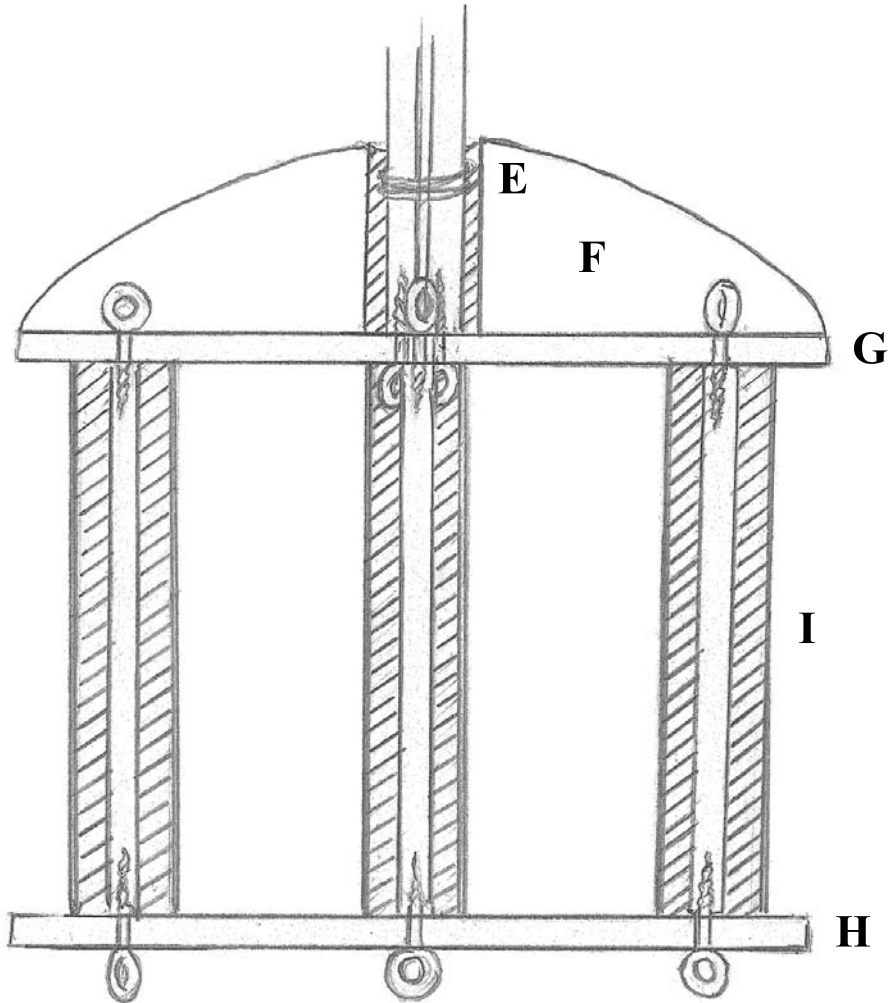
Overkropp og underkropp forbindes ved hjelp av tre gardinwirer med øyeskruer og tre el-plastrør (**I**), lengde 15 cm og diameter 2 cm.

Wirene løper inni el-rørene og binder sammen over- og underkroppen, mens el-rørene fungerer som avstivere for wirene og holder dermed kroppen oppe.

Wirene festes oppe og nede, på samme måte som halswirene, ved hjelp av tre øyeskruer som går gjennom finérplaten og inn i hver sin ende av wirene.

Over- og underkropp er til sammen ca. 20 cm lang.

Denne konstruksjonen veier relativt lite.

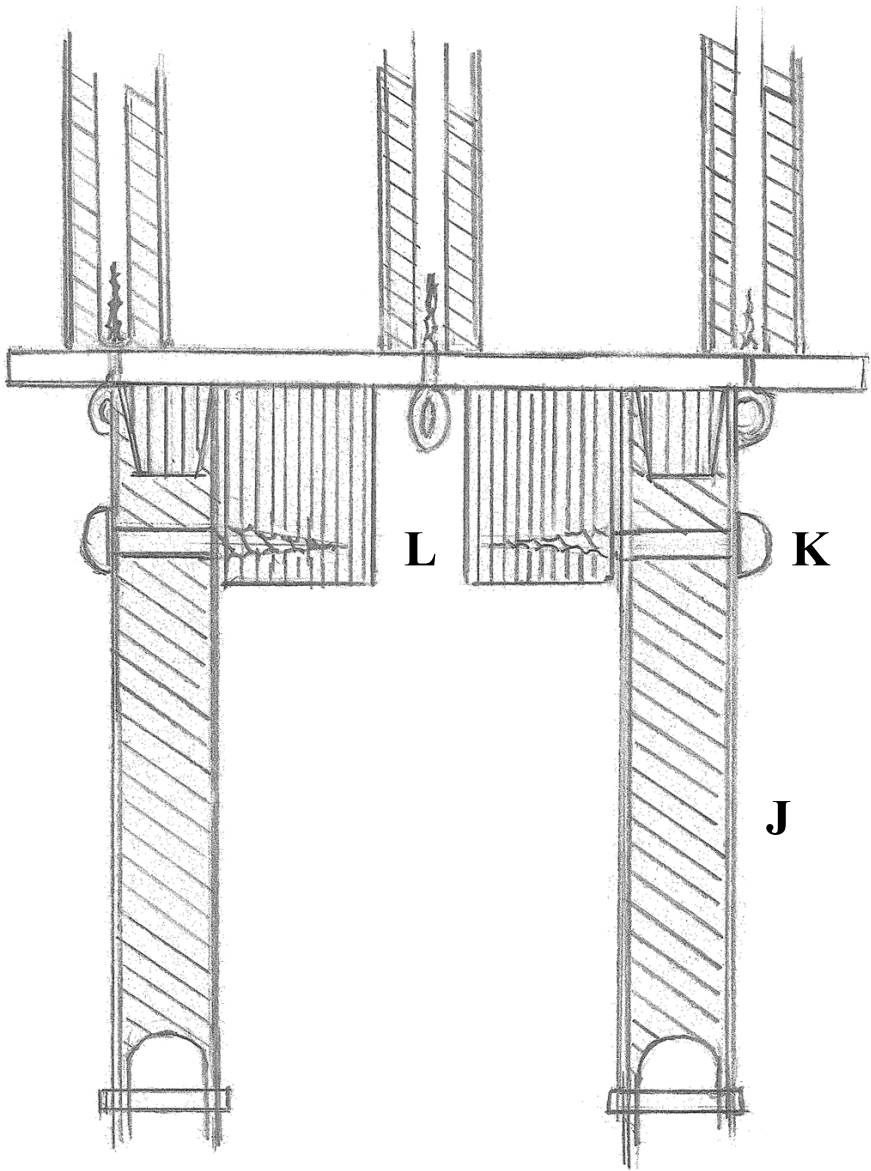


Hofter og lår

Den spesielle «hoftekonstruksjonen», på *Dukke I* (se ill. s. 81 og 82), gjør at dukken kan stå.

På undersiden av finérplaten nederst på dukkekroppen er det limt fast to treklosser. Høyde ca. 5 cm og bredde ca. 3 cm. Klossene er plassert ved siden av hverandre med ca. 4 cm mellomrom.

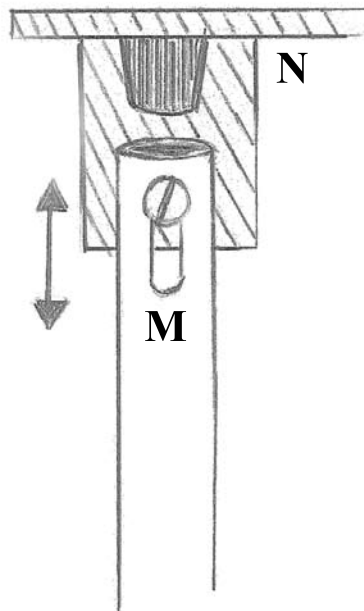
To el-rør (dukkens lår) (**J**) er festet til klossene med skruer (**K**), én i hvert «bein». Skruene går diametralt gjennom el-rørene og monteres horisontalt i nedre del av hver sin trekloss (**L**).



I forbindelse med skruefestet er det laget en ca. 2 cm lang spalte (**M**) øverst på hvert el-rør. Denne spalten gjør at el-røret kan forskyves opp og ned på skruen.

På undersiden av finérplaten, på yttersiden av de to klossene, er det også pålimt to sylinderformede trepropper (**N**), 1,5 cm høye og med diameter på 1,7 cm. Proppene smalner nedover. De to el-rørene (dukkens lår) trer seg inn på treproppene når en setter dukken ned på et underlag. Dette avstiver hofteleddene og låser beina i stående posisjon.

Når dukken løftes, glir beina nedover på skruene på grunn av spalten i plastrørene. Beina blir frigjort fra de små treproppene og hofteleddene blir bevegelige. Når beina ikke er låst av proppene, kan en få dem til å pendle fram og tilbake. En kan også få beina i 90° vinkel i forhold til dukkekroppen, dvs. i sittestilling. Dukken «sitter» da på de to treklossene som beina er festet i. Det er derfor viktig at klossene er plane på undersiden.

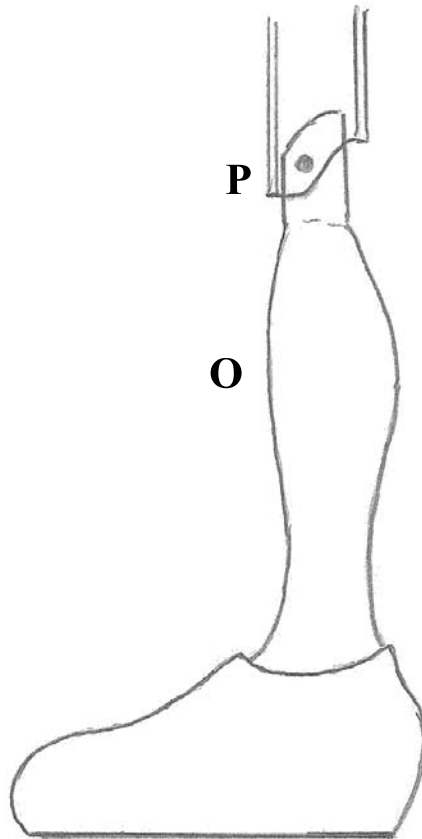


Legger og føtter

Leggene (**O**) består av rundstokker på 1,5 cm i diameter, lengde: 15 cm. De er rundet av noe øverst, slik at de skal kunne bevege seg fram og tilbake i «kneleddet». Likeledes er også el-rørene (nederst på låret) skåret til med en bue bak på «kneleddet» for at dukken skal kunne bøye kneet 90° bakover. Samtidig blir leggen sperret fra å bli bøyd i feil retning i kneleddet.

El-rør (lår) og rundstokk (legg) er montert sammen ved hjelp av en 3 mm tykk bit av sveisetråd (**P**). Sveisetråden er montert tvers gjennom kneleddet og har en lengde på ca. 2 cm. Sveisetråden blir klinket i hver ende for at den ikke skal falle ut av kneleddet.

Føttene er skåret ut i tre og er montert fast til leggene. Utenpå disse treføttene er det modellert med pappmasje. Det er ingen bevegelighet i ankelledd.

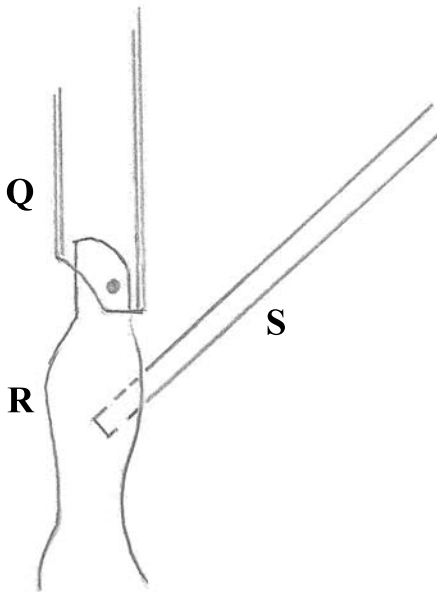


Armer og hender

Overarmene er laget av to, 7-8 cm lange el-rør (**Q**). Disse er festet til overkroppens finérplate ved hjelp av lærremmer, hyssing e.l. Øyeskruer er montert på finérplaten (ytterst på skuldrene), og hull er boret øverst i el-rørene (overarmene) for feste av hyssing/lærremmer. Armene kan dermed beveges i alle retninger.

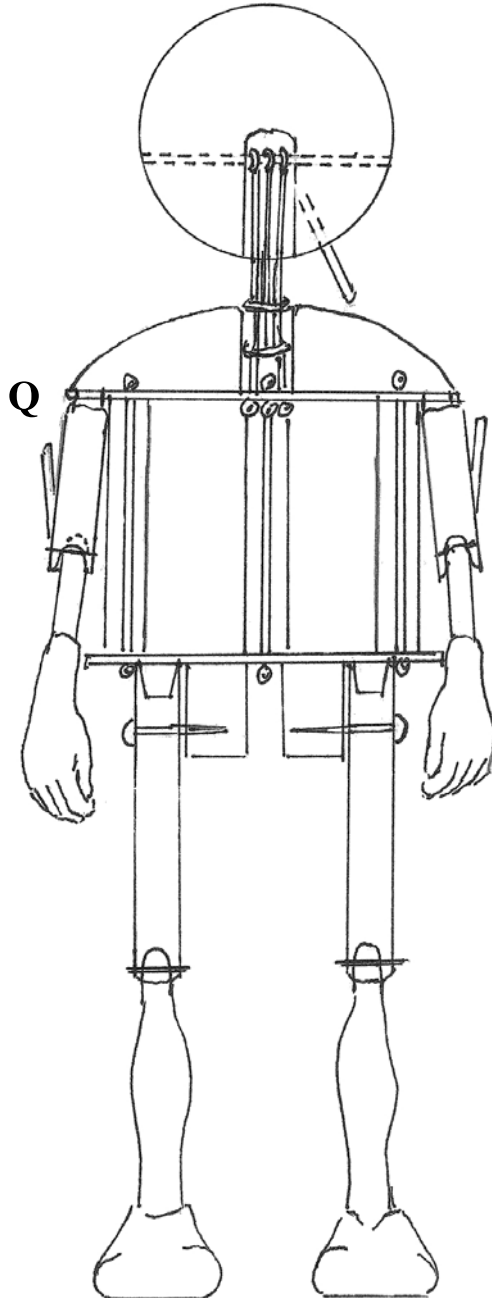
Underarmene er laget av rundstokker, 1,5 cm i diameter. Lengde: 11-12 cm (**R**). Underarmene, så vel som overarmene, er avrundet i albueledd, dette fordi dukken skal kunne bøye albuen 90°. Samtidig er de, som kneleddet, forhindret fra å bli bøyd i feil retning.

El-rør (overarm) og rundstokk (underarm) er montert sammen ved hjelp av en 3 mm tykk sveisetråd som går tvers gjennom albuen. El-rørene har noe større diameter enn rundstokkene, slik at rundstokkene kan beveges friksjonsfritt inni albueleddet. Konstruksjonen er den samme som i kneleddene.



Som skjelett for hendene er det, nederst på underarmene, fastmontert en bit hønsenetting. Hønsenettingen er så kledd med frysetape, før hendene ble modellert ferdig i pappmasje. Hendene har ikke fått bevegelige håndledd.

Førerstengene (trepinner) (**S**) for armene/hendene er montert ca. midt på underarmenes nedside.



5.2.2 Dukke II

Hode

Begge dukkene, *I* og *II*, har en isoporkule som utgangspunkt for hodet. Jeg har valgt å lage to forskjellige typekarakteristikker for å antyde at en enkel kuleform kan resultere i dukker med svært ulike ansiktstrekk.

På samme måte som på *Dukke I* er isoporhodet kledd med pappmasje.

Hals

Halsen består imidlertid av en rundstokk (**A**), 1 cm i diameter. Denne halsen er ca. 7-8 cm lang. Den limes fast i hodet, og går igjennom overkroppen. Den nedre enden av pinnen er montert fast i en trekule (**B**), diameter 5,5 cm.

Skuldre og overkropp

En finérplate (**C**) er på samme måte som på *Dukke I* formskåret, 17 cm lang og ca. 8,5 cm bred. Finérplaten er pålimt et skulderparti av isopor. Sett fra siden er isoporskuldrene på det tykkeste, ved halsen, ca. 6 cm. Skuldrene skråner så ned mot armene.

Isoporen er kasjert med to lag tapetklister og gas.

Gjennom dette skulderpartiet er det skåret et loddrett hull som «halspinnen» skal løpe gjennom. Dette hullet er kjegleformet. Øverst har hullet en diameter på ca. 5,5 cm, mens det nederst, og i finérplaten, kun har en diameter på ca. 1,3 cm, altså noe større enn «halspinnens» diameter (1 cm). Dette gjør at «halspinnen» får rom for bevegelse. Hodet kan dreies, og samtidig kan dukken nikke/bikke på hodet i alle retninger.

Det kjegleformede hullet i isoporskuldrene er tilpasset og kledd med plast fra flaskehalsen til en 1,5 liters brusflaske. Tuten er kappet av, og kun den kjegleformede overgangen mellom tuten og selve flasken er benyttet. Dette er et glatt, men samtidig lett og sterkt materiale, som gjør at halspinnen kan beveges friksjonsfritt, samtidig som det beskytter isoporen.

Dukke kroppen

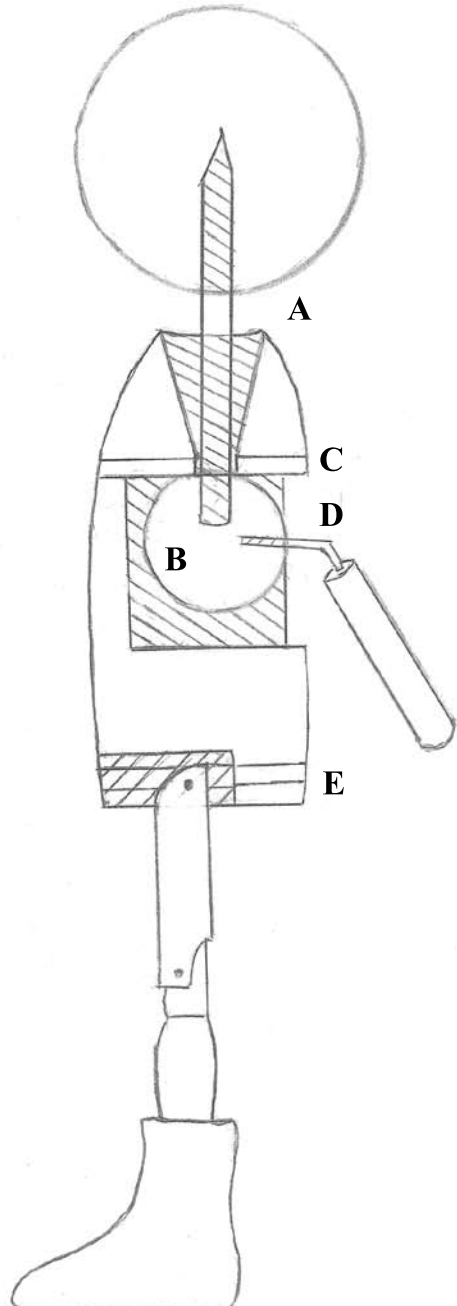
Selve dukkekroppen består av isopor. Midt på kroppen, bak, er det utformet et romslig hulrom som gjør at det er plass til å bevege hodets førepinne

maksimalt. Hulrommet er ca. 8 cm høyt og 11 cm bredt. Dybden er ca. 7 cm på det dypeste. Hulrommet har en buetform innover i dukkekroppen, tilpasset trekulen som er montert nederst på «halspinnen».

Finérplaten som er limt fast under skulderpartiet fungerer som et «tak» i hulrommet og beskytter også isoporen som hele tiden ville blitt utsatt for slitasje når trekulen dreies. Under spill hviler finérplaten/skulderpartiet på denne trekulen.

Halsen føres og beveges ved hjelp av en førepinne (D), som består av en sveisetråd som er montert inn i den samme trekulen som halspinnen er festet i. Førepinnen går ut gjennom åpningen/hulrommet i ryggen på dukken. Førepinnen/sveisetråden er bøyd ca. 90°, og er påmontert en ca. 10 cm lang rundpinne som fungerer som et håndtak for dukkeføeren.

På de to andre dukkene blir hals/hode styrt med førepinne montert direkte i bakhodet på dukkene, mens hals og hodebevegelser på denne dukken blir ført fra rygghøyde.



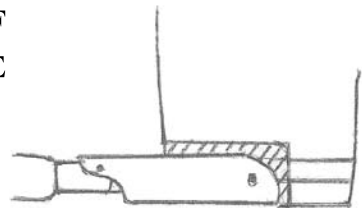
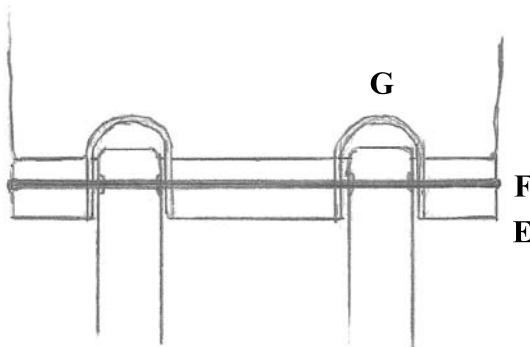
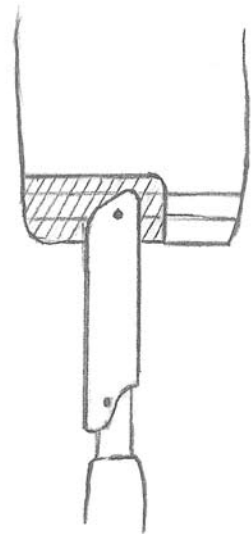
Nederst på kroppen er det også montert to finérplater (**E**). Den plane finérplaten gjør det mulig for dukken å sitte, samtidig som den fungerer som et fundament for feste av beina.

Finérplatene er skåret i samme form som resten av overkroppens tverrsnitt. Disse to platene er limt sammen. I den ene er det skåret ut et spor i hoftas bredde, slik at et stykke sveisetråd (**F**), like langt som hofteleddets bredde, er plassert mellom de sammenlimte platene. Denne strengen fungerer som feste for beina. Kroppen på dukken er ca. 22 cm høy.

Hofteledd

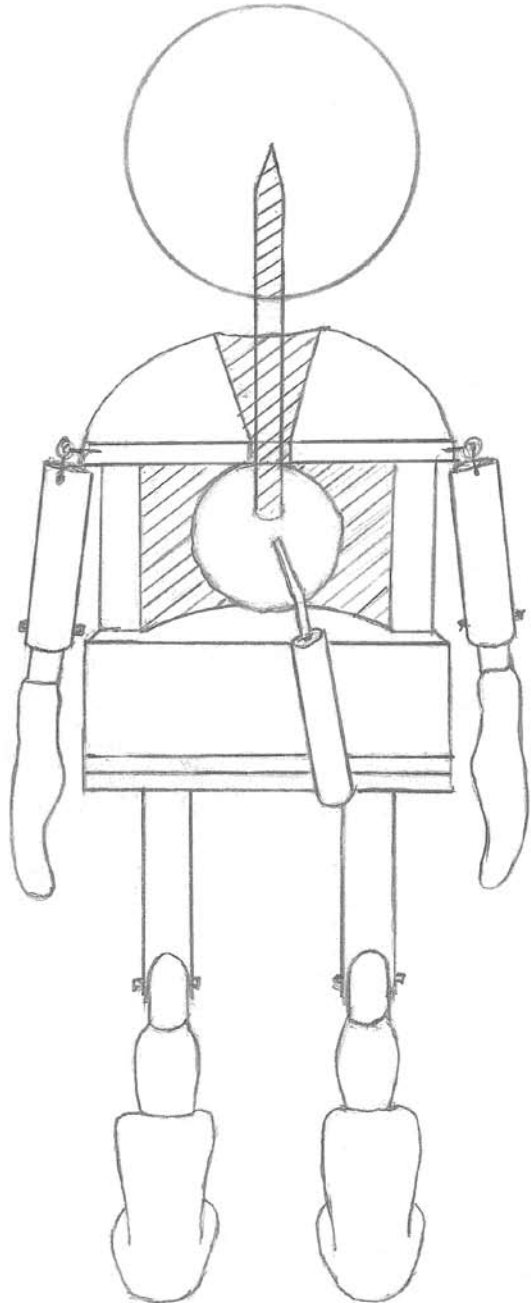
For at dukken skal kunne sitte, må underkroppen være plan. Under, på fremre halvdel av underkroppen, er det skåret vekk to parallelle, sylindriske hulrom (**G**) i finéren og også delvis i isoporkroppen. Disse hulrommene har en litt større diameter enn dukkens lår, og går vannrett fra festet for beina og framover mot magen/lysken på dukken.

Når beina bøyes i sittestilling, dvs. 90° i hofteledd, gir hulrommene plass for beina inne i selve dukkekroppen. Dermed sitter dukken på den plane finérplaten. For holdbarhetens skyld er de sylindriske hulrommene fôret med tomme papirrullhylser.



Armer og hender

Armer og hender er utarbeidet på samme måte som på *Dukke I*. De er også festet på samme måte, og har dermed de samme egenskapene.



5.2.3 Dukke III

Hode

I motsetning til de to foregående dukkene, der isoporplater er utgangspunkt for hodene, er hodet til *Dukke III* skåret ut av en isoporplate, tykkelse 10 cm. Nese, ører og øyelokk er skåret ut separat, og er montert på hodet. I stedet for å arbeide ut i fra en kuleform, gir dette deg, som formgiver, større kontroll og samtidig mulighet for fleksibilitet i utforming av ansiktstrekkene. Du kan skape en mer eksakt typekarakteristikk.

På samme måte som i *Dukke I* er det montert inn en rundpinne som førestang i bakhodet på dukken.

Hodet er kasjert med gas og tapetklister.

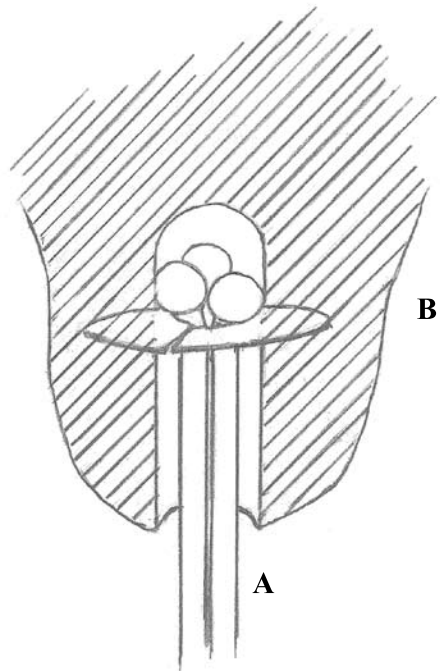
Hals

Halsen består av «skistrikker», det vil si sorte strikker, ca. 1 cm i diameter (A). Disse benyttes gjerne til å feste ski til grinden på biltak. Strikkene er utstyrt med gummiknotter i hver ende. Gummiknottene gjør det mulig å forankre strikkene i en finérplate, en plate av hardplast, e.l. (B).

Her er en slik plastplate kappet i form og størrelse slik at den kan monteres vannrett inne i nedre halvdel av dukkehodet.

Det skjæres ut et sylindrisk hulrom i dukkehodet som skal gi rom for skistrikkene. (Plastplaten må ha større diameter enn hulrommet, slik at den blir forankret i isoporhodet.)

Det skjæres et sirkelformet hull i platen som kun gir rom for det



antall strikker som er påkrevd. De runde gummiknottene i enden av skistrikkene har en større diameter enn selve strikken, dette gjør at skistrikkene forankres i plastplaten. Det skjæres en splitt i platen slik at strikkene kan tres inn på platen via denne. Slik festes hodet til kroppen via denne strikkhalsen.

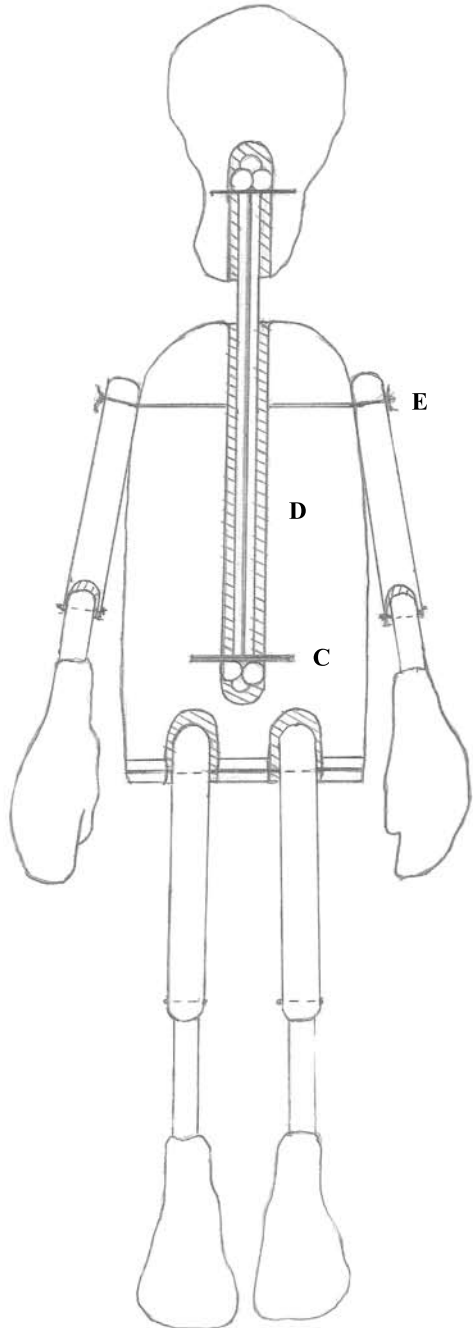
Antall strikker er avhengig av dukkehodets størrelse. Strikkene skal kunne holde hodet oppreist også når dukken ikke er i spill.

På samme måte utnyttes gummiknottene i den andre enden av strikkene til å feste halsen til kroppen. Strikkene tres inn på en plate av hardplast montert i underkroppen til dukken (**C**). Plasseringen av platen er avhengig av strikkenes lengde i forhold til dukkens hals- og kroppslengde.

Dukke kropp

Selve kroppen består av isopor.

I ryggen til dukken er det skåret ut en spalte, et hulrom (**D**), stor nok til å romme de tre skistrikkene. Strikkene er tapet sammen ved hjelp av teatertape.



Spalten i ryggen er tettet igjen med isopor. Hele kroppen er så kasjert med gas og tapetklister.

Strikkene og festet for strikkene ligger dermed skjult inne i dukkekroppen. Dukkekroppen er her ca. 27 cm lang.

Bein og føtter

Materialvalg, utførelse og konstruksjon av beina og føttene er den samme som på *Dukke II*. Selv om formen på føttene og lengden på beina er en annen. Beina er festet til underkroppen på samme måte som på *Dukke II*.

Armer og hender

Armene og hendene er utført på samme måte og med de samme materialene som på *Dukke I* og *II*, men størrelsen varierer noe på de tre dukkene.

Armene på denne dukken er festet ved hjelp av en kraftig, men myk tråd (**E**). Ved hjelp av en vevenål er tråden ført gjennom dukkens skulderparti. Det er boret hull i el-rørene øverst på dukkens overarm. Armene er knyttet fast til tråden.

Mellom overarmer og kropp er det montert skiver av hardplast for å beskytte den kasjerte overkroppen.

6. VURDERING AV DE TRE DUKKENES KVALITETER NÅR DET GJELDER FUNKSJON OG MULIGHETER ANGÅENDE DUKKEFØRING

6.1 Halsens bevegelighet

Dukke I

Halsen til *Dukke I* har oppfylt mine to hovedintensjoner:

- Hodet kan med letthet dreies vel 180°. Det kan også bøyes opp og ned uansett hvilken vinkel hodet er plassert i. Dermed kan en oppnå fine bevegelser som kan formidle nyanserte følelsesuttrykk.
- Gardinwirene er i stand til å holde hodet oppreist når førestangen slippes. Det er imidlertid viktig at gardinwirene som utgjør halsen er bundet sammen. Dette gir en stivere og fastere hals. Når hodet bøyes kunne en ellers oppleve at en av wirene bøye seg feil veg. Med denne typen konstruksjon kan du ikke trekke hodet ned mot skuldrene eller trekke skuldrene opp mot ørene. Slik sett kan du ikke la dukken trekke oppgitt på skuldrene, krype sammen i engstelse eller skamfullhet, eller også senke hodet mot skuldrene for rasende å skulle stange hodet inn i veggen. Slike kroppslige uttrykk for følelse må kompenseres på andre måter i dukkeføringen. Dette gjelder også for *Dukke III*.

Dukke II

Halsen og konstruksjonen på *Dukke II* har hovedsakelig oppfylt kriteriene om bevegelighet og dette at hodet skal kunne beholde en oppreist posisjon når førestangen slippes:

- Denne dukken har mulighet til å dreie hodet 180°. Den kan også la hodet svinge til hver side, framover og bakover, så langt åpningen øverst på skulderpartiet tillater. En kan også la dukken dreie på hodet når det er plassert i disse ulike posisjonene. Da selve halsen er stiv, vil den imidlertid ikke kunne skakke på hodet på samme nyanserte og myke måte som *Dukke I* og *Dukke III*.
- Når en slipper førestangen på denne dukken, vil hele hals-, hode- og førestang-konstruksjonen bli senket slik at hodet hviler på dukkens skuldre. Halsen senkes altså ned i kroppen. Det er derfor viktig at dukkeføreren senker hodet langsomt når dukken skal settes vekk, ellers vil hodet falle ned med et unaturlig rykk. Imidlertid holder hodet da en relativt naturlig stilling, og vil ikke dingle ukontrollert på noen måte. I tillegg vil dukken kunne senke hodet en anelse når den f.eks. blir engstelig, noe som kanskje kan være et pluss for denne type konstruksjon i forhold til konstruksjonen på de to andre dukkene.

Et par problemer er imidlertid knyttet til denne konstruksjonen. Når trekulen i førestangen treffer finérplaten (C) i overkroppen, vil det framkalle støy som kan virke forstyrrende i enkelte tilfeller. Jeg forsøkte å dempe denne «tre mot tre-lyden» ved å lime skinn på undersiden av finérplaten. Friksjon ble da et problem. Hele dukkens kropp hviler på trekulen som er tilknyttet førestangen. Denne tilleggsvekten kan være med å bremse bevegeligheten når en skal dreie hodet. Det blir svært viktig at kulen er helt glattpolert øverst der kulen møter finérplaten. Jeg limte så en plate av hardplast på undersiden av finérplaten. Dette fungerer godt. Det kan også være aktuelt å smøre vaselin el. lign på de to flatene som hviler mot hverandre.

Dukke III

Halsen til *Dukke III* har oppfylt mine to hovedintensjoner:

- Bruken av de sammentapede skistrikkene gir halsen en svært tilfredsstillende bevegelighet. Hodet kan med letthet dreies om sin egen akse, også noe mer bakover sammenlignet med det de fleste mennesker er i stand til. Hodet kan bøyes opp og ned i de fleste stillinger. Dukken

kan også se opp. Bevegeligheten er imidlertid for stiv når det f.eks. gjelder å presse haken inn mot halsen.

- Dukkehodet står oppreist også når dukkeføreren slipper førestangen. Hodet kan ha en tendens til å dingle litt, men ikke påfallende sett i relasjon til hva som er naturlig for oss mennesker. Stort sett er dette positivt, da denne konstruksjonen og bevegeligheten sørger for at dukken ikke gir et kunstig stivnet inntrykk.

6.2 Bevegelse i hofterledd og bein

Dukke I

Av de tre dukkene har denne dukken den mest avanserte tekniske konstruksjonen i hofterleddet. Jeg ville forsøke å skape en konstruksjon som gjorde det mulig for dukken enten å stå eller å sitte når den ikke var i direkte spill. Jeg har en gang sett en lignende konstruksjon på en av dukkene under et besøk hos *Pygméteatern* i Stockholm. Jeg ønsket å se om jeg kunne få til noe lignende på en relativt enkel måte. Når dukken settes stående på et underlag, trer el-rørene (lårene) seg ned på to trepropper festet i hofterleddet, slik at hofterleddene avstives og dukken forhindres fra å innta sittestilling. Når dukken løftes, frigjøres beina fra treproppene i hofterleddet og beina kan pendle frem og tilbake. Dette muliggjøres ved hjelp av de to spaltene som er laget øverst på el-rørene. El-rørene/beina får dermed mulighet til å bevege seg loddrett opp og ned på hver sin skrue. Dermed kan dukken også plasseres i sittende stilling (jfr. ill. s. 84).

Jeg finner at konstruksjonen i hofter- og kneledd stort sett fungerer etter mine intensjoner:

- Hofterleddet lar dukken sitte ned uten problemer. Dersom den blir plassert på et jevnt, vannrett underlag kan den også bli sittende uten at den blir støttet på noen måte. Kneleddet fungerer godt, og dukken sitter på en «naturlig» måte, med bøy i hofter- og kneledd.
- I de fleste tilfeller blir dukken stående av seg selv når den står på et vannrett underlag. Beina kan av og til henge seg litt opp på skruen, slik at det er nødvendig å utføre en ekstra liten ristende bevegelse på dukken. Dette må en prøve å la inngå som en naturlig del av dukkespillet, slik at det ikke virker som et forstyrrende element. En må videre sørge for at dukken har en 100 % loddrett stilling, slik at

beina skal kunne gli problemfritt inn på treproppene. En må videre passe på å plassere dukken ned på underlaget på en slik måte at en sørger for at kneleddet ikke bøyer seg feil vei. Dukken får gjerne noe svai i beina, bakover, når dukken står.

Dukke II

Dukke II er ikke laget for å kunne stå på egne bein. Den skal imidlertid kunne sitte uten at den blir holdt fast. Dette fungerer bra. Lårene forsvinner inn i de horisontale sylindriske rommene i dukkens underkropp. Dermed sitter dukken på den plane finérplaten som er montert nederst på dukkekroppen. Imidlertid må underlaget ikke helle bakover; da vil dukken kunne falle på rygg, da det ikke er noen form for sperrer som hindrer dette. Et lett dytt vil også kunne få den til å falle bakover.

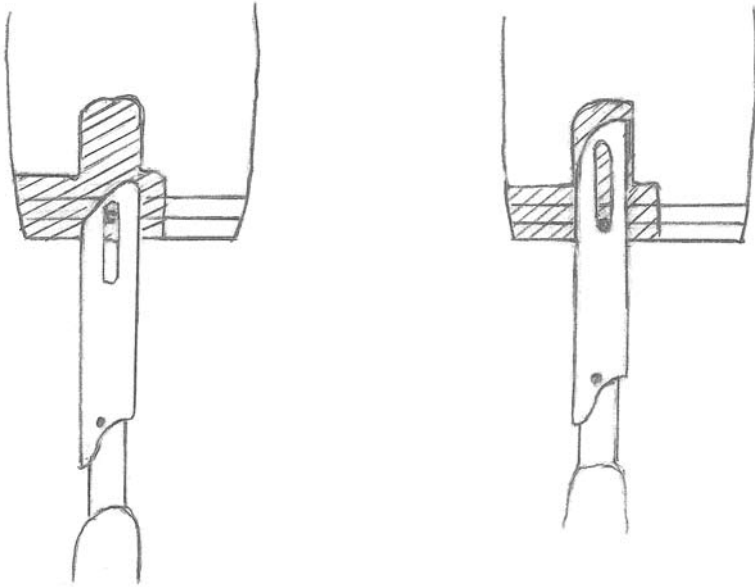
Konstruksjon i hofte- og kneledd må kunne sies å fungere bra ut i fra målsettingen.

Dukke III

Dukke III har samme konstruksjon som *Dukke II*.

Alternativ løsning

Jeg ser i ettertid at jeg også kunne ha fått *Dukke II* og *-III* til å «stå på egne bein» ved å utforme to, ca. to cm dype, loddrette, sylindriske hulrom i dukkekroppen rett ovenfor der lårene er montert. Ved hjelp av disse hulrommene kunne lårene «forsvinne» noe inn i kroppen og dermed bli «låst» og avstivet, slik at dukken kan stå: Disse nye hulrommene skal altså plasseres vertikalt oppå de horisontale, sylinderformede hulrommene og på den enden av dem som vender inn i kroppen. På samme måte, ved hjelp av spalter øverst i el-rørene/lårene som på *Dukke I*, vil også disse lårene kunne beveges loddrett opp og ned når dukken skal stå. Her vil det øverste av el-rørene gli opp i hvert sitt hulrom, som vil sperre bevegelsen, mens det var trepropper som sperret bevegelsen i hofteleddet på *Dukke I*. Dersom denne løsningen blir tilført *Dukke II* og *III*, vil de allikevel fortsatt ha muligheten til å sitte. De sylindriske hulrommene må imidlertid kles med et sterkt materiale, ellers vil isoporveggene fort slites ned og hulrommene bli for åpne. Denne konstruksjonsmåten har jeg imidlertid ikke prøvd ut konkret, men henviser til arbeidstegningen. Jeg mener, hvis denne løsningen



fungerer i praksis, så vil denne konstruksjonen være vel så enkel å utforme og kanskje også fungere sikrere enn på den modellen jeg har utført.

Konstruksjonen der leggene bestående av rundstokk og lårene av el-rør, samt den spesielle sammenføyningen i kneleddet, gjør at «bøyefunksjonen» fungerer fint på alle tre dukkene.

6.3 Bevegelse i skulder- og albueledd

Dukke I, II og III

Festet for overarm i skulder er den samme for *Dukke I* og *II*. Armene er festet i lærreim, solid tråd e.l. i en øyeskrue i dukkenes skulder. På *Dukke III* er tråden som fester armene ført tvers gjennom skulderpartiet. På begge alternativene kan imidlertid armene bevegges i alle retninger, det er ingen sperrer. Den armen som evt. ikke blir styrt av dukkeføreren vil ha en tendens til ukontrollert pendling.

Når det gjelder albueleddet kan dette kun bøyes i én retning. Konstruksjonen

i albueledd er identisk for de tre dukkene. Underarmen kan ikke vris som hos oss mennesker. Håndflaten vil bare kunne vris opp dersom hele armen er strak.

Konstruksjonen med underarm av rundstokk og overarm av el-rør, samt bevegelsen i albuen, fungerer bra. Som en helhetsvurdering mener jeg bevegelsene i over- og underarm er som forventet, og dukkeføringen kan fungere på en akseptabel måte.

6.4 Vekt

Dukke I, II og III

Dukke III er klart lettere enn *Dukke I* og *II*. *Dukke I* og *II* inneholder i større grad trematerialer. *Dukke III* består hovedsakelig av isopor. Materialvalget gjør at denne er å foretrekke framfor de to andre.

6.5 Konklusjon

Perioden for utprøving av de ferdigstilte dukkene har vært kort. Imidlertid mener jeg å ha dannet et tilstrekkelig inntrykk av dukkenes ulike kvaliteter. Hovedintensjonen med de såkalte «hodedukkene» var å finne fram til en godt fungerende halskonstruksjon. De dukkene som jeg finner best egnet når det gjelder dukkeføring er *Dukke I* og *Dukke III*. De er klart å foretrekke framfor *Dukke II*. Halsen/hodet føles mykere å bevege, og jeg mener at nyansene i bevegelsesmønsteret blir rikere. I og med at halsen på *Dukke II* er laget av en trepinne, fratar dette nødvendigvis dukkeføreren noen av mulighetene til å nyansere bevegelsene, og dette gir dermed dukken en stivere bevegelsesmulighet og en stivere uttrykksform.

Dette kan kanskje være en problematikk som egentlig dreier seg om fortrolighet med – og tilvenning til – ny teknikk, men jeg mener å ha en bedre kontroll på bevegelsene i hals/hode der halsen er laget av bøyelige materialer, sett i forhold til der halsen er laget av en rundpinne. Det er mulig at det også gir dukkeføreren en følelse av mer direkte kontroll at førepinnen til de to best fungerende dukkene er festet direkte i bakhodet på dukken, mens den på *Dukke II* styres gjennom ryggen.

Imidlertid mener jeg at både *Dukke I* og *Dukke III* har godt fungerende bevegelse i halsen.

Når det gjelder selve framstillingen av dukkekroppen, finner jeg det enklere å forme denne i isopor, i forhold til den mer komplekse konstruksjonen med gardinwire, el-rør, finérplater og isopor som utgjør kroppen til *Dukke I*. *Dukke III* blir også mye lettere. Funksjonsmessig mener jeg imidlertid at disse to utgavene er jevnbyrdige.

Personlig har jeg blitt fascinert av «hodedukkene», og har et svært positivt syn på dem når det gjelder valg av dukketyper. Imidlertid vil jeg henvise til kapitlet som gir eksempler på ulike typer teaterdukker (temaet «Fugl»), og illustrasjonene og kommentarene der, som beskriver de ulike dukkenes bevegelsesmuligheter. Dette kan kanskje være til hjelp når en er i tvil om hvilke teaterdukker en skal velge.

7. FOTODOKUMENTASJON AV DE TRE UTARBEIDENE «HODEDUKKENE»

7.1 Dukke I

Ferdig dukke



Portrett



Kropp



Hofte. Koblet fra i hofteledd og kan sitte



Hofte. Koblet i hofteledd og kan stå



Albuledd



7.2 Dukke II

Ferdig dukke



Portrett



Kropp. Forfra



Kropp. Bakfra



7.3 Dukke III

Ferdig dukke



Portrett



Kropp



Hofteledd



Kneledd



8. FOTODOKUMENTASJON AV HÅNDDUKKE OG STANGDUKKE

8.1 Hånddukke. Papegøye



8.2 Stangdukke med to førerstenger. Høne



LITTERATUR

- Andersen, B. E. (1971). *Comediespil med dukker*. København: Høst & Søn.
- Aure, V., Ekern, K., & Frislid, M. E. (1999). *Kunst og håndverk: Fra idé til uttrykk: Lærerens bok, 4*. [Oslo]: Aschehoug.
- Bruun-Rasmussen, O. (1982a). *Levende teater med dukker: [Håndbog i dukkeføring]*. Gråsten: Drama.
- Bruun-Rasmussen, O. (1982b). *Teaterdukker [og dukkescener: Håndbog i fremstilling af dukker og scener]*. Gråsten: Drama.
- Braanaas, N. (1993). *Dramafaget i barnehagen og småskolen: En antologi*. Oslo: Landslaget Drama i skolen.
- Currell, D. (1999). *Puppets and puppet theatre*. Marlborough: Crowood.
- Hamre, I., & Arnfred, A. (1997). *Marionet og menneske, animasjonsteater, billedteater: Om teaterformens teori og praksis*. Gråsten: Drama.
- Helgesen, V., & Wang, R. (2000). *Den magiske hånd: Dukkespill og figurteater gjennom tidene*. Oslo: Pax.
- Hernes, L., Horn, G., & Reistad, H. (1993a). *Lek, dans og teater*. Vollen: Tell.
- Hernes, L., Horn, G., & Reistad, H. (1993b). *Teater for barn*. Vollen: Tell.
- Hlavaty, K. (1970). *Dukketeater*. Oslo: Cappelen.

- Itten, J. (1977). *Farvekunstens elementer: Subjektive opplevelser og objektiv erkendelse som vejledning til kunsten*. [København]: Borgens forlag.
- Meschke, M., & Sörenson, M. (1989). *En estetik för dockteater*. Stockholm: Carlsson.
- Midelfart, A. (1969). *Marionett-teater ABC: En praktisk instruksjonsbok med avsnitt spesielt for formingslærere basert på forsøksundervisning i ungdomsskolen*. [Oslo]: Cappelen.
- Mykle, B. (1993). *Dukkenes magi: Teaterdukker fra barnehager til frie grupper*. Oslo: Pax.
- Mykle, J., & Mykle, A. (1995). *Dukketeater!* Oslo: Gyldendal.
- Reistad, H., & Hytten, A.-K. (1991). *Regikunst*. Asker: Tell.
- Therén, K. (1983). *Marionetteatern: En bok om Marionetteatern i Stockholm*. Malmö: LiberFörlag.