

UNIVERZA V LJUBLJANI
FILOZOFSKA FAKULTETA
ODDELEK ZA SLOVENISTIKO

NUŠA SIMONČIČ

**Mediji in intermedialnost v lutkovnem gledališču:
Sodobna tehnologija in pojav novih tekstovnih praks**

Magistrsko delo

Ljubljana, 2019

UNIVERZA V LJUBLJANI
FILOZOFSKA FAKULTETA
ODDELEK ZA SLOVENISTIKO

NUŠA SIMONČIČ

**Mediji in intermedialnost v lutkovnem gledališču:
Sodobna tehnologija in pojav novih tekstovnih praks**

Magistrsko delo

Mentorica: izr. prof. dr. Urška Perenič

Univerzitetni študijski program
druge stopnje: Slovenistika

Ljubljana, 2019

IZVLEČEK

Mediji in intermedialnost v lutkovnem gledališču: Sodobna tehnologija in pojav novih tekstovnih praks

Magistrsko delo obravnava medij lutkovnega gledališča in kako to kot medij reprezentira druge medije (televizijo, film, radio). Osredotočamo se na pojav novih tehnologij in kako te vplivajo na nove tekstovne prakse. Nove uprizoritvene prakse pa se nanašajo na nove možnosti produkcije – senčno gledališče, različne možnosti animacije, video projekcije. Zanima nas, kako je tehnološki razvoj spremenil pisanje in predvsem torej uprizarjanje. Najprej pa pregledamo aktualne in zlasti domače razprave na področju medijske teorije oz. medijske literarne vede v zadnjem desetletju, navedemo ključne pojme (npr. medialnost, intermedialnost), ki jih kasneje apliciramo na izbrane predstave, ki so se na odru Lutkovnega gledališča Ljubljana zvrstile med letoma 2014 in 2018.

Ključne besede: medij, Lutkovno gledališče Ljubljana, medialnost, intermedialnost, medijske tehnologije

ABSTRACT

Media and intermediality in puppet theater: Modern technology and the emergence of new textual practices

The master's thesis deals with the media of puppet theater and how it represents other media (television, film, radio) as a medium. We focus on the emergence of new technologies and how they affect new textual practices. New staging practices, however, relate to new production options - shadow theater, various animation options, video projections. We are interested in how technological development has changed writing and, above all, staging. First of all, we review current and especially domestic discussions in the field of media theory or media literary studies in the last decade, we list the key concepts (eg mediality, intermediality), which are later applied to selected performances that appeared on the stage of the Ljubljana Puppet Theater between 2014 and 2018.

Keywords: media, Puppet theater Ljubljana, mediality, intermediality, media technologies

KAZALO

1	Uvod.....	1
1.1	Pregled aktualnih (domaćih) razprav na področju medijske znanosti skozi pojma medialnosti in intermedialnosti	1
1.1.1	Medialnost	1
1.1.2	Intermedialnost.....	4
1.1.3	Gledališče	6
1.1.4	Medijskotehnoški vplivi	10
2	Gledališče kot medij	12
2.1	Lutkovno gledališče	14
2.1.1	Zgodovina lutkarstva in lutkovnega gledališča na Slovenskem	14
2.1.2	Lutkovno gledališče Ljubljana.....	16
2.1.3	Nabor predstav od leta 1948–2008.....	18
2.1.4	Razmišljanja o Lutkovnem gledališču Ljubljana danes	27
3	Analiza izbranih gledaliških predstav.....	30
3.1	Nabor predstav	31
3.1.1	Lublana	31
3.1.2	Račka, Smrt in tulipan.....	33
3.1.3	Lučka, grah in pero.....	35
3.1.4	Zverjašček.....	37
3.1.5	Rekvjem za prihodnost	39
3.1.6	Sapramiška.....	40
3.1.7	Bi se gnetli na tej metli?	42
3.1.8	Akvarij	44
3.1.9	Virginija Volk	46
3.1.10	Nekje drugje.....	48
3.1.11	Misterij sove.....	51
4	Zaključek.....	53
5	Viri in literatura	54

Zahvala

Iskreno se zahvaljujem mentorici,izr. prof. dr. Urški Perenič, za vso pomoč in nasvete pri pisanju naloge.

Hkrati pa bi se rada zahvalila tudi svoji družini za vso vzpodbudo in podporo, ki sem jo bila deležna skozi čas študija.

1 Uvod

V magistrski nalogi so ključni pojem medija, ki se zoži na medij lutkovnega gledališča, medialnost in intermedialnost. Lutkovno gledališče, pojav sodobnih medijev v njem, preplet različnih medijev v uprizoritvah, medijskotehnoški vidiki lutkovnega gledališča in pojav novih možnosti in tehnik uprizarjanja so osrednje teme naloge, ki jih povezujem s pojmi iz medijske teorije, kakor sta zlasti medialnost in intermedialnost. Pri pojmu medialnosti se osredotočam na njene različne vrste, v nadaljevanju pa me zanima prepletanje večih medijev znotraj enega medija, tj. lutkovnega gledališča. Izmed vrst medialnosti posebej izpostavim avdiovizualnost, ki se povezuje s pojmom intermedialnosti, saj gre tu za kombinacijo slike, govora, zvoka in zapisanega jezika (Müller 2001 v Hickethier in Hickethier 2010: 28–29 v Perenič 2017a: 8). Medialnost me zanima tudi v zgodovinskih razsežnostih, tj. z ozirom na medijskotehnoški razvoj, saj tehnologije vplivajo na t. i. estetske potenciale medijskih ponudb (Hickethier 2010: 26–27 v Perenič 2017a: 5), konkretno lutkovnih predstav in tovrstne produkcije. Pregledu po moji presoji ključnih aktualnih razprav na področju medijske znanosti zlasti pri nas pa nato sledi analiza izbranih lutkovnih predstav.

1.1 Pregled aktualnih (domačih) razprav na področju medijske znanosti skozi pojma medialnosti in intermedialnosti

1.1.1 Medialnost

Pojem medialnosti je pri nas »zaživel« tako rekoč nedavno, in sicer v okviru mednarodne konference *Medialnost in literatura/Mediality and Literature*, ki jo je sredi novembra 2016 pri Slovenskem društvu za primerjalno književnost in v soorganizaciji s Slavističnim društvom Slovenije organizirala Urška Perenič. Uredila je zbornik povzetkov z naslovom *Medialnost in literatura*, v nadaljevanju pa so pod istim naslovom izšli trije tematski bloki. Prvi, *Medialnost in literatura 1*, je izšel v *Slavistični reviji* 2017 (letn. 65, št.1). Drugi, *Medialnost in literatura 2*, je izšel prav tam kot 2. številka in tretji tematski blok *Medialnost in literatura [3]* je bil objavljen v *Primerjalni književnosti* (letn. 40, št. 1).

S pojmom medialnosti v njenih različnih razsežnostih se je v tem kontekstu pričakovano največ ukvarjala Urška Perenič. Izpostaviti gre njeno teoretsko razpravo Še k pojmu

medialnosti (2017a). Piše (2017a: 3), da lahko »medialnost pomeni obča načela, ki veljajo za štiri glavne vrste medijsko posredovane komunikacije (ustnost, pisnost, avdiovizualnost, tudi teatralnost), lahko pa se nanaša na skupek lastnosti, ki opredeljujejo »bistvo« posameznega medija (npr. knjigotiska, filma itd.)«. Medialnost (Perenič 2017b: 1) lahko pomeni »izrazno-estetske potenciale, ki so odvisni od konkretnih tehnologij (npr. govor, tisk, radio, televizija) in s katerimi medij dejansko sporoča samega sebe«, lahko pa gre predvsem za učinke, ki jih medijska sporočila imajo na ravneh človekovega zaznavanja, spoznavanja in mišljenja. Medialnost je slednjič opredeljena tudi v sklopu kulturno-zgodovinskega razvoja medijskih tehnologij, ki gre od najstarejšega medija govora do »avdio-vizualnih in najmlajših digitalnih tehničnih medijev« (prav tam).

Za nalogo je izmed naštetih vrst medijsko posredovane komunikacije najbolj zanimiva tretja, tj. avdiovizualnost. Ta »prinese novo kvaliteto in kompleksno kombinacijo slike, zvoka, govorjenega in zapisanega jezika« (McLuhan v Perenič 2017a: 8). Še drugače, pri avdiovizualnosti se »oblike govorjenega in zapisanega jezika povežejo z različnimi oblikami zvočnega (npr. glasba, šum) ter z gibljivo in statično sliko« (Müller 2001 v Hickethier in Hickethier 2010: 28–29 v Perenič 2017a: 8). V lutkovnem gledališču se z uporabo avdiovizualnih medijev povečajo nove tehnike uporabe in nabor uprizoritvenih možnosti, posledično se razširi produkcija. Lutkovno gledališče Ljubljana je marca 2019 uprizoril predstavo lutkovni balet *Posvetitev pomladi*. Predstava je nastala na glasbeni podlagi Igorja Stravinskega, priča pa smo »hipnotičnim« videoprojekcijam ter igri s svetlobo« (Kocijančič 2019). Matjaž Farič – režiser predstave (2019) je omenil, da so pri nastajanju predstave hoteli preseči določene uprizoritvene prakse, zanimalo jih je, kako združiti plesno, lutkovno predstavo in gledališko uprizoritev, posledično pa je nastala nova združitev različnih uprizoritvenih oblik.

Ko Pereničeva pretresa pojem medialnosti z vidika medijske zgodovine, prikaže razvoj medijskih tehnologij. Medialnost je odvisna od uporabljenih medijskih tehnologij, te pa se skozi čas spreminjajo, kar vpliva na načine proizvodnje, posredovanja in sprejemanja medijskih ponudb. Povzemajoč Hickethiera, avtorica še drugače pravi, da gre pri medialnosti za »rezultat« uporabljenih tehnik, in opozori na pomembnost upoštevanja konkretnih tehničnih pogojev (Perenič 2017a: 9). V tem kontekstu povzemimo tudi izjavo Marshalla McLuhana, da je »medij sporočilo«, s čimer je pokazal na zmožnost (vsakokratnega) medija, da »s svojimi tehnološkimi specifikami »masira«, tj. »mehanično« deluje na vsebinske in oblikovne vidike tistega, kar se v njem sporoča« (McLuhan v Perenič 2017b: 2). Pereničeva omeni tudi

izraz še enega medijskega teoretika Friedricha Kittlerja, in sicer »Aufschreibesysteme«, ki ga prevaja kot »sistemi zapisovanja« (Perenič 2017a: 12). Kittler je govoril o kulturnih tehnikah zapisovanja, ki pomenijo kulturne stopnje v zgodovinskem razvoju komunikacij in določajo kulturne prakse produkcije in sprejemanja sporočil (Strehovec 2015: 27 v Perenič 2017a: 12). Kittler je t. i. sisteme zapisovanja določil s tremi kulturnimi tehnikami, in sicer pisavo, pisalnim strojem in filmskim trakom. Pravi, da je »pisava omogočila shranitev govora, pisalni stroj novo stopnjo v zapisovanju, filmska kamera pa shranjevanje slike na filmskem traku in obdelavo s tehniko montaže« (Kittler 1986 v Perenič 2017a: 13). Ilustrativen je primer vpliva tehnologije na filmski medij, ki ga omeni avtorica, saj prinaša nove možnosti oblikovanja in prikazovanja. Z razvojem montažne tehnike je film odkril nove možnosti obdelave posnetega materiala. Treba je izpostaviti tudi tehnike proizvodnje slike in zvoka ter možnosti za njuno shranjevanje (Perenič 2017a: 9). Priča smo novejšim, izrazno bogatejšim medijskim ponudbam, kar bi bilo mogoče reči tudi za primer lutkovnega gledališča, ki se z napredkom medijske tehnologije odpira novim eksperimentalnim možnostim. Finski umetnik Kalle Nio je v pogovoru o vplivu sodobnih tehnologij na lutkovno umetnost dejal, da se lutkovna umetnost vse bolj odpira novim ustvarjalnim pristopom, premišljuje odnos med človekom in lutko, raziskuje različne oblike animacije, scenska prizorišča, se prepleta s »plesnim, fizičnim in zvočnim gledališčem ter vizualnimi in intermedijskimi umetnostmi«. Pravi, da sodobno lutkovno umetnost polnijo cirkus, video, robotika in filmska animacija (v Arhar 2018).

Pereničeva nato posebej poudari vlogo elektronskih medijev, ki pridobivajo na veljavi od začetka 20. stoletja. Nanašajoč se na nemškega medijskega teoretika Wernerja Faulsticha, uporabi delitev na »primarne, sekundarne, terciarne in kvartarne oblike medialnosti in medijev« (Perenič 2017a: 16). V nalogi nas zanimajo terciarni mediji, kamor uvrščamo »elektronske (analogne) vire, kot so film, radio, video, telefon ipd.«, medtem ko kvartarni mediji pokrivajo digitalne (Faulstich 2004 v Perenič 2017a: 16).

Septembra 2018 je Lutkovno gledališče Ljubljana gostilo že tradicionalni, vsakoletni Festival lutk, ki je bil prejšnje leto namenjen preučevanju sodobne tehnologije in njenega vpliva na uprizoritvene tehnike. Poudarili so inovativne prakse lutkovne umetnosti, kjer smo priča združitvi klasične lutkovne umetnosti s plesnim, vizualnim in digitalnim (Arhar 2018). Arhar (2018) je za MMC RTV SLO omenila, da se ustvarjalci poslužujejo multimedije, uporabljajo računalnike, njihova uporaba odpira nove prostore, uporabljajo video, posledično videoprojekcije, to pa ponudi nove možnosti animacij. Ena izmed takšnih je predstava

Misterij sove, kjer je množica lutk gledalcem prikazana v soobstoju s sprotnimi videoprojekcijami, kar poskrbi za drugačno produkcijo (Arhar 2018).

1.1.2 Intermedialnost

Intermedialnost je opredeljena kot ustvarjalna izmenjava različnih izrazil, metod, tehnik gledališča, filma in drugih medijev (Gledališki terminološki slovar 2011). V leksikonu *Literatura* je intermedialnost opredeljena kot »postopek oplajanja, interakcije med različnimi mediji, zvrstmi, umetnosti, pri čemer en medij oziroma umetnost, kot so npr. literatura, gledališče, likovna umetnost, film in glasba, povzema, posnema ali preoblikuje tekste, elemente, strukture oziroma konvencije drugega medija« (2009: 143). Prav tako o intermedialnosti piše Primož Vitez (2011: 84) v študiji *Teater, govor, luč*, ki pojem uvršča med tehnične termine; pomeni mu interakcijo različnih avdio-vizualnih medijev, v gledališču pa poudari potencial teh medijev v »teatrski inscenaciji«. Pravi (prav tam: 84), da »gre za raziskovanje t. i. izraznih medijev, ki vplivajo drug na drugega: tako lahko v odrski uprizoritvi vidimo določen tip filmske osvetljave, senčenja, projiciranja; lahko vidimo, kako gibanje telesa oponaša upočasnjeni posnetek ipd.)«. Z intermedialnostjo se je v magistrski nalogi z naslovom *Intermedialnost: Prenos kantavtorske pesmi v kratki animirani film* (2017) izčrpno ukvarjala tudi Martina Prezelj. Trdi, da je intermedialnost bistvena prav zaradi »novega načina obstoja oziroma izražanja nekega medijskega izdelka – njegove vsebine in/ali oblike v drugem mediju oziroma izdelku« (2017: 15). Končni intermedialni izdelek teži »k čim bolj unikatnemu preseku vsebinskih, izrazno-estetskih oziroma medijskotehnoloških zmožnosti vseh« (Barbič 2013 v Prezelj 2017: 15). Prezljeva omeni tudi Sieberta (2002 v Prezelj 2017: 15), po katerem smo pri intermedialnem razmerju priča spremembi v načinu produkcije in recepcije novega medijskega izdelka. Andrej Leben in Dominik Srienc sta v razpravi *Novi mediji v sodobni literarni praksi koroških Slovencev* (2017) prav tako govorila o intermedialnosti, in sicer na tekstovni ravni in na ravni knjižne proizvodnje, interakcij literature z gledališčem, s filmom, z glasbo ter z likovno in upodabljalno umetnostjo (Leben in Srienc 2017: 65). Povzemata ugotovitev Irine O. Rayewsky, ki omenja tri podkategorije, ki omogočijo boljši vpogled v razčlenitev pojma. Te tri podkategorije pa so kombinacija medijev, menjava medija in intermedialne relacije (Rayewsky 2002 v Leben in Srienc 2017: 66). Kombinacija medijev opisuje »kombinacijo vsaj dveh sicer distinktivno zaznavanih medijev v določenem umetniškem izdelku, kot so opera, film, gledališče, svetlobni napisi, računalniške in zvočne instalacije, kombinacije besedila in fotografij« (Rayewsky 2002 in

2005 v Leben in Srienc 2017: 66.). Relevantna je tudi podkategorija intermedialne relacije, ki »označujejo pojave, ko se npr. literarno besedilo ali knjiga s svojimi lastnimi specifičnimi sredstvi nanaša na proizvod, uresničen v drugem mediju«, v tem primeru se tudi ta nanaša na žanre drugega medija, njegove strukture lahko posnema ali preoblikuje (Rayewsky 2002 in 2005 v Leben in Srienc 2017: 66). Lebna in Sriencia nato ob primeru literarne ustvarjalnosti na Koroškem v glavnem zanimajo kombinacije literature z drugimi, predvsem avditivnimi in vizualnimi mediji, kot so zvok, glasba, slike, fotografije itd. in se tičejo npr. gledališča, glasbenih produkcij, filma, literarnih in dokumentarnih knjižnih objav.

Če na tem mestu nekoliko osvežimo opredelitev avdiovizualnosti iz prejšnjega poglavja, kjer gre za »povezavo med oblikami govorjenega in zapisanega jezika ter različnimi oblikami zvočnega (npr. glasba, šum) ter z gibljivo in statično sliko« (Müller 2001 v Hickethier in Hickethier 2010: 28–29 v Perenič 2017a: 8), ugotovimo, da se pojem deloma povezuje z intermedialnostjo, in sicer v smislu interakcije različnih avdiovizualnih medijev in raziskovanja t. i. »izraznih medijev« (Vitez 2011: 84). Prav tako tudi Leben in Srienc intermedialnost opredelita kot kombinacijo literature z avditivnimi in vizualnimi mediji (2017: 67). Avdiovizualnost kot posebno obliko medialnosti omenjamo v sklopu avdiovizualnih medijev, ki so pri teh pojmovanjih ključni za soobstoj intermedialnega končnega izdelka, torej intermedialne predstave.

Prav tako o intermedialnosti in intermedialnem razmerju piše Tomaž Toporišič, ki pa se nanaša na Lotmana. Ta medialnost oziroma intermedialnost ali medmedijskost razume v smislu »prostora«, kjer se podirajo in prestopajo meje. Toporišič povzema Lotmanove ugotovitve, ki temeljijo na podlagi Freda Chappla in Chiefa Kattenbelta, ki v knjigi *Intermediality in Theatre and performance* (2006: 12 v Toporišič 2017: 63) izpostavita tezo, da je »intermedialno prostor, v katerem meje postanejo mehkejše – nahajamo se med in znotraj mešanja prostorov, medijev in resničnosti«. Posledično intermedialnost postane proces transformacije misli in procesov, v katerem skozi predstavo nastaja nekaj drugačnega (Chapple in Kattenbelt 2006 v Toporišič 2017: 63).

V nalogi povežem pojma medialnosti in intermedialnosti. Medtem ko mi torej medialnost pomeni v zoženem smislu predvsem avdiovizualnost, ta pa kombinacijo različnih izrazil in avdiovizualnih medijev, pa pojem intermedialnosti poudarja nekakšno sodelovanje več medijev med seboj v mediju lutkovnega gledališča. Drugače, pri intermedialnosti gre v našem primeru za spajanje različnih avdiovizualnih medijev (avdiovizualnost kot posebna vrsta

medialnosti), pri čemer je zanimivo videti, kako se po tej poti spremenijo vsebinske, izrazno-estetske in medijskotehnoške zmožnosti lutkovnega gledališča. Uporaba avdiovizualnih medijev je ključna za izrazno-estetski potencial predstave. Vplivajo na intermedialnost predstave in tako izrazno podobo končnega intermedialnega izdelka naredijo še bogatejšo.

1.1.3 Gledališče

Tomaž Toporišič je tudi eden glavnih teoretikov na področju gledališča v zadnjem desetletju. Loteva se vprašanja, kako je z gledališčem v sodobnem svetu, kar v članku Medmedijsko nomadstvo besedilnih in uprizoritvenih praks poimenuje kot »mediatiziran svet« (2017: 54). Raziskuje sodobne poglede na uprizoritvene prakse, ki smo jim priča v slovenskem gledališču in dramatiki v zadnjem desetletju. Zanje je značilno, da »so žive in mediatizirane«, literatura pa je prav tako v intenzivnem dialogu z drugimi mediji (prav tam: 54), torej lahko govorimo o prepletenosti različnih medijev. Pomemben je položaj literature v sodobnem svetu in njegova povezava z drugimi mediji. Pri multidisciplinarni metodologiji gre pravzaprav za intenziven dialog literature z ostalimi mediji (prav tam: 53). Toporišič se sprašuje (prav tam: 54), na kakšen način lahko »multidisciplinarne« metodologije raziskujejo besedilnost v sodobnem mediatiziranem svetu. Piše, da (dramski) tekst in uprizoritvene prakse zavestno postajajo hipertekst, za katerega so značilne povezave, in sicer se besedilni in medijski korpusi odprejo v druge korpusse in tako naprej v neskončni verigi možnih praks (prav tam: 55). Toporišič 20. stoletje označi (prav tam: 54) kot »stoletje, ki je prineslo kult večne destrukcije starega, dekadentnega sveta in novega človeka«. Spremembe na področju uprizoritvenih praks so vplivale na različne medije in Toporišič dodaja, da smo priča »vizualni dramaturgiji, estetiki hitrosti in intermedialnosti«. Pravi, da je nastala »heterogena semiotična sfera s svojimi posebnimi mejami, robovi in središči, ki so bili vedno bolj nestabilni in so začeli vedno bolj delovati kot presečišča med različnimi umetniškimi ter neumetniškimi mediji, ki so vsi skupaj obogatili gledališče in dialektiko odra ter avditorija« (prav tam: 54).

Zraven se sprašuje (Toporišič 2017: 56), ali je sodobno medmedijsko besedilo in predstavo mogoče razumeti kot »semiosfero, znoraj katere meje obstajajo zato, da bi jih prestopili, in mediji nastajajo zato, da bi se transformirali v druge medije«. Izpostavi drame Simone Semenič. Njene »igre« so nastale v vzniku postdramskega ter po prevladi mediatizirane kulture. Izhajajo iz časa »digitalne besedilnosti in spremenjene senzibilnosti«. Vsebine njenih predstav se lotevajo tematike vojn, zlorab v družini ipd., najpogostejši vprašanja današnjih

dramatikov pa sta vprašanje dramske forme in vprašanje naslovnika oziroma recepcije (prav tam: 61). To je mogoče videti tako v raznih predstavah Mladinskega slovenskega gledališča (npr. predstava *Človek, ki je gledal svet* je predstava o koncu sveta) kakor Lutkovnega gledališča Ljubljana (npr. predstava *Nekje drugje*, ki govori o deklici, ki se znajde v osrčju vojne, priča smo groznim dejanjem, občutkom žalosti, osamljenosti in nasilja). V znanstveni monografiji *Medmedijsko in medkulturno nomadstvo: O vezljivosti medijev in kultur v sodobnih uprizoritvenih praksah* (2018: 11) Toporišič zapiše, da lahko v današnjem gledališču zasledimo nove raznolike možnosti uprizoritve in nove uprizoritvene prakse, ki se pojavijo predvsem kot »presečišče med različnimi mediji, kot so gledališče, glasba, ples, slikarstvo, fotografija, video, kiparstvo in arhitektura, priča pa smo tudi različnim oblikam medmedijskosti in hkrati medkulturnosti«. Posledično se gledališče zbliža z vizualnimi in intermedijskimi umetnosti v novem razumevanju predstave (prav tam: 11).

Po Toporišiču je fizičnost knjige zamenjala »medmedijskost besedila« in tokrat dialog ni vzpostavljen samo med protagonisti, bralci-gledalci in izvajalci predvidene predstave, ampak ga zaznamo tudi med različnimi medijskimi realnostmi elektronskih iger, medmrežji, elektronskimi mediji itn. (2017: 62). Že omenjena predstava *Nekje drugje*, ki je premiero doživela 2017 v Lutkovnem gledališču Ljubljana, vključuje vrsto sodobnih tehnoloških pristopov k lutkovnemu gledališču, saj se klasična lutkovna animacija prepleta s prostorskimi video projekcijami in virtualnim risanjem. Igralka-animatorka s kredo riše dogajanje, narisane figure pa se pred gledalčevimi očmi premikajo, saj je to mogoče zato, ker narisano kredno risbo skrivaj dopolnjuje projicirana slika (LGL 2017).

V prispevku *Gledališče podob, postdramsko gledališče, pozni socializem in postsocializem* avtor raziskuje obdobje in vznik postdramskega gledališča. Toporišičev namen (2004: 124) je bil pokazati na nov način gledališča; piše, da obstaja veliko več jezikov dejanja predstave, kot jih lahko priskrbi dramsko besedilo, in da lahko tudi telo izvajalca, prostor, zvok, predmete in podobe razumemo kot neke vrste jezik ali tekst, dodaja, da vizualna podoba razpolaga s svojo lastno retoriko. Poudari vlogo telesa izvajalca, prostor v gledališču, zvok predstave ter predmete in podobe, ki smo jim priča na odru. Omeni (Bonnie Marranca 1995 v Toporišič 2004: 124) gledališče podob Boba Wilsona, Richarda Foremana in Lee Breuerja, ki je bilo podlaga in inspiracija za »interdisciplinarni prostor«, ki je lahko obsegal gledališče, glasbo, ples, slikarstvo, fotografijo, video, kiparstvo in arhitekturo. To gledališče je pripeljalo do zbližanja gledališča in vizualnih umetnosti v 20. stoletju. V Sloveniji sta se tovrstna podoba gledališča in hkrati prehajanje med različnimi mediji umetnosti oblikovala v obdobju med

letoma 1985 in 1995, v primerjavi z ameriško izkušnjo s petnajstletnim faznim zamikom. Takrat smo pri nas govorili o obdobju poznega socializma in postsocializma (Toporišič 2004: 124). Osemdeseteta in devetdeseta leta označi kot »dekonstrukcijo dramskega gledališča«, ki je tekstualno (govorno) zamenjala z vizualnimi in prostorskimi formami in se je že gibala znotraj »postdramskega gledališča« (prav tam: 125), torej poudari prednost in vlogo vizualnih form nad tekstualnimi. Meni, da je proces transformacije sodobnega gledališča, ki se je izvršil v omenjenem obdobju, mogoče interpretirati kot prehod iz konvencionalne dramaturgije h gledališču, osnovanemu na podobi-gibu-glasbi-tekstu-tehnologiji; ta prehod Toporišič prepíše kot odziv na razpad obdobja socializma in hkratno osvobajanje od literarnega gledališča in ideologije (socializma) (prav tam: 129). Omeni tri najpomembnejše avtorje, ki spadajo v sam začetek postdramskega gledališča in gledališča podob, ki so trije režiserji, rojeni okoli leta 1960, nastopili so po letu 1982: Vito Taufer, Dragan Živadinov in Tomaž Pandur (prav tam: 132). Obdobje od 1985 do 1995 je potemtakem v slovenskem gledališču tisto, ki je prineslo močne impulze v smeri gledališča mešanih načinov izraza za postliterarno dobo, Toporišič pa prispevek zaključí z mislijo, da pride do »spoja odra pokrajine, simultanosti, igre z gostoto znakov, muzikalizacije, vizualne dramaturgije, vdorov realnega, scenskega eseja, heterogenosti, metonimičnega prostora, scenske montaže, estetik hitrosti, intermedialnosti itd.« (prav tam: 139). Največkrat se poslužuje terminologije Hansa-Thiesa Lehmana, ki je s svojimi dognanji in ugotovitvami gledališče povedel v »heterogeno sfero scenskih umetnosti na presečišču različnih umetniških medijev, ki so vztrajno oplajali polje gledališča« (prav tam: 139).

Na kratko, Toporišič prikaže prehod gledališča pri nas v sodobno gledališče, pri čemer se tekst oplaja s pojavom »novih vizualnih umetnosti«. Na področju gledališča smo priča spoju gledališča in vizualnih umetnosti, plesa, glasbe in novosti, ki jih prinašajo sodobne tehnologije (prav tam). V Lutkovnem gledališču Ljubljana nekaj uprizoritev nastane v sklopu projekta BiTeater, dve izmed njih sta predstavi *Misterij sove* in *Na mirujoči točki vrtečega sveta*. Slednja je »plesno-lutkovna poezija«, namen projekta BiTeater pa je raziskovati nove lutkovne izraze, eksperimentalno ustvarjanje in interdisciplinarno polje različnih umetnosti, kar namen je poiskati vse več novih uprizoritvenih možnosti na področju lutkovnih uprizoritev. Predstavo so označili kot »koreografski in vizualni projekt«, za uprizoritev pa dejali, da bo preizpraševala »sfere bivanja, posameznika in množice« (LGL 2018).

Mateja Pezdirc Bartol, ki se specialno ukvarja s slovensko dramatiko, v članku Vpliv medijev na oblikovanje prostora in časa v sodobni slovenski dramatik in gledališču (2017) medijske

tehnologije (video projekcije, računalniške animacije, mikrofoni, zvočniki in neposredni videoprenosi) obravnava z vidika tega, kar vnašajo »mediazitirano (posredovano) v živo uprizoritev gledališča« (Roselt 2014 v Pezdirc Bartol 2017: 355). To je med drugim močno razširilo razumevanje prostora in časa. Trdi, da smo skozi zgodovino priča procesom, v katerem imajo nove tehnologije vpliv in učinek na nastanek novih tekstnih praks, nova »estetika dramskih besedil pa zahteva nove uprizoritvene tehnologije« (Bartol 2017: 355). Poudari, da se je s sodobno tehnologijo in mediatizacijo temeljno spremenila percepcija gledališkega dogodka, tj., kako posameznik gledališki dogodek sprejme, ga dojame. Posameznik je priča spremembam, ki jih prinaša sodobni tehnološki in mediatizirani svet in te spremembe so že v tako veliki meri posegle v razumevanje realnosti, da nimamo nikakršnih težav s preskakovanjem v prostoru in času naprej in nazaj (prav tam: 356). Mediji imajo danes ta učinek, da nam s pomočjo drugih medijev prikažejo več stvari hkrati, gledalca lahko v gledališču s pomočjo televizije, video projekcij, animacij itd. popeljejo v svet vojne ipd. Kot primer novih uprizoritvenih praks navede preplet akcije oz. uprizoritve v živo in vnaprej posnetega materiala, posredovanega s pomočjo medijske tehnologije. Tehnike in prakse drugih medijev so postale integralni del gledališča in gledalci smo priča »dejanjem mešane ali hibridne realnosti, za katero so značilna časovna in prostorska prehajanja med realnim, virtualnim, lokalnim in globalnim itd.« (Toporišič 2012v Pezdirc Bartol 2017: 363).

V članku *Repcija drame: Procesi gledanja, gledališki prostor in pojem distance* (2007) pa razen o tem govori tudi o prepletanju medijev, poudarja, da živimo v dobi digitalnih in vizualnih umetnosti. Meni, da sodobne režije, ki gledališče vedno znova prepletajo z novimi mediji, predvsem s filmom in videom, gledalcu ponovno zastavljajo vprašanja o načinih njegovega gledanja in mu vračajo pravico poljubnega pripisovanja pomenov (prav tam: 191). V primerih, ko se na odru oziroma v gledališkem prostoru pojavi več različnih medijev, je lahko gledalec zmeden pri načinih gledanja, saj ne ve, kaj bi gledal in čemu bi posvetil več pozornosti. Gledalec ni enoten z igralcem, ampak je dejaven in v času novih medijev se je seveda spremenil tudi način gledanja, ki pa gledalcu zopet podeli »svobodo gledanja« (prav tam: 199). Pri pojavu več različnih medijev znotraj ene lutkovne predstave je lahko gledalec zmeden, kam usmeriti svoj pogled. Ena izmed takšnih predstav je predstava *Misterij sove*, kjer se znotraj gledališkega prostora, kjer nastopajo miniaturne lutke, pojavijo še video projekcije na zaslonu. Na spletni strani LGL (2017) so zapisali, da se gledalčev pogled tu »preobrazi«, pred njegovimi očmi pa se množijo perspektive v »ritmu gibanja kamer in video

projekcij«. Na odru se lutke gibajo zelo hitro, prav tako se spreminjajo tudi podobe na video projekcijah, kar vsekakor spremeni način gledanja.

1.1.4 Medijskotehnološki vplivi

Na omenjeni konferenci, posvečeni medialnosti, sta se s temi vidiki in iz različnih zornih kotov ukvarjala Dejan Kos in Andrej Košir.

Dejan Kos v razpravi z naslovom *Mediji in spremembe v literarnem sistemu: Zgodovinski vidiki* (2017) obravnava kompleksnost pojma medij. V članku predstavi medijskotehnološke in s tem kulturne stopnje v razvoju komunikacije, pod katere uvrša pisavo, tisk in avdiovizualne medije (Perenič 2017: 3). V članku opiše temeljne mejnike v medijski zgodovini. Kos kot prvi mejnik navede pisavo, »s katero je omogočeno trajno hranjenje besedil in prestopanje prostorskih in časovnih omejitev, sporazumevanje pa je sedaj odvisno tudi od situacijskih in kulturnozgodovinskih kontekstov« (Kos 2017: 31). Kot drugi mejnik avtor opredeli medij tiska, ki ga uvrsti med najpomembnejše izume v zgodovini človeštva. Tisk poveča množično produkcijo, besedila pa postanejo dostopna družbenim skupinam, ki so prej do literature težje dostopale (prav tam: 34), do sprememb pride tako pri produkciji kot tudi recepciji medijev. Kot tretji mejnik v medijski zgodovini (prav tam: 37) navede akustične, vizualne in avdiovizualne medije.¹ Pravi, da se »ob koncu 19. stoletja v zgodovini medijev začne nova faza, njihov seznam pa sega od fotografije, gramofona, telefona prek radia do filma, televizije, računalnika in najnovejših digitalnih platform.« Doda še, da je posledica te nove faze povečan nabor »produkcijskih, posredniških, recepcijskih in obdelovalnih možnosti« (prav tam: 37), kar pomeni, da vsak posamezni medij začne iskati nove možnosti izražanja, ki jih nadgradi z novimi možnostmi tehnike. Kos (prav tam: 30) meni, da splošno sprejeta definicija pojma »medij« ne obstaja, ampak da ga lahko opredelimo kot »preplet tehničnih dispozitivov in semiotičnih sistemov, to njuno součinkovanje pa umeščamo v družbena in kulturna okolja«. V ospredju njegovega članka je vprašanje, kako mejniki v medijski zgodovini – pisava, tisk in avdiovizualne tehnologije – vplivajo na organizacijo literarnega sistema na vseh njegovih ravneh. Ponovi (McLuhanovo) trditev, da nove tehnologije ne odpravljajo starih, kar pomeni, da novi mediji ne izpodrinejo starih, ampak da lahko tej sobivajo skupaj, obstajajo vzporedno, se dopolnjujejo, nadgrajujejo, si konkurirajo ali se izključujejo (prav tam: 30).

¹ Akustičnim, vizualnim in avdiovizualnim medijem posvečam posebno pozornost v svoji magistrski nalogi, saj me zanima njihov vpliv na delo v lutkovnem gledališču.

Za nalogo je relevanten nabor medijskotehnoloških in kulturnih stopenj v razvoju komunikacije, ki jih navaja Kos. Predvsem je pomembno spoznanje, kako se z mejniki spreminjajo načini zapisovanja besedil, prestopanje prostorskih in časovnih omejitev ipd. Kos poudari, da tretji mejnik predstavljajo akustični, vizualni in avdiovizualni mediji, ki povečajo nabor možnosti in novih možnosti izražanja, čemur pripomorejo nove možnosti tehnike. V nadaljevanju naloge analiziramo predstavo *Nekje drugje*, ki jo navajamo kot primer novih možnosti izražanja in prestopanja prostorskih omejitev. Predstava z uporabo sodobne tehnologije, video projekcije in virtualnega risanja spreminja načine zapisovanja besedil. Uporabili so novo možnost tehnike, in sicer »dinamični video mapping«, ki poskrbi za prestopanje prostorskih omejitev, saj ustvari »iluzijo prostora, ki je čisto drugačen od dejanskega« (Duša 2017: 3). Andrej Košir v razpravi *Kako tehnologija oblikuje medije: Tehnološki vidik* (2017) obravnava mehanizme, prek katerih moderne komunikacijske tehnologije sooblikujejo medije. Raziskuje, kako lahko »izbrani zgodovinsko-tehnološki dogodki« skozi čas vplivajo na oblikovanje medijev. Med zgodovinsko-tehnološke dosežke, ki so bili ključni pri razvoju medijev, uvrsti vse tiste od pojava tiska v 15. stoletju pa do uvedbe brezžičnega interneta (2017: 13). Pravi, da je bil šele tisk tisti, ki je ustvaril medije v sedanji obliki in tako je »medij postal zares dostopen širši publiki«. Posebno poudari izum tehnologije snemanja zvoka v smislu fiksiranja zvoka (lahko tudi govora ali glasbe), kar pa omogoči »časovni zamik reprodukcije zvoka.« (Košir 2017: 14). Košir (prav tam: 15) kot pomembno stopnjo v kronološkem razvojnem sosledju predstavi »digitalizacijo medijskih vsebin in njihov prenos v digitalni obliki od leta 1950 dalje«. Meni, da smo z digitalizacijo medijskih vsebin (zvoka, teksta, slik, videa) pridobili povsem nove možnosti za obdelavo medijskih vsebin (prav tam: 15). Kot osnovno temo opredeli, »da tehnologija s svojimi specifikami razvoja v veliki meri vpliva na medije kot kompleksen družbeni fenomen« (Košir 2017: 24).

Spoznanju o digitalizaciji medijskih vsebin, predvsem zvoka, slik in videa, posledično pa novim možnostim za obdelavo uprizoritev smo priča tudi v lutkovnem gledališču. Zoran Srdić je avtor članka *Marioneta v času sodobnih tehnologij*, ki ga je izdal v reviji *Lutka* (2013: 44), kjer piše o spremembi v tehnološkem razvoju v lutkovnem gledališču. Pomembno vlogo pripiše popularnim medijem, in sicer »filmu in televiziji z računalniškim grafičnim oblikovanjem« in uporabi pametnega telefona in računalnikov. Pravi, da je »sodobni tehnološki razvoj« spremenil dožemanje lutkovnega gledališča, posledično pa so nastajale

tehnično bolj razvite predstave. Novosti v lutkovnem gledališču vidi v tehnikah fizičnega gledališča ter v video in računalniški grafiki.

2 Gledališče kot medij

Gledališče je pojem, ki je danes kot medij zelo v porastu. Gledališki terminološki slovar gledališču daje veliko pomenov. Kot prvo ga opredeli kot »dejavnost, pri kateri igralci ali drugi nastopajoči igrajo vloge, prikazujejo (fiktivno) dramsko zgodbo, delujejo in se izražajo s svojim telesom pred neposredno navzočimi, sodelujočimi gledalci«. Gledališče je opredeljeno tudi kot »skupina, ustanova, ki se ukvarja s to dejavnostjo« in kot »prostor, kjer se gledališka dejavnost izvaja« (Gledališki terminološki slovar 2004).

Marko Juvan (2014: 15) gledališče definira kot »stavbo, medij, ustanovo in/ali produkcijsko skupino, ki je poglavitna oblika posredovanja in družbenega življenja dramatike«, torej ena od literarnih nadzrvsti. Primerja ga s tiskom in pravi, da je gledališče kot medij tesneje vpeto v konkreten družbeni prostor in geolokacije, kar pomeni, da dramske tekste gledalci oživljajo v fizično določenem prostoru in pred neposredno navzročim občinstvom.

Vasja Predan v svojem delu *Slovenska dramska gledališča* (1996: 22) podaja kratek oris razvoja medija gledališča. Pravi, da so v 17. stoletju pomembne živahno družabne in kulturne dejavnosti Zoisovega razsvetljskega krožka in predvsem Linhart ter njegova prva dramska teksta, šaloigra *Županova Micka* in komedija *Ta veseli dan ali Matiček se ženi*. V svojem delu *Slovenska gledališka pot* tudi Vevar poda kratko zgodovino slovenskega gledališča in začetke uvrsti v čas antike. Pravi (1998: 12), da je bilo gledališče na naših tleh še preden so se tu naselili Slovenci. Trdi, da se je po antični dobi gledališko življenje na Slovenskem za dolga stoletja pretrgalo in zavilo v temo, ne dvomi pa v to, da je v tem času vseskozi živela »ljudska ali igralska improvizacija«, vendar o tem ni znanega nič. Na prve oblike gledališča na slovenskih tleh in pozneje slovenskega gledališča so vplivale oblike ljudske ustvarjalnosti, šege, običaji, folkora, navade ipd., ki jih lahko uvrstimo pod prve oblike odrske ustvarjalnosti (prav tam: 12). V kroniki Jezuitske gimnazije v Ljubljani se je ohranilo poročilo, ki govori o obstoju Protestantsega šolskega gledališča, poleg pa je zapis, da so igrali biblijsko igro *Izakova daritev*. S tem je vidno, da so protestanti že pred jezuiti uprizarjali biblijske igre, hkrati pa so bili protestanti organizatorji prvih gledaliških predstav v Ljubljani (prav tam: 13–14). Med najzanimivejše začetke razvoja gledališča kot medija pa spadajo škofjeloške pasijonske procesije ali Škofjeloški pasijon (prav tam: 15). Med pomembne začetnike

slovenskega gledališča spada Žiga Zois, ki je navdušil svojega prijatelja Antona Tomaža Linharta, da je napisal besedilo za prvo pravo gledališko uprizoritev v slovenskem jeziku, pod Zoisovim vplivom pa je postal prvi slovenski dramatik. Napisal je tragedijo *Miss Jenny Love*, njegovi glavni stvaritvi pa sta komediji *Županova Micka* in *Ta veseli dan ali Matiček se ženi*, ki nista njegovi izvirni igri, ampak priredbi, posneti po tujih vzorih (prav tam: 17). Stanovsko (nemško) gledališče v Ljubljani je nastalo leta 1765, ko so hoteli ljubljanski deželni stanovi gledališkemu življenju dodeliti lasten prostor in streho nad glavo. V njem so predstave prirejale nemške igralske skupine in italijanske glasbene družine. Med leti 1790 in 1848 je na področju slovenskega gledališča nastopila doba mrtvila, ko je v gledališču prevladovala nemščina, leta 1849, ko govorimo o marčni revoluciji, pa se je narod začel prebujati in v Ljubljani so ustanovili Slovensko društvo s predsednikom Janezom Bleiweisom, razmahnilo se je čitalništvo, kjer so Slovenci prirejali bralne večere, krožke, recitative, skeče itd. Čitalništvo je v slovensko kulturo vpeljalo nekaj temeljnih gledaliških prvin, ki so bile prvim slovenskim igralcem pozneje v neprecenljivo pomoč pri prvih korakih na gledaliških deskah (prav tam: 19–20). Leta 1867 je za slovensko gledališko umetnost pomembna letnica, saj so v Ljubljani ustanovili Dramatično društvo (prav tam: 20). Njegova glavna naloga je bila ustanoviti v Ljubljani stalno slovensko gledališče, gledališče pa se je zavedalo, da ne potrebuje le slovenskega igraltva in lastnega odra, temveč tudi slovensko gledališko šolo, izvirno slovensko dramatiko, prevodno dramatiko in gledališko dramaturgijo. Podpirali so razvoj tedaj še slabo razvite slovenske dramatike in prevajanje boljših del svetovne dramatike v slovenščino (npr. Schillerja: *Razbojniki*; Gogolja: *Revizor*; Ibsena: *Nora* itd.) (prav tam: 20–21).

Za slovensko gledališče je pomembno tudi leto 1892, ko se je dolgoletno delo Dramatičnega društva izkazalo za obetavno, saj so z Levstikovim *Tugomerjem* in Jurčičevo *Veroniko Deseniško* odprli nov vseslovenski gledališki in kulturni hram, ki se imenuje novo Deželno gledališče (prav tam: 24). Leta 1887 je Stanovsko gledališče zgorelo v požaru, Dramatično društvo pa je v tem času doživelo že velik napredek, zato so se vsi še dodatno zavedali, da Slovenci potrebujejo lastno gledališče. Dramatično društvo je sezidalo novo gledališko poslopje, ki je bilo sicer še vedno novo Deželno gledališče, a je bilo vendarle predvsem slovensko in ne več večinoma nemško. Pet let po začetni ideji se je ta uresničila (prav tam: 25). Vevar se v svojem delu *Slovenska gledališka pot* tudi sprašuje, kaj se je z gledališčem na Slovenskem dogajalo v določenem času. Pravi, da je v slovenski drami spočetka še prevladovala zgodovinska, narodno prebujevalna tematika, ki pa se je začela počasi umikati

aktualni problematiki, sčasoma je začela nastajati realistična, socialna, naturalistična drama, priljubljena pa je postala tudi ljudska igra (prav tam: 35). Med obema svetovnjima vojnama se je slovensko gledališče pospešeno poevropljalo, postopno se je prilagajalo novim evropskim miselnim in umetniškim tokovom, realizmu, naturalizmu idr., dvignila se je gledališka kultura v družbenem okolju, gledališče je postalo »socialno trdna družbena ustanova«, nastajati pa so začela tudi nova gledališča (prav tam: 38–39). Nova gledališča, ki so nastala, so bila manjša, to so na primer Delavski in Ljudski oder v Ljubljani, Rokodelski oder, Šentjakovski oder, Ljudski oder v Mariboru in vrsta ljubiteljskih gledališč v manjših slovenskih mestih (prav tam: 44). Med njimi se je razvijalo tudi lutkovno gledališče.

2.1 Lutkovno gledališče

V Gledališkem terminološkem slovarju je lutkovno gledališče opredeljeno kot »gledališče, ki prikazuje dramsko dogajanje z lutkami«, kot »lutkovnim predstavam namenjen prostor z lutkovnim odrom« in kot »skupina, ustanova, ki se ukvarja z lutkarstvom« (GLS 2011).

2.1.1 Zgodovina lutkarstva in lutkovnega gledališča na Slovenskem

Helena Verdel je v svoji knjigi *Zgodovina slovenskega lutkarstva* opisala začetke lutkarstva pri nas. Piše (1987: 9), da je dolgo veljalo, da Slovenci do nastopa Milana Klemenčiča v letu 1919 sploh nismo imeli svojega lutkovnega gledališča. Po raziskovanju so v nadaljevanju ugotovili, da obstajajo ostanki ljudskega, tradicionalnega lutkovnega gledališča, iz katerih lahko sklepamo o razširjenosti te igralne oblike v ljudskih šegah. Verdel dodaja (prav tam: 9), da so igre potekale večidel ob praznovanjih, obravnavali pa so snovi iz neposrednega življenja ljudstva (pravdanje za meje, obdavčitve itd.). Lutkovna igra je bila pri Slovencih znana, vendar ta oblika ni imela nikakršnega vpliva na poznejše oblike lutkovnega gledališča, saj se je to začelo razvijati pravzaprav iz nič in se je ravnalo po popolnoma drugih zgledih in izročilih (prav tam: 11). Vevar v svoji knjigi *Slovenska gledališka pot* (1998: 52) navaja, da se je »pod češkimi vplivi in večinoma češkim vodstvom začelo dotlej najbolj množično lutkovno gibanje«, ki so ga gojile sokolske organizacije, zato ga imenujemo »sokolsko lutkarstvo«. Slovenci so se pričeli zavedati, da potrebujemo pravo poklicno lutkovno gledališče.

Začetke umetniškega lutkovnega gledališča pri nas pripišemo Milanu Klemenčiču. Postavil je lastno marionetno gledališče, spodbudo za postavitvev pa je dobil ob gostovanju marionetnega

gledališča s Hrvaške (Verdel 1987: 12–13). Posvetil se je lutkovnemu gledališču, pri tem je lahko uporabil znanje, ki ga je pridobil v slikarstvu, v delavnici je sam izdeloval lutke in oder, 22. decembra 1910 pa je prvič uprizoril predstavo *Mrtvec v rdečem plašču*, potekala pa je sprva samo v zasebnem krogu (prav tam: 14). Klemenčičevo Malo marionetno gledališče se je širilo in izpopolnjevalo, uspeh na zasebnih uprizoritvah pa ga je spodbudil, da je napisal oklic in v njem povabil vse kulturno zainteresirane ljudi, naj podprejo ustanovitev marionetnega gledališča. Njegovo ustvarjanje in delo prvega slovenskega marionetnega gledališča je ustavila prva svetovna vojna (prav tam: 15–16). V letih po prvi svetovni vojni se Klemenčič ni odpovedal misli na marionetno gledališče za širšo javnost. Podporo je našel pri Dr. Ivanu Lahu, ki je prevzel propagando in se zavzemal za ustanovitev slovenskega marionetnega gledališča. Klemenčič je menil, da je bilo potrebno dokazati, da gre pri lutkovnem gledališču za resno umetnostno panogo in zato se je v ta namen skliceval na velike tuje zglede, na primer na gledališče »papana Schmida« ali Paula Branna v Münchnu, kasneje pa je opozoril na položaj gledališke umetnosti v Sloveniji (prav tam: 17). Poudaril je, da bi se za mladino lahko obdelalo tudi veliko ljudskih pravljic, kot so na primer pravljice o kraljeviču Marku, kralju Matjažu, Martinu Krpanu ipd. (prav tam: 18). 26. Marca 1919 je dr. Jure Adlešič, član gledališkega konzorcija, na seji predlagal, da bi ustanovili marionetno gledališče in Milanu Klemenčiču dodelili položaj vodje in strokovnjaka. 6. Junija so na seji upravnega odbora Klemenčiču položaj dodelili za eno leto in odobrili kredit za postavitev odra. Zahteve gledališkega konzorcija, da mora marionetno gledališče v osmih mesecih odigrati sto predstav, so se izkazale za neuresničljive, saj igralci niso bili nikoli plačani, težave pa so se pojavile tudi v tem, da ni bilo lastnih slovenskih besedil in da je primanjkovalo primernih prostorov. Marionetno gledališče je pri oblasti naletelo na kritike in veliko neodobranja, tako da je moralo čez nekaj let prenehati z delovanjem (prav tam: 19). Junija leta 1919 je Klemenčič začel še intenzivneje izdelovati marionete in postavljati oder. V ta namen je uporabil prostore v Mestnem domu, prva predstava leta 1929 je nastala ob pomanjkanju igralcev in denarja, zato je Klemenčič sam odigral veliko vlog. Odzivi so bili pozitivni in ljudje so kmalu začeli govoriti o novo ustanovljenem gledališču (prav tam: 20), še vedno pa so se pojavljale velike težave z izdatki in plačevanjem prostora, ogrevanja in izvedbenimi stroški (prav tam: 22). Po nekaj letih neuspešnega delovanja se je Klemenčič vrnil k slikanju. Posvetil se je miniaturnim lutkam, v svojem stanovanju postavil marionetno gledališče, ga opremil in razposlal vabila. Poleg manjšega kroga ljudi je vabil tudi kulturne ustvarjalce, učitelje in kritike, kar se je splačalo, saj je za zasebno gledališče dobival precej pozornosti v tisku. Tisk je začel zahtevati novo poklicno gledališče, oblast pa je ostajala še vedno kritična.

Gledališče je čedalje bolj postajalo razvedrilo nekaterih redkih, ki so se s Klemenčičem in njegovo družino navduševali za malo gledališče. Vevar (1998: 52) omenja tudi pomembnega člana slovenskega lutkarstva Nika Kureta in njegovo gledališče ročnih lutk, ki ga je v letih 1934 in 1935 vodil v Kranju. Njegove radijske lutkovne igrice niso bile lutkovne predstave v pravem pomenu besede, saj je bila poslušalcem nedostopna celotna vidna plat uprizoritve, vseeno pa so bile zanimiv poskus in so naletele na ugoden odmev.

Leta 1949 so se začeli dogovori med AGRFT² in Milanom Klemenčičem, saj naj bi pod pokroviteljstvom akademije ustanovili novo gledališče, vendar se tudi to ni nikoli uresničilo (Verdel 1987: 35). Klemenčič je poskrbel za pomembne premike v razvoju slovenskega lutkarstva, lutkovno gledališče se je pričelo v tistih časih v Sloveniji umetniško zelo razvijati. Poudarjal je, da sta ustanovitev in pojav marionetnega gledališča pomembna za vzgojo naše mladine, za otroke, zato je bil napreden prav iz tega vidika, ko je menil, da mora biti umetnost za otroke kvalitetna in kakovostna (prav tam: 40).

Tudi Štefan Vevar v svojem delu *Slovenska gledališka pot* (1998: 51) pravi, da »čeprav ima lutkovna igra pri nas sicer stare korenine, pa v svojih starih in improviziranih oblikah ni neposredno vplivala na poznejše organizirane oblike slovenskega lutkarstva v dvajsetem stoletju«, ampak so te nastale pod tujimi vplivi in po tujih zgledih. Kot začetnika lutkarstva pri nas tudi Vevar (prav tam: 52) omeni Milana Klemenčiča in poudari dejstvo, da je »slovenski gledališki konzorcij po 1. svetovni vojni spredvidel, da Slovenci neogibno potrebujejo tudi lutkovno gledališče«, zato je to tudi ustanovil, Klemenčiča pa zaposlil kot vodjo in prvega strokovnjaka. V tem času so igrali veliko tujih del in lutkovne predloge, ena izmed predstav, ki je doživela velik uspeh, je bila *Doktor Faust*, ki jo je Klemenčič ustvaril po nemških predlogah, na sporedu Lutkovnega gledališča Ljubljana pa se vrti še danes. Leta 1924 je odklonil funkcijo ravnatelja marionetnega gledališča in njegov oder je skupaj z lutkami odkupilo žensko društvo Antena, ki je v svojih prostorih v Mladiki nadaljevalo z lutkovnimi predstavami, umetniško vodstvo lutkovnega odra pa sta v novih okoliščinah prevzela Miran Jarc in Savo Klemenčič (prav tam: 52).

2.1.2 Lutkovno gledališče Ljubljana

Leta 1945 se je pojavilo iniciativno društvo za ustanovitev poklicnega lutkovnega gledališča. Porajati se je začelo vprašanje, kako bodo potešili kulturne potrebe otrok v Ljubljani in

²AGRFT je kratica za Akademijo za gledališče, radio, film in televizijo

okolici. Obveljal je predlog Janka Vertina, naj za otroke postavijo lutkovno gledališče. Začetki spadajo k sodelovanju Janka Vertina in Cirila Jagodic, ki sta pričela skupno iskati prostore, sodelavce, igre ali primerne predloge za dramatisacijo. Odločila sta se za pripoved Antona Ingoliča *Udarna brigada*, ki jo bilo treba najprej dramatisirati (Verdel 1987: 99).

Leta 2008 je Lutkovno gledališče Ljubljana izdalo Almanah ob 60-letnici Lutkovnega gledališča Ljubljana, naslovili pa so ga *Po stopinjah lesene Talije*. Župan občine Ljubljana Zoran Janković je v uvodniku dejal (Sitar, Accetto, Laboda idr. 2008: 4), da je »leta 2008 minilo 60 let od ustanovitve Lutkovnega gledališča Ljubljana, ko je bila prvič uprizorjena lutkovna predstava *Udarna brigada* Antona Ingoliča«. Omeni tudi začetnika slovenskega lutkarstva Milana Klemenčiča, ki je že leta 1919 ustvaril prvo slovensko lutkovno predstavo v svojem domačem gledališču v Šturjah. V nadaljevanju uvodnika sledijo tudi besede umetniške vodje (Sitar, Accetto, Laboda idr. 2008: 8), ki pravi, da »almanah *Po stopinjah lesene Talije* bralcem ponudi zgodovino Lutkovnega gledališča Ljubljana. Bralci bodo našli sledi Klemenčiča, dediščino partizanskih lutk in Kuretovega *Pavlihe*«. Omenja veliko obdobje Pengovovih nepozabnih marionetnih predstav, ki je Lutkovno gledališče Ljubljana popeljalo v sam vrh evropske lutkovne produkcije v petdesetih in prvi polovici šestdesetih let, poseben pomen pa pripiše tudi sodelovanju Cirila Jagodice in Jožeta Pengova, ki sta omogočila »marionetam na dolgi navezavi posebne vrste gibanje«, kar je dalo izjemne rezultate in predstave *Žogico Marogico*, *Zvezdico Zaspanko*, *Obutega mačka*, *Zlato palico* itd. Dodaja (prav tam: 8), da so »lutkarji v nadaljnjem razvoju iskali najrazličnejše lutkovne tehnike, s katerimi bi se približali gledalcem, ob lutke so se postavili kot njihovi pomočniki, lutkar in lutka nista bila več samo eno bitje, ampak so lutkarji razmišljali tudi o tem, kaj se med njima dogaja«. Predstave ob koncu sedemdesetih in osemdesetih let so potekale istočasno kot najboljša evropska produkcija, v tem času pa je nastal mednarodni festival Lutke, ki ga Lutkovno gledališče Ljubljana gosti že vrsto let.

Zgodovina Lutkovnega gledališča (prav tam: 12–16) sega v leto 1948, ko Ljubljana ustanovi gledališče z imenom Mestno lutkovno gledališče – MLG, leta 1950 gledališče dobi svojo lastno dvorano z marionetnim odrom na Levstikovem trgu, leta 1951 pridobi dvorano in oder ročnih lutk na Resljevi cesti, leta 1963 prične delovati v okviru Zavoda Pionirski dom Ljubljana, med najpomembnejšimi letnicami pa je sigurno leto 1967, ko se gledališče osamosvoji in preimenuje v Lutkovno gledališče Ljubljana (v nadaljevanju LGL). Leta 1978 LGL izgubi svoj oder Ročnih lutk na Resljevi cesti, leta 1980 pridobi malo dvorano na Židovski stezi 1 in jo poimenuje Kulturnica, leta 1981 se mora odpovedati marionetni dvorani

na Levstikovem trgu, ostane brez matične hiše in gostuje po različnih dvoranah v Ljubljani in okolici. Leta 1984 se gledališče vseli v nove prostore v Mestnem domu na Krekovem trgu, kjer gledališče stoji še danes. Leta 1997 Veliki oder v LGL dobi »mlajšega brata«, Mali oder. V knjigi *Po stopinjah lesene Talije* je zgodovina LGL napisana po obdobjih³.

2.1.3 Nabor predstav od leta 1948–2008

2.1.3.1 Predstave 1948-1970

Udarna brigada avtorjev Antona Ingoliča in Jožeta Šorna, ki je hkrati tudi režiser predstave, je premiero doživela leta 1948, ko je bilo ustanovljeno Mestno lutkovno gledališče Ljubljana (prav tam: 20). V LP (24. 10. 1948 v prav tam: 20) so zapisali, da je »najpomembnejši dogodek z odrskega področja brez dvoma pričetek delovanja novega lutkovnega gledališča, za katerega so bili izdelani nov oder, nove lutke in dramatisirana Ingoličeva povest *Udarna brigada*. Menili so, da je z lutkovnim gledališčem Ljubljana pridobila ustanovo, s katero bo »našim najmlajšim pa tudi odraslim nudila obilo zabave in vzgoje« (prav tam: 20). *Udarna brigada* je zgodba mladega Borčka, ki ga Nemci s starši vred odvedejo v Srbijo. Njegova igrača ostane v Sloveniji in sklence oditi za njim. Element oživljene igrače je sicer ustrezal potrebam lutkovnega gledališča, vendar sta »način dramatisacije in realistična obdelava lutk spominjala na sokolsko izročilo« (Verdel 1987: 99). Dve leti kasneje, leta 1950, je premiero v Mestnem lutkovnem gledališču doživela predstava *Martin Krpan*, katere avtorja sta Fran Levstik in Jože Šorn, režirala pa sta jo Milan Skrbinšek in Jože Pengov (Sitar, Accetto, Laboda idr. 2008: 24). Milan Skrbinšek je delo zaradi preobremenjenosti prepustil Jožetu Pengovu, ki ga je v režiji nasledil in za nadaljnji skoraj dve desetletji odločilno zaznamoval lutkovno gledališče (Verdel 1987: 100). V reviji *Tovariš* (št. 19, 1950 v Sitar, Accetto, Laboda idr. 2008: 24) so zapisali, da je »že prva uprizoritev *Martina Krpana* pokazala, da se lahko nadejamo še veliko lepih uspehov«. Izpostavili so »dobro uspelo Šornovo dramatisacijo, skrbno režijo, vzorno vodenje lutk, dodelano tehnično stran, dobro odrsko opremo, izdelavo lutk in kostumov, pohištva in rekvizitov, inscenacijo in razsvetljavo«. Že v začetku so menili, da lahko s pomočjo izpopolnjenih novih moči igralskega kadra pričakujemo, da bo pri nas lutkarstvo zelo priljubljeno.

³V magistrski nalogi navajam predstave iz zgodovine Lutkovnega gledališča, ki se mi zdijo v pomembni povezavi s temo magistrske naloge.

Ena izmed najbolj znanih otroških pravljic *Žogica Marogica* je premiero v režiji Jožeta Pengov doživela leta 1951 v Mladinskem lutkovnem gledališču (Sitar, Accetto, Laboda idr. 2008: 28). Na spletni strani LGL so zapisali, da je »leta 1936 izpod rok češkega lutkarja Jana Malika nastala ena najbolj igranih lutkovnih iger na svetu«. *Žogico Marogico* LGL uvršča med tiste lutkovne predstave, ki so preživele »številne ustvarjalne, modne in modernistične tokove razvoja lutkovne umetnosti«, saj je v svoji prvotni podobi doživela več kot 1371 ponovitev, ogledalo pa si jo je 155.000 gledalcev (LGL 2018). Zapišejo še, da je »*Žogica Marogica* ena prvih predstav našega Lutkovnega gledališča«. Ustanovitev lutkovnega gledališča sega v leto 1948, ko je bila premierno uprizorjena marionetna predstava *Udarne brigada*, za dejanski začetek novega lutkarstva, ki je presegel sokolsko in partizansko tradicijo, pa veljata uprizoritvi *Martina Krpana* v sezoni 1949/50 in *Žogice Marogice* v sezoni 1950/51 (prav tam). V *Obzorniku* (št. 7, 1951 v Sitar, Accetto, Laboda idr. 2008: 29) so zapisali, da pomeni »*Žogica Marogica* napredek v lutkarstvu«, saj so lutke zelo lepe in tehnično izdelane.

Dva potepina je predstava iz leta 1959 (Sitar, Accetto, Laboda idr. 2008: 87), njen režiser pa je Nace Simončič. V *Delu* je bil leta 1959 objavljen članek, da je z novo igro Mestno lutkovno gledališče razvilo nov stil v širokem oblikovnem razponu svojega dela. Avtor igre jo je napolnil s številnimi vizualnimi detajli. Prav tako je pomembna tudi predstava *Ostržek* (prav tam: 89) iz leta 1959, ki jo je režiral Jože Pengov. Predstava je bogata na ravni tehnične in umetniške popolnosti, skladne ima vse elemente, od teksta do glasbe, animacije in recitacije, dekorja in filmskih intermezzov. Predstava *Volk in kozlički* (prav tam 2008: 98), prav tako izpod režije Jožeta Pengova, je temeljila na »sodobni dramaturški obdelavi in karakterizaciji živali«, prepletena pa je bila z glasbenimi vložki ter bila izredno dinamična in napeta. V njej so prvič uvedli lutke na palici ter s tem napravili korak v razvoju LGL. *Posebna reportaža* (prav tam: 152) je predstava režiserja Staša Potočnika in je doživela premiero leta 1970. Predstava slovi po novosti, da se igralec večkrat pojavi med občinstvom, takoj zatem pa se spet vključi med lutke. To novost lahko uvrstimo kot pomembne premike lutkovnega gledališča (prav tam: 152).

2.1.3.2 Predstave 1970-1990

V začetku sedemdesetih let si je lutkovno gledališče prizadevalo, da bi slovenske avtorje vključilo v oblikovanje repertoarja. Tri od štirih premier so temeljile na domačih besedilih, med njimi so bili avtorji Svetlana Makarovič, Fran Milčinski s predstavo *Butalci* itd. (Verdel

1987: 142). Ene izmed najbolj znanih lutkovnih predstav so predstave avtorice Svetlane Makarovič. Predstava *Sovica oka*, ki jo je režiral Matjaž Laboda, je nastala leta 1972, v ospredju je bila animacija, in sicer »spreletavanje sovje družine po drevesnih vejah, plavanje račke in drugi detajli« (Sitar, Accetto, Laboda idr., 2008: 172–173). Verdel (1987: 142–143) navaja, da se novosti lutkovnega gledališča v sedemdesetih letih niso kazale samo v številnih besedilih slovenskih avtorjev, ampak je lutkovno gledališče tudi na področju likovnega oblikovanja in režije iskalo nove sodelavce. Spodbujali so nove umetnike, ki so poskušali uresničiti svoje izkušnje in individualne likovne izraze, tako da so si prizadevali odmakniti od velikega zgleda Jožeta Pengova in preizkusiti nove tehnične zmožnosti. Leta 1972 je kljub želji po novostih in napredku v mizarni in izdelovalnici lutk LGL nastal požar in naredil veliko škode. Požar je uničil opremo dveh uspešnih in obetavnih uprizoritev, *Sinje ptice* in *Zvezdice Zaspanke*. Verdel dodaja (prav tam: 144), da je to »čas, ko so se režiserji posluževali eksperimentov v tehniki«. V uprizoritve so vnašali filmske projekcije, posnetke na trak in preizkušali možnosti, kako bi jih vgradili v predstavo, vendar je kljub trdom in želji po napredku težišče ostalo na animaciji, ne da bi se usmerili k tehničnim reprodukcijskim pripomočkom.

Predstavo *Pravi partizan* iz leta 1975 je režiral Nace Simončič, po daljšem času pa je predstavljala pojav ročnih lutk in možnost neposrednega vključevanja mladih gledalcev v odrsko dogajanje (Sitar, Accetto, Laboda idr. 2008: 198). Štiri leta kasneje, torej leta 1979, je premiero doživela predstava *Mali princ*, katere avtor je Antoine de Saint-Exupery, prevedel jo je Ivan Minatti, priredil Jože Pengov, dramaturško jo je vodil Matjaž Laboda, režiral pa Edi Majaron. Predstava spada med »najpomembnejše predstave v zgodovini LGL«. Veliko zaslugo zanjo ima ljubljanski ansambel, posebej pa kipar Peter Černe, ki je zasnoval nenavadne, a zelo učinkovite lutke in sceno, prav tako je bila obogatena tudi animacija (prav tam: 240–241). Igor Likar je v reviji *Stop* (22. 11. 1979 v prav tam: 241) zapisal, da je predstava uspešna v »zlitosti likovnega, prostorskega in muzikalnega izraza«. Zanimiva se zdi tudi predstava *Za devetimi vrati* (premiera leta 1980) avtorjev Nika Grafenauerja in Jožeta Rodeta ter režiserja Sergeja Verč (prav tam: 256). Milan Dekleva je v *Delu* (12. 12. 1980 v prav tam: 256) zapisal, da je »Grafenauerjeva poezija, ki topografijo vsakdanjih stvari in doživljajev s skrajno ekonomično in svežo metaforiko spreminja v topografijo čudežnega in skrivnostnega, izziv teatarski »vizualizaciji«. Tudi avtorica članka Stanka Godnič je v *Delu* (12. 12. 1980 v prav tam: 256) zapisala, da je »izjemnost predstave stapljanje gledališča in stripa, ki mu prav lutkarstvo lahko odpre nova animacijska pota«. V njej gre za povezavo

dveh različnih medijev, ki na sodoben način govorita o takratnem času (prav tam: 257). Predstava *Sanje o govoreči češnji* avtorja Milana Dekleve je premiero doživela leta 1982, režiral pa jo je Edi Majaron. Predstavlja »eksperimentalno, animacijsko in tehnično zahtevne zamisli, predstava pa si išče emancipirano mesto v današnjem teatrskem avantgardizmu« (Stanka Godnič v *Delu*, 1. 6. 1982 v prav tam: 272). Tri leta kasneje, leta 1983, je premiero doživela predstava *O ptički, ki je ukradla zlato jabolko*. Predstavo je režiral Aleš Jan (prav tam: 286), Milan Dekleva pa je v *Dnevniku* (27. 5. 1983 v prav tam: 266) zapisal, da je potrebno še enkrat omeniti »efektne prizore s ploskimi lutkami senčnega teatra, ki kličejo k nadaljnjim raziskavam izraznih možnosti te zvrsti odrske umetnosti«. Senčne lutke so zaslovene tudi v predstavi *Peter Pan v Kensingtonskem parku*, ki je premiero doživela leta 1984 (prav tam: 304). Polona Sosič je v *Delu* (23. 10. 1984 v prav tam: 304) zapisala da je »tehnika senčnih lutk pri nas poznana le iz gostovanj tujih skupin in da se je potrebno posebej zahvaliti Jerneji Jambrek, ki nam je s pomočjo obarvanih diapozitivov in prozornih senčnih lutk pričarala resnično bogat fantazijski svet«. Predstava je pomenila dragoceno obogatitev novih izraznih možnosti LGL.

Še ena izmed najbolj znanih predstav je predstava *Sapramiška*, katere avtorica je Svetlana Makarovič. *Sapramiška* je premiero doživela leta 1986, režiral pa jo je Nace Simončič. Doživela je mnoga gostovanja, in sicer tako doma kot po svetu (prav tam: 334). Lojze Smasek je v *Večeru* (11. 11. 1986 v prav tam: 334) zapisal, da je »režija s pristrčnimi lutkami ustvarila prikupno dogajanje, polno duhovitih zamislic.« Izpostavil je lutkovni dogodek, ki pritegne mlado občinstvo, in dognan govorni ter animacijski dosežek. Mateja Pezdirc Bartol je v članku *Sapramiška: slikanica, slušna igra in gledališka uprizoritev* (2015: 95) zapisala, da je »gledališka uprizoritev, ki je premiero doživela leta 1986 v LGL, neprekinjeno na sporedu do danes in da življenje *Sapramiške* v LGL traja že skoraj 25 let«. Leta 1998 je ekipa *Sapramiške* prejela plaketo mesta Ljubljana, *Sapramiška* pa je 21. maja 2005 praznovala 1000. ponovitev. Bartol dodaja (prav tam: 95), da se ji zdi posebej fascinantno, da »predstava ostaja nespremenjena od leta 1987, in to v dnevno spreminjajočem se svetu, in da danes, ko živimo v družbi spektakla, številnih dražljajev in neprestane šokantnosti, *Sapramiški* uspe doseči učinke pri publiku s svojo prepričljivo in subtilno zgodbo, univerzalnimi in nadčasovnimi spoznanji, jezikovnimi poigravanji, songi in predano lutkovno ekipo«.

Še ena izmed predstav, katero bi izpostavila, je predstava *Če zmaj požre mamo*. Režirala jo je Ksenja Murari, premiero pa je doživela 12. 12. 1986 (Sitar, Accetto, Laboda idr. 2008: 336). Milan Dekleva je v *Dnevnik* (16. 12. 1986 v prav tam: 336) zapisal, da je »na sceni, ki

združuje telesni, marionetni in senčni teater, uprizorjen mali ognjemet odrskih domislic. Vse je podrejeno tempu, tako luč kot mizanscenski premiki, koreografija in kratki songi«. Je ena vidnejših ansambelskih (tudi tehničnih) dosežkov LGL. Med zanimivimi predstavami je tudi *Lizistrata*, katero je režiral Edi Majaron, premiero pa je doživela leta 1987 (prav tam: 348). Lojze Smasek je v *Večeru* zapisal (23. 12. 1987 v prav tam: 348), da je to »uprizoritev, ki sodi v eksperimentalno raziskovalni program LGL in je namenjena odraslemu občinstvu«. Tudi predstava *Petnajst* režiserja Uroša Trefalta, ki je premiero doživela leta 1988, predstavlja pomembno mesto v zgodovini predstav (prav tam: 350). Lojze Smasek je v *Večeru* (7. 3. 1988 v prav tam: 350) zapisal, da je »predstava uprizorjena drugače, v odkrivanju novega gledališkega prostora, v prisotnosti posameznih novih možnosti na različnih ravneh, saj ji ne manjka zanimivih spektakelskih domislic, ki so nanizane po principu hlastne, filmske montaže senzacij«.

Leta 1989 je premiero doživela predstava *Zgodba južnega gozda ali kdo je ubil sonce* avtorja Ive Svetine, režiral pa jo je Janez Pipan (prav tam: 372). Milan Dekleva je za *Dnevnik* (19. 12. 1989 v prav tam: 372) zapisal, da je »predstava pomemben gledališki dogodek, saj so v njej prizadevno in profesionalno sodelovali tudi izdelovalci lutk, kostumov in scene, postavljalci luči itd. Umetniško zrela in tehnično zavirljiva odrska uprizoritev celotnega ansambla je dokaz, da postaja razmejitev med lutkovnim in »velikim« odrom v sodobnem teatru nevzdržna. Gre za kombinacijo in združitev slikovitih prizorov, igre, plesa, lutk in njihovih animacij. Lahko govorimo o večmedijski uprizoritvi, vendar z »najiminitnejšimi prizori z lutkovnega področja« (Lojze Smasek v *Večer* v prav tam: 372).

2.1.3.3 Predstave 1990-2007

Tudi Stanka Godnič v *Delu* (19. 12. 1989 v prav tam: 373) posebej izpostavi delo, ki je vloženo v vizualno podobo predstave, in trdi, da »predstavlja *Zgodba južnega gozda* pomemben korak ter nov poskus, ki širi medij slovenskega lutkarstva«. Leta 1991 je nastala predstava *Kresna noč* režiserja Mirana Hercog, avtorja pa sta Janez Trdina in Miran Herzog (prav tam: 398). Milan Dekleva je v *Dnevnik* (26. 11. 1991 v prav tam: 399) zapisal, da je predstava *Kresna noč* »ognjemet vizualnih, zvočnih, mizanscenskih, animatorskih domislic«. Marija Čuk v *Primorskem dnevniku* (26. 11. 1991 v prav tam: 399) o predstavi dodaja, da je ta »bogata z živopisnimi lutkami, scenografijo, koreografijo, lučmi in čistimi teatraličnimi elementi, ki ustvarjajo na eni strani poudarjeno ironično, na drugi pa groteskno in obenem fantazijsko uprizoritev«.

Zanimiva se zdi tudi predstava *Cirkus Cigumigus*, ki je premiero doživela leta 1994, režiral pa jo je Marjan Bevk (prav tam: 430). Lojze Smasek je v *Večer* (13. 12. 1994 v prav tam: 430) zapisal, da »pridejo pri predstavi do izraza duhovita »cirkuška« glasba, preprosta in jasna ter zabavno sugestivna likovna zasnova uprizoritve in koreografija, kar je ob sodelovanju dramaturga Matjaža Lobode omogočilo dinamično razposajeno in zabavno uprizoritev, katere glavni junaki so bili igralci in animatorji«. *Hočete peti z mano* je predstava, ki je premiero doživela leta 1995 in jo je režiral Božo Vovk (prav tam: 442). Slavko Pezdir je za *Delo* (11. 10. 1995 v prav tam: 442) zapisal, da je »sproščena odrska improvizacija prepletena z disciplinirano izvedbo izbranih citatov, mizo, dvoje lutkarskih zaslonov, z izbranimi lutkami in glasbenimi posnetki, ki igralcem, pevcem in animatorjem omogočajo različne tehnike odrske animacije«.

V letu 2000 je premiero na Velikem odru LGL doživela predstava *Viteški turnir v Šiški* avtorja Borisa A. Novak, režiral pa jo je Slavko Hren (prav tam: 500). Anja Golob v *Večeru* (15. 3. 2000 v prav tam: 500) izpostavi nadgradnjo predstave, ki je »izvedba nastopajočih lutk in njihova animacija«. Gre za neke vrste povečane marionete na vrvicah, s katerimi upravljajo na sceni prisotni v črnino odeti animatorji. Istega leta je premiero doživela tudi predstava *Mary Poppins*, ki je bila skupni projekt LGL in Slovenskega mladinskega gledališča. Režiserka predstave je Maruša Geymar – Oblak, glasba pa je bila posebej obdelana v studiu Slovenskega mladinskega gledališča pod vodstvom tonskega mojstra Silva Zupančiča (prav tam: 502). Petra Pogorevc je za *Dnevnik* (2. 6. 2000 v prav tam: 502) napisala, da je »predstava dramaturško skrbno razčlenjena, da je vseskozi podprta z dinamično glasbo in razgibanimi koreografskimi vložki uprizoritev in da zajema vse ključne etape priljubljene pravljice«. Njena bistvena odlika je v tem, da ji »s spretnim mešanjem žanrov, uporabo svetlobnih učinkov ter animacijo predmetov in igrač uspeva nazorno predstaviti sobivanje običajnega sveta odraslih in vzporednega domišljjskega sveta otrok«.

Peter Pan ali deček, ki ni hotel odrasti avtorjev Jamesa Matthew Barrie in Matjaža Pograjca je skupni projekt Slovenskega mladinskega gledališča in LGL, predstavo pa je prav tako priredil in režiral Matjaž Pograjc (prav tam: 520). Marjana Ravnjak je za TV Slovenija 1 v rubriki Odmevi (22. 3. 2001 v prav tam: 521) dejala, da »skupna igra lutk in živih igralcev v lutkovno gledališče prinaša izrazno in repertoarno bogastvo, lutkovnost na eni strani in igralska živost na drugi pa poudarjata dramatičnost in prispevata k medsebojnemu oplajanju obeh umetnosti.« Predstava *Povodni mož* avtorjev Franceta Prešerna in Mete Hočevar je premiero doživela leta 2001, scenarij, režijo in likovno zasnovo pa je zasnovala Meta Hočevar

(prav tam: 534). Marjana Ravnjak je za TV Slovenijo v Odmevih (17. 9. 2001 v prav tam: 535) povedala, da je »*Povodni mož* sodobna pravljica, ki sugestivno izrablja likovne in lutkovne možnosti, ustvarja in ruši čarobno iluzijo«. Izpostavi svobodno vizualno interpretacijo Mete Hočevar, ki pogosto tudi v dramsko gledališče vnaša lutkovne elemente in govori v prid temu, da imajo »lutke svojevrstno estetsko vrednost in da tovrstno ustvarjanje zahteva znanje, spretnost in nadarjenost izvajalcev«. Pravi, da gre v tej predstavi za »učinkovit in dopolnjujoč spoj likovnega in glasbe«.

Ena izmed najbolj znanih slovenskih pravljic je pravljica *Zvezdica Zaspanka* avtorja Frana Milčinskega. LGL je v sezoni 2008/9 izdalo Gledališki list (Gabrijelčič, Sitar, Cvetko idr.: 4), kjer so se posebej posvetili *Zvezdici Zaspanki*. Ta se je leta 1952 »rodila« pod peresom Franeta Milčinskega Ježka kot prva slovenska otroška radijska igra, ki jo je avtor sam tudi režiral. Tri leta kasneje, leta 1955, je premiero doživela tudi na odru Mladinskega lutkovnega gledališča. *Zvezdico Zaspanko* je režiral Jože Pengov, doživela pa je kar nekaj gostovanj v tujih državah, leta 1958 pa je na festivalu v Bukarešti prejela nagrado za neuradno najboljšo predstavo (Sitar, Accetto, Laboda idr. 2008: 58). Predstava *Zvezdica Zaspanka* je v drugačni režiji stopila na oder leta 1985, ko jo je režiral Matija Milčinski, dramaturgijo pa je zasnoval Matjaž Laboda (prav tam: 312). Darinka Kladnik je za *Dnevnik* (12. 9. 1985 v prav tam: 313) zapisala, da predstava nudi »pravo mojstrovino«, še zlasti v tem, da so »star, vsem dobro znan in izvrstno predstavljen tekst Frana Milčinskega v režiji Jožeta Pengova postavili na povsem nov, svež in presenetljiv način«. Lojze Smasek je v reviji *Večer* (13. 3. 1985 v prav tam: 313) prav tako zapisal, da je predstava izvedena »velikopotezno in razgibano«, izpostavil pa je »imenitno uporabljajočo tehnično novost prostranega odra«. Še tretjič in spet v drugačni zasedbi je premiero *Zvezdica Zaspanka* doživela leta 2001, ko jo je režiral Diego de Brea (prav tam: 538). Andrej Jaklič je za RTV Slovenija (14. 11. 2001 v prav tam: 538) dejal, da pridejo pri predstavi do ospredja »likovna zasnova in računalniška animacija, duhovita, nekonvencionalno zasnovana ambientalna glasba in skrivnostna mehko luči«. 25. 10. 2015 je LGL praznovalo 60. letnico prve uprizoritve *Zvezdice Zaspanke*. Ob tej priložnosti so praznovali dan Zvezdice Zaspanke in zapisali, da je bil leta 1965 posnet tudi film *Zvezdica Zaspanka* v režiji Črta Škodlarja, ki velja za »prvi barvni celovečerni film z lutkami«. Izpostavili so tudi, da je predstavo leta 2009 oživel režiser Matjaž Laboda, na osnovi starih skic Mare Kralj pa so bile izdelane nove lutke. LGL poudari, da je ta predstava na sporedu še danes (LGL 2015).

Ta veseli dan ali Matiček se ženi avtorja Antona Tomaža Linhartarja je premiero doživela leta 2002, režiral in priredil pa jo je Vito Taufer (Sitar, Accetto, Laboda idr. 2008: 542). Dan Podjed je za Radio Slovenija (26. 4. 2002 v prav tam: 543) dejal da je Taufer s tokratno lutkovno priredbo dokazal, da ima Matiček kljub letom več kot dovolj energije in da prav »lutke gledalcu odprejo popolnoma nov pogled, ko predstavo izvedejo tako pristrčno in zabavno«. Pri predstavi *Ostržek*, ki je premiero doživela leta 2002, režiral pa jo je Brane Vižintin, lahko opazimo preplet medija lutkovnega gledališča in medija glasbe (prav tam: 548). Uroš Smasek je za *Večer* (3. 6. 2002 v prav tam: 548) dejal, da se je Vižintinu posrečila »domiselna, duhovita in drzna uprizoritev vizualnih odlomkov« *Ostržka*, kjer imajo »besedo« izključno samo lutke, vse poteka brez besed in v spremljavi »jazzovsko-ambientalne glasbe«. Predstava *Papageno igra na čarobno piščal* je bila predstava z veliko količino glasbe. Premiero je doživela leta 2002, velja za skupni projekt LGL in SNG Opera in balet Ljubljana, glasba pripada Wolfgangu Amadeusu Mozart, besedilo je poslovenil dr. Igor Grdina, predstavo pa je režiral Diego de Brea (prav tam: 558). V reviji *Stop* (12. 12. 2002 v prav tam: 559) so zelo pohvalili ljubljansko opero in režiserja Diega de Brei, saj so ustvarili magično opero za otroke, kjer je prišlo do »zlitja dramskega, lutkovnega in glasbenega«.

Vihar je zopet ena izmed predstav, ki je nastala na motivih znanega pisatelja, tokrat po motivih Williama Shakespeara. Predstava je premiero doživela leta 2004, režiral jo je Diego de Brea, glasbo pa so vključili iz različnih filmskih odlomkov, npr. iz »Tom in Jerryja« in »Ženska z bisernim uhanom« (prav tam: 586). Uroš Smasek je za *Večer* (11. 9. 2004 v prav tam: 586) zapisal, da se je režiser Diego de Brea tokrat »soočil z animatorsko zelo zahtevnimi lutkami, marionetami na več metrov dolgih, načeloma težko obvladljivih navezah. *Ko smo bili še majhni* je prav tako predstava, ki je premiero doživela leta 2004, režirala pa jo je Barbara Hieng Samobor (prav tam: 588). Slavko Pezdir je za *Delo* (29. 9. 2004 v prav tam: 588) zapisal, da je režiserka v predstavi uporabila »stožčasto krilo, ki ni le imeniten zaslon za svetlobne in senčne projekcije, ampak tudi za uporabno prilagodljiv lutkovni paravan, izven katerega je mogoče oživljati junake in dogodke iz pesniških utrinkov in pripovednih odlomkov«. Uroš Smasek za *Večer* (1. 10. 2004 v prav tam: 588) še doda, da so »v uprizoritvi domiselno uporabljene in celovito prepletene različne lutkovne tehnike«.

Dve leti kasneje, leta 2006, je premiero doživela predstava *Goske*, katero je režirala in likovno zasnovala Alenka Pirjevec (prav tam: 616). Slavko Pezdir je za *Delo* (31. 5. 2006 v prav tam: 616) zapisal, da »skrbno premišljeno gibanje, zvočno, ritmično in melodično animacijo dopolnjuje ter čustveno pogloblja elektronsko proizvedena zvočna in glasbena spremljava

skladatelja in izvajalca Alda Kumarja«. Mojca Jan Zoran za *Dnevnik* (19. 6. 2006 v prav tam: 616) še dodaja, da režiserka Alenka Pirjevec verjame v lutko in zato ji v uprizoritvi prepusti glavno vlogo. Pravi, da so »lutke zaradi animacijskega znanja in predanosti lutki goske postale resničnejše kot človek« in da je predstava »s svojo čustvenostjo, izrazitim poudarjanjem lepega, poetično počasnim tempom, tragičnim zasukom in odsotnostjo besede svojevrstna in za takratni čas nekoliko nenavadna lutkovna uprizoritev« (prav tam: 616).

Deklica z violino je predstava iz leta 2007, leta 2005 je njena avtorica Darinka Kladnik dobila tretjo nagrado na natečaju za nova lutkovna besedila, predstavo pa je režiral Boris Kobal (prav tam: 630). Mojca J. Zoran je tokrat za *Dnevnik* (10. 4. 2007 v prav tam: 630) dejala, da »daje tekst s prepletanjem virtualnega in realnega dovolj možnosti za odrski spektakel«, poudari »brezmejnost medmrežja, kjer se lahko izogneš vsem fizičnim zakonom, odrski prostor, v katerem lahko virtualnost spreminjaš v realnost in jo oblikuješ, kakor si sam zamisliš«, posebno pozornost pa posveti lutki, za katero pravi, da jo lahko »virtualno kakorkoli uprizoriš« in da je teh možnosti neskončno, ki kar kličejo po večplastnem preizkušanju ustvarjalcev in podiranju omejitev. Predstava *Čarovnička*, katere avtorica besedila Špela Stres, je leta 2005 dobila drugo nagrado na natečaju za nova lutkovna besedila, je bila prav tako premierno uprizorjena leta 2007, režirala pa jo je Špela Stres (prav tam: 632). Slavko Pezdir za *Delo* (16. 6. 2007 v prav tam: 632) povzame, da je predstava bogata v »izbrani tehnologiji in stilizirani vizualizaciji«, čeprav poteka skoraj brez besed.

V omenjeni knjigi *Po stopinjah lesene Talijske* smo priča naboru različnim predstavam, ki so se pojavljale v lutkovnem gledališču vse od njegovih začetkov. Nabor predstav zajema veliko uprizoritev, ki v neki točki pomenijo prelom s prejšnjimi predstavami in predstavljajo pomembno prelomnico v svetu lutkovnega gledališča, opisane so tiste, ki so nastale na že znanih tekstih in so uprizorjene kot predelava teksta ali pa je tekst vnovično predelan v namene uprizoritve. Takšne so na primer predstave *Sapramiška*, *Sovica Oka*, *Spet kosovirji*, ki so nastale na že ustaljenih pravljicah znane avtorice Svetlane Makarovič. Takšne so tudi *Krst pri Savici*, *Vihar*, ki je nastala po motivih Williama Shakespeara, predstave *Ta veseli dan ali Matiček se ženi*, *Martin Krpan*, *Volk in kozlički* itd. Opisane predstave so bogate tako v režiji, uprizoritvi in igralski zasedbi. Bralec je skozi knjigo *Po stopinjah lesene Talijske* popeljan skozi svet različnih zgodb, dosežkov in uprizoritev znotraj lutkovnega gledališča. Priča smo različnim novim tekstovnim možnostim, kjer se poleg govora in dejanj lutk na odru pojavljajo tudi stik z glasbo, različne novejšje tehnološke novosti, senčne lutke, prvič pa se poleg lutke

pojavi tudi gledalec, kar ponovno spremeni pogled gledalca in njegovo zaznavanje same uprizoritve.

2.1.4 Razmišljanja o Lutkovnem gledališču Ljubljana danes

2.1.4.1 Gledališče animiranih form

O Lutkovnem gledališču Ljubljana in lutkovni umetnosti na Slovenskem ni mogoče najti veliko razprav, vendar menim, da je o lutkovni umetnosti na področju gledališča na Slovenskem čedalje več govora, saj lutkovno gledališče postaja vse bolj popularno tako za odrasle kot tudi za otroke, kar se mi zdi, da je spodbudilo, da se temu področju posveča več pozornosti.

Omeniti velja recenzijo knjige avtorja Edija Majarona *Vera v lutko – razmišljanje o lutkovni umetnosti*, ki jo je napisala Nika Arhar. V njej je povzela, da predstavlja knjiga *Vera v lutko* novo knjigo o lutkovni umetnosti, ki jo je napisal lutkar, pedagog, glasbenik in režiser Edi Majaron, znan v svetu lutkovne ustvarjalnosti tako v Sloveniji kot tudi drugod (SiGledal 2007). Knjiga je nastala kot posledica avtorjevega sooblikovanja slovenskega lutkovnega gledališča od druge polovice 20. stoletja dalje in Majaron pravi, da se je prostor lutkovnega gledališča od 70-ih let dalje odprl mednarodnemu sodelovanju (Arhar 2018: 194). Arhar v recenziji knjige piše (prav tam: 195), da je »preobrazba lutkovnega gledališča, ki je sledila v času sodobnih medijev, pustila bistvene premike dela dosedanjih ustvarjalcev lutkovnega gledališča«. Povzame, da se je v sodobnem lutkovnem gledališču ob lutki vse pogosteje pojavil gledalec in da se lutkovno gledališče v porastu medijev in avtorskih pristopov vse bolj odpira različnim novejšim gledališkim izraznim sredstvom. Omenja raziskovanje materiala, scenskih elementov, odnos med objektom in človekom, lutko prepleta z objekti, igro, gibom, videom, zvokom, digitalno tehnologijo, s tem pa se postopoma odmakne tudi od lutke kot celote. Pomembno je dejstvo, da sodobno lutkovno gledališče avtorski pristop z lutke preusmeri na široko pojmovan koncept »animacije in na raznorodne gledališke jezike« (prav tam: 196). Arhar pravi, da je že Jurkowski nove oblike odrskega izraza v 70-ih in 80-ih letih, ki so jezik klasičnega lutkovnega gledališča združile z novimi performativnimi oblikami, poimenoval s pojmom »gledališče tretje vrste«, vrhunec pa to gledališče doseže v 80-ih in na začetku 90-ih let, ko se je zanj uveljavil naziv »gledališče animiranih form«. To vidimo v revijah *Maska* in *Lutka*, ki dobita dodatek »strokovna revija za lutkovno umetnost in gledališče animiranih form«, veliko tematik pa je posvečeno animiranim formam in širokemu

razponu animacije v sodobnem gledališču. Tudi v lutkovnem gledališču kot tudi v vseh drugih vrstah gledališča pride do novih sodobnih uprizoritvenih praks in do prepleta različnih medijev. Vse te ugotovitve lahko povežemo s teoretičnimi poudarki predstavljenih avtorjev v začetku naloge, ki nove uprizoritvene prakse povežejo s porastom sodobnih medijev, ki vplivajo na produkcijo uprizoritev in novih možnosti te uprizoritve. Nove oblike klasičnega lutkovnega gledališča so se združile z novimi uprizoritvenimi možnostmi, kar poraja vprašanja; kako se z novimi performativnimi oblikami sooči lutkar, kako vse nove možnosti uskladiti z lutko, da ta ne bo izgubila svoje veljave. Menim, da ljudje velikokrat pričakujemo, da bomo na odru lutkovnega gledališča zmeraj videli množico lutk, kot smo navajeni, vendar smo sedaj na odru priča tudi drugim, drugačnim, sodobnim uprizoritvenim možnostim, kjer lutke stopijo v ozadje.

V sodobnem lutkovnem gledališču smo priča novim oblikam odrskega izraza, lutkar mora biti zmožen vse, postati mora »kompleten inštrument, boljše inštrumentalist, ki zmore zaigrati na vse, kar si zmisli. Na predmete, glasbila, lastne zvoke, misli, na prazen prostor, svoje telo in tudi na lutko, če jo že uporablja« (Maurič Lazar, Vezi 2016: 507 v Arhar 2018: 196). Lutkovna sredstva naj bi se na akademijah drugače uporabila, krčila pa bi se naj tudi specializirana znanja lutkovne tehnologije (Arhar 2018: 196). Arhar povzema ugotovitve Maurič Lazar, ki je v razpravi »*Slovenski lutkovni base jumping*« (2016: 17 v Arhar 2018: 197), objavljeni v reviji *Maska*, dejala, da si je morda lutkovno gledališče v slovenskem gledališkem prostoru uspelo izboriti mesto, a mu v številnih pogledih še vedno pripada »odrinjeno mesto na robu«. Meni, da se to kaže tudi v študiju lutkovne umetnosti, saj se naj bi na Akademiji za gledališče, radio, film in televizijo smer Igra z lutko znotraj drugostopenjskega programa Dramska igra prvič pojavila šele v študijskem letu 2009/2010.

Arhar omeni, da je zaznati upad možnosti za razvoj lutkovnega raziskovanja in vzpostavljanja novih generacij. Pravi, da sta kot rezultat izobraževalnega programa Seminar sodobnih umetnosti v sodelovanju zavoda Maska in Lutkovnega gledališča Ljubljana izšli skupni številki revij *Maska* in *Lutka*, ki sta obe posvečeni gledališču animiranih form (prav tam: 197). Meni, da smo na slovenskem področju lutkovne umetnosti priča »stiski z domačo in prevodno strokovno lutkovno publicistiko, ki zaznamuje razumevanje sodobnih tokov lutkovne umetnosti«. Domača knjižna literatura naj bi dopolnjevala zgodovino slovenskega lutkovnega gledališča in njegove temeljne značilnosti precej sporadično, to pa so dosegli v izdajah, posvečenih vidnejšim osebnostim (npr. Klemenčiču, Pengovu), temam (Partizansko lutkovno gledališče, priročniško naravnane *Osnove lutkovne režije* Uroša Trefalta), ob

priložnostnih obeležjih obletnic gledališč (LGL, LG Dravlje) in razstavah (npr. Silvan Omerzu) ter v več priročnikih za pedagoške delavce in ljubitelje (zbirka *Moje lutke* Brede Varl). Že prej omenjeno knjigo *Lutkarstvo na Slovenskem*, ki nudi pregled zgodovine slovenskega lutkovnega gledališča, pa je napisala Helena Verdel (prav tam: 198).

Revija *Lutka* ni nova revija, temveč je revija z dolgoletno tradicijo, saj je prva izdaja nastala leta 1966, potem je pod menjajočimi uredniškimi imeni izhajala vse do leta 2000, po trinajstletnem premoru pa se je znova vrnila med ljubitelje lutkovnega gledališča. Uredništvo se je dodelilo LGL, ki sodeluje s slovenskima združenjema UNIMA in Ustanovo lutkovnih ustvarjalcev (ULU) Slovenije. Urejajo jo predstavniki Akademije za gledališče, radio, film in televizijo, Društvo gledaliških kritikov in teatrologov Slovenije, člani združenj UNIMA in ULU Slovenija ter različne mednarodno uveljavljeni tuji strokovnjaki na področju lutkarstva (Ajda Ross v reviji *Lutka* 2013: 4). Zoran Srdić v reviji *Lutka* (2013: 43) izda članek *Marioneta v času sodobnih tehnologij*, kjer preučuje pojave sodobnih tehnologij in njihove vplive na področju lutkovne umetnosti. Omenja čas, ko so »računalniški programi prevzeli nadzor nad določenimi področji ustvarjalnosti«, kar pa poveže s časom, kjer je umetnost lutkarstva pridobivala na veljavi. Zaznal je velik upad in primankljaj pri virih znanja o oblikovanju in izdelavi lutk, v nadaljevanju pa omenja Evropski projekt izmenjave lutkovnih znanj, ki se je razvil iz začetne zamisli o »izmenjavi znanj o izdelavi lutk med različnimi evropskimi ustvarjalci«, ki so dejavni na področju tradicionalnega in sodobnega lutkarstva v evropskih lutkovnih gledališčih. Cilj je bil izpostaviti dejstvo, ki nakazuje na izobrazbeni primanjkljaj v poklicu in pomanjkanje znanja zaradi odsotnosti študija, specializiranega za oblikovanje, izdelavo in dokončno izvedbo lutk na področju izdelovanja lutk po vsej Evropi. (Srdić 2013: 43). Piše, da »danes v Sloveniji ustvarjalci lutk prihajajo z različnih področij izobraževanja na akademijah za likovno umetnost in gledališče, iz univerzitetnega tehniškega izobraževanja (področja slikarstva, kiparstva, industrijsko oblikovanje, tehnološke delavnice, umetniške izobraževalne delavnice za otroke, lesarstvo, inženiring, scenografija in kostumografija) pa je drugačnih, javno dostopnih načinov prenosa znanja razmeroma zelo malo« (prav tam: 44). Evropski projekt izmenjave lutkovnih znanj je nastal prav z namenom razmisliti o znanjih s področja izdelave tradicionalnih lutk, ki ne izhajajo iz podobnih »regionalnih kontekstov«, predvsem pa razmisliti o tem, »kaj vse bi lahko sodobno lutkarstvo pridobilo s tehnološkim razvojem v drugih medijih«. Poskrbeli so za kombinacijo tradicionalne lutkarske tehnike, ki je odvisna od sodobnih medijev in tehnoloških rešitev. Pomembno spodbudo so videli v vključevanju »računalniško animiranih podob v prizore

lutkovnih predstav ter ustvarjanje s pomočjo računalniških programov« (prav tam: 44). V sodobnem času, kjer tehnologija zelo hitro narašča, rastejo tudi nove možnosti uprizoritev in ustvarjanja na odru lutkovnega gledališča. Prav v lutkorstvu je pomembno, da se širi izmenjava znanja in dognanja o marionetah, to pa mora biti prisotno pri tradicionalnih in sodobnejših medijskih praksah, kjer smo priča ustvarjalnemu izražanju (prav tam: 44–45).

8. bienale lutkovnih ustvarjalcev Slovenije (Lutkovno gledališče Maribor 2015) je potekal v Mariboru od 10.–13. septembra 2015. Objavili so katalog predstav in razprav, ki so izšle v sklopu 8. bienala. Na začetku lahko zasledimo poročilo selektorja 8. bienala lutkovnih ustvarjalcev Slovenije Uroša Trefalta z naslovom *Doživljajsko gledališče*. Trefalt opiše nabor predstav, s katerimi so se srečali na bienalu in opiše dogajanje v lutkovni umetnosti danes. 21. stoletje opiše kot stoletje, ki ga zapolnjujeta sodobna tehnologija in mediji. Meni, da se v njem dogaja nekaj posebnega, to posebnost pa pripiše doživljajskosti, ki poudari »moč gledališča, njegovo drugačnost in edinstvenost«. Stopnjo več pripiše predstavam, ki so interaktivne, te pa mlade gledalce vključijo v odrsko dogajanje in »na podlagi njihovih izkušenj naredijo iz gledalca igralca« (2015: 10). Pomembno vlogo pripiše tudi domišljijским predstavam, ki gledalca v igro ne vključujejo neposredno, ampak ga spodbudijo, da med predstavo razmišlja in v uprizoritvi išče odgovore. Gre torej za »abstraktno gledališče«, ki dokazuje, da otrok ne smemo podcenjevati, saj predstave dojemajo na povsem drugačen način kot pa odrasli (primer predstave je *Mali modri in mali rumeni*). Omenja tudi predstave z resnejšo tematiko, ki jih danes na odru lutkovnega gledališča zasledimo kar veliko. Takšne so npr. predstave *Račka*, *Smrt in tulipan*, *Krabat*, *Ostržek in Spake*, ki se lotevajo tematike smrti, te pa pri otroku vzbudijo zanimanje in mu odprejo vrata v svet, ki ga še ne pozna. Trefalt (prav tam: 10) se sprašuje o vprašanju smisla in nalogah sodobnega gledališča ter meni, da je novost današnjih predstav na lutkovnem področju prav ta, da preizkušajo nove lutkovne zmožnosti, čemur pripiše kvaliteto lutkovnega gledališča.

3 Analiza izbranih gledaliških predstav

Analiza predstav temelji na ključnih pojmih (medialnost, intermedialnost, medijske tehnologije, nove uprizoritvene prakse), ki sem jih obravnavala v teoretskem delu. Izmed oblik medialnosti (Perenič) je izpostavljena avdiovizualnost, ki pa se povezuje z intermedialnostjo. Pri intermedialnosti je končni produkt nekakšna ustvarjalna kombinacija različnih izrazil, umetnosti, tehnik in medijev, k čemur pripomore uporaba avdiovizualnih

medijev, saj gre za kombinacijo slike, zvoka, govora in zapisanega jezika (Müller 2001 v Hickethier in Hickethier 2010: 28–29 v Perenič 2017a: 8). Zanimajo me intermedialna razmerja znotraj posameznih predstav, in sicer kakšnim interakcijam med različnimi mediji, zvrstmi, umetnosti smo priča znotraj lutkovnih predstav. Z napredkom medijske tehnologije in pojavom novih tehnologij smo priča tudi novim tekstovnim praksam, kjer gre posledično tudi za spremembe na ravni uprizarjanja v lutkovnem gledališču. V sklopu tega me zanima zlasti medijskotehnološki razvoj lutkovnega gledališča oziroma kako »sledi« spremembam medijskih tehnologij. Uporabljene tehnologije vplivajo na t. i. estetske potenciale medijske ponudbe, konkretno, lutkovne predstave. Pomembno točko v razvoju medijskotehnoloških inovacij prinesejo avdiovizualni mediji, kasneje pa tudi vizualni oziroma digitalni. Še drugače, pogledali bomo, kako se s »premiki« na ravni medijev oziroma medijskih tehnologij spreminja tehnika produkcije v lutkovnem gledališču.

3.1 Nabor predstav

Analiziram predstave od sezone 2013/14. Analiza predstav je torej usmerjena na njihov avdiovizualni vidik in medijskotehnološke inovacije ter njihov vpliv na posredovano vsebino in obliko uprizoritev. Vir ogleda pa je bil Arhiv Lutkovnega gledališča Ljubljana.

Sezona 2013/14

3.1.1 *Lublana*

Prva analizirana predstava je *Lublana*. Je »zgodovinska pustolovščina za otroke (6+), mladino in odrasle« in je nastala v režiji Uroša Trefalta. Gre za zgodbo o mestu in ljudeh, ki so ga bistveno zaznamovali, njena vsebina pa izhaja iz knjige Janeza Kajzerja *S tramovi podprto mesto*. Pripoveduje o tem, kako je v Ljubljano pripeljal prvi vlak, o baronu, ki je izumil televizijo, o tem, kako je gorelo gledališče, kako je zasvetila elektrika, o navdušenju ob prvem filmu in radiu itd. Na spletni strani LGL je bilo ob premieri zapisano, da bo »predstava popeljala gledalce skozi zgodovino Ljubljane v čarobnem svetu gledališča, kjer se srečujeta najmodernejša sodobna tehnologija (metoda mappinga) in lutka«. Zgodovinski trenutki in prigode so povezani v »likovni kolaž lutk, igralcev, fotografij, slik in filmov«. Pri uprizoritvi so uporabili najsodobnejšo tehnologijo (metoda mappinga) (LGL 2014).

V Leksikonu *Literatura* (2011) je intermedialnost opredeljena kot interakcija med »različnimi mediji, zvrstmi in umetnosti«, tudi Primož Vitez dodaja, da gre za kombinacijo različnih

avdiovizualnih medijev (2011: 84), s čimer se strinjata Andrej Leben in Dominik Srienc, ki o intermedialnosti govorita v sklopu kombinacij literature z drugimi mediji, poudarita predvsem »avditivne in vizualne medije, kot so zvok, glasba, slike, fotografije itd.« (2017: 67). Gre torej za kombiniranje predvsem avdiovizualnih medijev znotraj enega medija, lutkovnega gledališča (kjer se nadalje lahko povezujejo z drugimi mediji). Avdiovizualnost je tudi ena od oblik medialnosti, ki torej obliko »govorjenega in zapisanega jezika ter različne oblike zvočnega (glasba, šum) povežejo z gibljivo in statično sliko« (Müller 2001 v Hickethier in Hickethier 2010: 28–29 v Perenič 2017a: 8). Predstava *Lublana* velja za izrazito intermedialno predstavo, saj lahko v njej opazimo več avdiovizualnih medijev, ki se povezujejo z govorjenim jezikom. Znotraj lutkovnega gledališča pride do spoja video projekcij, premikajočih se slik, zvoka, svetlobe, glasbe ipd. Projekcije in s tem slike se ves čas premikajo pred našimi očmi, kar dopolnjujeta glasba in zvok.

Predstavo bi bilo mogoče prav tako obravnavati z vidika medijskotehnoloških oziroma kulturnih stopenj v razvoju komunikacije, ki so »pisava, tisk in avdiovizualni mediji« (Kos 2017: 29). Prikazani so nam prelomni trenutki v zgodovini Ljubljane, ki zaživijo z uporabo avdiovizualnih medijev. Dejan Kos (2017: 37) s konca 19. stoletja izpostavlja avdiovizualne medije, in sicer »fotografijo, gramofon, telefon, računalnik, televizijo, računalnik in navsezadnje digitalne medije«. Predstava pa uporablja video animacije, prilagajanje svetlobnih učinkov, animacije premičnih fotografij, kar doseže z uporabo najsodobnejših digitalnih medijev. Kos mdr. poudarja, kako se v literarnem sistemu s pojavom avdiovizualnih medijev »poveča nabor produkcijskih in posredniških možnosti (prav tam)«, kar lahko vidimo tudi v konkretni predstavi.

Zanimivo je opazovati tudi vpliv medijskih tehnologij na pojmovanje oz. dojetje prostora in časa v predstavi (Roselt 2014: 136 v Pezdirc Bartol 2017: 355). Razumevanje prostora in časa se je pravzaprav razširilo. V predstavi smo popeljani skozi pomembne zgodovinske določnice, prikazane slike se pred našimi očmi zelo hitro spreminjajo, zato se spreminja tudi našo dojetje prostora, s katerim se lahko poistovetimo. Slike na zaslonu se premikajo, kot da smo na vlaku, zadaj se premikajo stavbe, občutek je, kot da smo del neke druge resničnosti in da se nahajamo v času, ki je na fotografijah. Znajdemo se v Postojnski jami, igralca naredita ladjo iz papirja, na projekciji se premika morje, na zaslonu se premikajo podobe narave. Gledalec lahko vpogleda v preteklost; taka je tudi zgodba iz leta 1887, ko je Slovensko deželno gledališče zajel uničujoč požar. Na zaslonu se prikaže hiša in s premikajočimi slikami je dosežen učinek požara. Ena od naslednjih slik, ob kateri se

zaustavimo, je osredotočena na gledališki list iz leta 1892, priča smo prenovljenemu Slovenskemu deželnemu gledališču. Na oder pride igralka, s pomočjo svetlobnih učinkov, ki lahko osvetijo poljubno točko na odru, njena osvetljena podoba pritegne pozornost gledalcev. Na koncu smo prestavljeni v čas Nebotičnika v Ljubljani. Igralci sestavijo stolp iz škatel, s pomočjo tehnologije pa ga na odru obarvajo in predstava daje vtis, kot da je pred nami nebotičnik v pravi, fizični podobi. Igralca iščeta zmaja, ki ga na koncu najdeta, zmaj je prikazan na zaslonu, ob prikazu premika oči, v ozadju pa slišimo glasno rjovenje.

Predstava *Lublana* gledalcu prikaže uporabo različnih tehnik, ki pomenijo nove izrazne možnosti in obogatijo tudi vsebino predstave. Omenimo tudi možnosti zvočnih in svetlobnih učinkov in video projekcije. V njej se spajajo avdiovizualni mediji in uporaba sodobne tehnologije. Gre za metodo mappinga (LGL 2014), ki povzroči, da se na zaslonu slike premikajo, prostori na fotografijah se hitro spreminjajo, tako nas popeljejo skozi različne zgodovinske dogodke.

Sezona 2014/15

3.1.2 *Račka, Smrt in tulipan*

Predstava *Račka, Smrt in tulipan* uporablja tehniko senčnega gledališča. Navdihnila jo je slikanica z originalnim naslovom *Ente, Tod und Tulpe* (2000), ki jo je napisal nemški pisatelj in ilustrator Wolf Elbruch. Njegove slikanice slovijo po »jasnem in preprostem oplemenitenu življenjskih dogodkov z rahločutno obzirnostjo ter predelovanjem filozofskih tem z lahkotno poetično prozo, ki jo prežema humor«. Predstava nas sooči s težkimi temami, o katerih otroci najpogosteje sprašujejo skozi odraščanje, odrasli pa se jim večkrat najraje izogibajo. Na spletni strani LGL so zapisali, da »zgodba *Račka, Smrt in tulipan* tematizira smrt in da skozi nenavadno prijateljstvo med Račko in Smrtjo, ki kljub začetni nezaupljivosti na koncu postane trdno in iskreno, otroci spoznavajo, da je tudi smrt del življenja« (LGL 2014).

V predstavi *Račka, Smrt in tulipan* je sicer tabuizirana tema smrti predstavljena oz. posredovana na način senčnega gledališča in senčnih elementov. Konkretno pod te uvrščamo pravilno in kvalitetno izbrano platno, na katerega odslikavajo sence, pravilno postavitve luči, ki daje učinek svetlobe, kar pa ima tudi končni vpliv na to, kako gledalci senco doživljajo in kako se z njo identificirajo. Menim, da je ključna uporaba senčnih elementov prilagajanje svetlobe, torej postavitve luči. Tamara Hrovatič je v svojem diplomskem delu z naslovom

Dramatizacija zgodbe s senčnimi lutkami raziskovala senčno gledališče in senčne elemente. Povzame, da pri izbiri svetlobnih instrumentov najpogosteje izberejo grafoskop, ki lahko deluje tudi v gledališki predstavi. Najpogostejša je uporaba grafoskopa zadaj za senčnim platnom, senčni zaslon izvajalce skriva, priča pa smo večjim lutkam (Wisniewski 1997 v Hrovatič 2011: 5). V predstavi *Račka, Smrt in tulipan* igralka pred našimi očmi razgrne platno, nato pa stopita obe igralki za platno, v rokah držita lutki, ki na platnu postaneta večji.

Na začetku predstave otroke in njihove starše v predprostoru sprejmeta dve igralki. Ena izmed njiju drži v roki violino in na njo igra, druga pa poje o tulipanu. V nadaljevanju otroke nagovorita, v drugem prostoru se zasliši glasba in otroci so povabljeni, da vstopijo. Zanimivo je, da igralki otroke ves čas nagovarjata. Vprašata ju, če so pripravljeni začeti s predstavo, in otroci rečejo, da so. Ves čas pripovedujeta zgodbo, se gibata po odru, dogajanje dopolnjuje glasba, ki ustvarja vzdušje. Na oder postavita dve beli platni, na katerih se izvajajo senčne animacije. Ena igralka drži v roki podobo račke, druga pa podobo smrti. Na belem platnu ti podobi oživita in dajeta gledalcu vtis resničnosti. Zanimivo je prikazovanje Smrti, kako se utaplja v mlaki. Račka po njej plava, se otresa vode, Smrt pa se vanjo potopi. Na belem platnu gledalci vidimo podobo mlake, podoba Smrti pa se v njej utaplja. Slišimo glasove igralk in vtis dobimo, da so to res zvoki Smrti in Račke. Dogajanje na obeh platnih se dopolnjuje med seboj, saj podobe prehajajo z enega platna na drugo. Igralki se na odru poslužujeta igre s sencami, vmes pa prestopita tudi v čisto običajno vlogo in igro izvajata na odru. Ta prehod se mi zdi najpomembnejši, saj vidimo, da se vse dogaja tukaj in zdaj. V tem času se na platnu ne dogaja nič, gledalci smo pozorni na pripovedovanje in dejanja dveh igralk, ki tu nastopita kot avktorialni oziroma vsevedni pripovedovalki, ki imata pogled nad vsem dogajanjem, vsebine med seboj povezujeta in gledalce seznanjata z dogodki. V teh trenutkih Račka in Smrt stopita v ozadje.

Pomembna je tudi vloga glasbe, ki dogajanje intenzivno stopnjuje. Na platnu je prikazana podoba narave, Smrt se po njej giba. Ko se Smrt hitreje giba, postane bolj intenzivna tudi glasba, zato glasba dodaja vzdušje in intenzivnost, ko pa se Smrt umiri, se začne umirjati tudi glasba. Intermedialno povezovanje lahko v konkretni predstavi zaznamo pri kombiniranju avdiovizualnih medijev; govornega jezika z glasbo in zvokom. V enem izmed prizorov predstave je na odru osvetljeno samo eno platno, na njem se premika in skače Račka, govor igralk daje vtis, kot da govori račka, vse to pa spremlja instrumentalna glasba. Intermedialno povezovanje je v predstavi najbolj izpostavljeno pri kombiniranju govornega jezika in instrumentalne glasbe.

V predstavi igralki tudi »razkrijeta« tehniko senčnega gledališča, s čimer se pozornost preusmeri na samo tehnologijo. Gledalci izvemo, kako se podobe, ki jih vidimo spredaj na odru, prikažejo na platnu zgoraj. Sence so na platnu videti večje, kakor pa v resničnem prikazu, kar se kasneje spremeni, saj igralki zopet stopita za platno in nam tako prikazujeta dogajanje. V enem izmed prizorov se igralki med seboj pogovarjata, če Smrt pokaže Rački, kako se kotali in igralki stopita za platno. Igralki nekaj časa dogajanje dopolnjujeta s petjem, kar še dodatno popestri igrivost predstave.

Pomembna je moč svetlobnih učinkov, ki dovoli izdelovalcem predstave, da si izberejo, katero podobo na odru bodo izpostavili in osvetlili. Tako smo gledalci pozorni na podobe, ki so osvetljene in stopijo v ospredje dogajanja.

V predstavi zaznamo bogato uporabo avdiovizualnih elementov oz. preplet glasbe, zvoka, govornih besed in prilagajanje svetlobnih učinkov. Na koncu Račka umre in Smrt jo nese v morje; vidimo, kako Račko morje nese stran od Smrti. Tu je spet pomembna glasba, ki dopolnjuje videno, saj deluje pomirjujoče. Zvočnost predstave dopolnjujeta petje in igranje na violino.

3.1.3 *Lučka, grah in pero*

Predstava *Lučka, grah in pero* je nastala po motivih Hansa Cristiana Andersena in zgodbe *Kraljična na zrnu graha*. Premiero je doživela 11. marca 2015 na Odru pod zvezdami v LGL. Na spletni strani je zapisano, da je to »predstava za najmlajše gledalce, stare najmanj eno leto«. Namenjena je tudi takim, ki so morda prvič v gledališču. Predstava je izjemno vizualna, zvočna in poteka skoraj brez besed. Trije igralci izgovarjajo le nekaj medmetov, njihove glavne dejavnosti pa so petje, igranje na instrumente ter animacija predmetov in lutk. Ustvarjalci predstave so uporabili živahne in čiste barve, velike barvne ploskve in geometrijske like. Predstava se mi je zdela zanimiva za analizo, saj je namenjena najmlajšim otrokom. Prav tako je namenjena tudi malčkom, ki še nimajo razvitih vseh razumskih in čustvenih plasti zaznavanja. Predstavo so poimenovali t. i. »lutkovna zazibanka«, saj vsa glasba v predstavi temelji na uspavankah (LGL 2015).

Predstava *Lučka, grah in pero* velja za klasično. Vendar je treba izpostaviti njeno vizualno in izrazno podobo, kjer mislimo na kombiniranje barv, zvokov, glasbe, besed in podob. Pri predstavi so otroci in njihovi starši del predstave, saj sedijo poleg središča dogajanja na tleh.

Obkrožajo jih igralci, ki uporabljajo zvonček. Ustvarjalci predstave so morali biti pozorni, kako bodo najmlajšim posredovali vsebino in sporočilo predstave. Poleg zvončka je v predstavi pomembno posredovanje skozi barve. V predstavi izstopajo žive barve kostumov, ki jih nosijo igralci. Ti so oranžne, bele barve, prav tako pa na odru zaznamo predmete, ki so rdeče, rumene in modre barve. Tudi pri tej predstavi je pomembna moč svetlobnih učinkov, z njihovo pomočjo so osvetlili tiste barve in predmete, ki so jih želeli. Barve so v predstavi ključne za vizualno podobo predstave, kar povezujem z dejstvom, da je predstava namenjena najmlajšim. S pomočjo živih barv so pritegnili njihovo pozornost. V enem izmed prizorov na odru stojijo trije igralci, vsak je oblečen v svoj kostum, ki so v predstavi zelo slikoviti (polni volančkov, cofov, vsi igralci imajo na glavi štrikano kapo), igralec drži v rokah lutko, druga igralka pa ima v rokah belo žogo, ki v zraku belo barvo spremeni v rdečo in zeleno, ko lutka pihne vanjo. Prizori so nam prikazani zelo počasi, tako da otroci dojemajo vsebino predstave. V napovedniku predstave so omenili, da temeljijo vizualne podobe predstave na izsledkih strokovnjakov, ki se ukvarjajo z vidnim zaznavanjem dojenčkov in malčkov. Z barvami so hoteli tako poudariti slikovitost predstave in njeno vizualno podobo (LGL 2015).

Pomemben avdiovizualni element, ki v predstavi izstopa, je možnost prilagajanja svetlobnih učinkov. V enem izmed prizorov se doslej vedno osvetljen oder zatemni, osvetljena ostane samo premična ploskev na sredini odra, na njej pa bele pike, ki se svetijo v temi. Igralka igra na harfo, ki jo tudi osvetlijo. Predstava poteka brez besed, je pa zelo bogata na zvočni ravni. Igranje na harfo spremlja petje igralk in zvok glasbe, ki ga slišimo v ozadju, tudi to predstavlja enega izmed avdiovizualnih elementov. Pri zvočni plati gre izpostaviti tudi predmete, ki se pojavljajo v predstavi, z njimi pa upravljajo igralci in igrajo ključno vlogo pri posredovanju vsebine predstave. To so zvonček, ksilofon in ostale igrače, ki oddajajo zvoke (npr. igrača, ki spominja na ropotuljico) – zvoke približajo otrokom.

Igranje na zvonček, ksilofon in vse ostale predmete spremljajo šumi, ki nadomeščajo besede. To so šumi, ki predstavljajo letenje (metulja, helikopterja), igralci premikajo lutke, njihovo premikanje pa ponazarjajo s šumi. Njihova vloga je povezovanje dogodkov med seboj in povezovanje med tremi igralci. V predstavi smo tako priča kombinaciji govorjenega jezika skozi šume, medmete, svetlobne učinke in skozi zvok instrumentalne glasbe.

Poleg шумov dodaten doprinos k zvočni podobi predstave prinesejo tudi medmeti, ki imajo vlogo, da predstavo in njeno vsebino približajo najmlajšim. To so naredili s pomočjo igranja na različne predmete in z medmeti. Medmeti imajo prav tako vlogo nadomeščanja besed.

Zasledimo pa medmete [hihihi], [kuku], [ššššš], [kiv kiv kiv], [kiriki kiriki kikiriki], [čihapuha čihapuha], [čiv čiv čiv] itd. Zvočen učinek lahko pripišemo tudi petju pesmi igralk. V enem izmed prizorov je svetloba prilagojena tako, da naredi predstavo skrivnostno, igralka prime lutko Lučko in jo vzame v naročje. Prostor je zatemnjen, osvetljena je samo ploskev na sredini, igralka pa Lučko ziba v naročju in poje [nananinano, nananinano] – ponazarja na uspavanko.

Vizualna in zvočna podoba sta v predstavi poskrbeli za mirno in čustveno predstavo, vsebino pa so tako približali najmlajšim otrokom.

3.1.4 Zverjašček

Zverjašček je nadaljevanje *Zverjasca*, predstave, ki je bila velika uspešnica LGL in je bila premierno uprizorjena aprila 2013. Obe slikanici je napisala angleška avtorica Julia Donaldson. Je nadaljevanje *Zverjasca* in je izšel leta 2004, prav tako pa ni nič manj slaven in znan od predhodnika. *Zverjašček* je »zgodba o Zverjaščku, ki se prvič sam odpravlja v gozd, brez očeta, gozd pa je poln strašnih zgodb, vendar Zverjašček gre vseeno v gozd«. Predstava je bila premierno uprizorjena novembra 2014, in sicer na Velikem odru LGL (LGL 2014).

Predstavo obravnavamo na podlagi njene izrazne, vizualne in zvočne podobe. Perenič (2017b: 1) pravi, da lahko medialnost pomeni »izrazno-estetske potenciale«, ki so odvisni od konkretnih tehnologij (npr. govor, tisk, radio, televizija), z njimi pa medij dejansko sporoča samega sebe. Predstava *Zverjašček* uporablja kombinacijo avdiovizualnih elementov (zvoč, svetlobni učinki, glasba) in govorjene besede, to pa predstavi nudi izrazno-estetski potencial. Uporaba avdiovizualnih elementov, torej kombinacija slike, zvoka, govora in zapisanega jezika (Müller, Hickethier v Perenič in Perenič 2017a: 8) pripomore h končnemu intermedialnemu produktu. V *Zverjaščku* opazujemo, kaj se dogaja z avdiovizualnimi mediji in kako je njihova uporaba vplivala na vsebinsko in izrazno plat predstave.

Na začetku predstave vidimo gledalci na odru podobo gozda, v njem pa gori premikajoči se ogenj. Otroke nagovori Zverjašček in jim napove, da jim bo povedal zgodbo, kako je srečal veliko zlobno miš. Zverjašček pove, da mu je oče vsak večer prepeval njegovo najljubšo pesem, ki jo kmalu Zverjasec zapoje. Petju pesmi se pridruži predvajana glasba, ki poskrbi za to, da pride petje do izraza. Vloga glasbe je zelo pomembna, ko začne Zverjasec sinu pripovedovati o tem, kako je bilo, ko ga še ni bilo. Zaslišimo mirno glasbo, ki se napeto

stopnjuje takoj, ko Zverjasec omeni, da ga je takrat prestrašila velika zlobna miš. V predstavi nastopa veliko živali (kača, veverica, Zverjašček, miš), njihovo petje dopolnjuje ujemajoča se glasba, ki ustvari posebno vzdušje. Ujemata se petje in ritem glasbe (kača npr. poje glasno in močno, takrat se stopnjuje tudi glasba in je bolj izrazita). Vsako sprehajanje Zverjaščka čez gozd spremlja glasba (glasba + igranje na klasifon), ki se sklada in dopolnjuje z vsebino.

Dodaten izrazno-estetski potencial v predstavi lahko prepoznamo tudi v uporabi medmetov: šelestenja [ššššš], smeha [ehehehe] ipd. Vloga medmetov je narediti predstavo bogatejšo na zvočni plati. Opazujemo lahko tudi veliko petja in besednih iger, to naredi vzdušje hudomušno in igrivo. Slišimo odmev besed, ko se v ozadju slišijo medmeti [pum pum pum pum pum]. To pride do izraza, ko se na odru premika lešnik (skače sem in tja), igralec lešnik premakne tako, da lešnik pade, ob tem pa uporabi medmet [pum pum pum], intonacijo pa pri tem zviša. Prisotno je tudi udarjanje po klavirju, ko velika zlobna miš pokliče luno, luno ob tem osvetijo, na odru se prikaže belo platno, na njem pa je prikazana senca, ki začne rjoveti (napeto vzdušje dopolnjujeta tudi vreščanje in glasna glasba). Na koncu vidimo, da rjove miš, katere senca postane na platnu velika, Zverjašček se jo ustraši, miš pa mu šaljivo odgovori: »Zverjašček počakaj, jaz bi se igrala, vse skupaj je bila neslana šala.«

Predstava je bogata tako na oblikovni kot tudi vsebinski ravni, kar vidimo v besedni komunikaciji igralcev. Kot primer navajam del besedila: »Sssvinjarija, kakšen mraz, bi zassikala na glas, če le ne bi trepetala: v kakšnih krajih sem pristala! Sssvinjarija, kakšen mraz.«, »Okli kot noži, kremplji postrani, strašne čeljusti in grozni čekani – kot jih imamo umetniki in modrijani.«, v enem izmed odlomkov pa miška pravi Zverjaščku: »Še preden me v usta bi dal, predstavim ti prijatelja, ki rad bi te spoznal.«, »Verjemi, nič ti ne bom storila, še lasu na glavi ti ne bom skrivila.« in Zverjašček reče Zverjascu: »Z miško se tako zabavno je igrati, ne bom budil te, če boš hotel spati.«, Zverjasec pa mu odgovori: »Pozimi nič več ne bom spal, se rajši skupaj z vama bom igral.«.

Zvočna podoba se v Zverjaščku povezuje z vizualno. Predstava je nastala na prav tako imenovani slikanici, lutke pa so v predstavi identične tistim, ki nastopajo v slikanici. Vizualna podoba lutk je zelo realistična in izrazita, lutke »nosijo« žive barve, ki pridejo do izraza s pomočjo svetlobnih učinkov. Izrazita je tudi pokrajina, smreke so zelo realistično oblikovane, na njih je sneg, snežne krogle se premikajo in plešejo v zraku, vse pa spremlja šumenje snega, zato se lahko z dogajanjem resnično poistovetimo. Opisana nam je Zverjaškova pot skozi gozd, ki se pred našimi očmi premika s premičnim trakom, kar ponazarja spremembo

dogajalnega prostora. V predstavi so igralci vidni samo zadaj, oblečeni so v črna oblačila, zato smo gledalci pozorni samo na lutke.

Sezona 2015/16

3.1.5 *Rekvjem za prihodnost*

Rekvjem za prihodnost je predstava, ki je bila uprizorjena na Odru pod zvezdami LGL. To je eksperimentalna predstava oziroma projekt, kjer »lutke stopijo v ozadje, nadomestijo pa jih psi in droni«. Na spletnem portalu SIGLEDAL (2016) (t. i. portal slovenskega gledališča) so o predstavi zapisali, da je to »hibridni performans", ki ga je režirala Maja Smrekar. Na spletni strani MMC RTV SLO (2017) so povzeli, da umetnico pri predstavi zanimata »asociativna paradigma giba živali in giba stroja, saj gre za sinergična prehajanja med antropomorfnim, tehnomorfim in zoomorfim – formalne asociacije, ki jih vzbuja lutka«. Avtorico predstave in hkrati režiserko so označili kot »intermedijsko umetnico«, ki se ukvarja z znanostjo, tehnologijo in umetnostjo.

Predstavo obravnavamo zaradi njene drugačnosti, novih uprizoritvenih praks, združitve medija lutkovnega gledališča z drugimi, neumetniškimi vedami in zaradi odpiranja novim uprizoritvenim možnostim. Nove uprizoritvene prakse omenja že Toporišič, ki poleg tega poudarja tudi pojav novih vizualnih umetnosti in nov razvoj gledališča, kjer tekst stopi v ozadje, nadomestijo pa ga drugi elementi, kot so »telo izvajalca, prostor, zvok, predmeti in podobe« (2004: 124). Toporišič med drugim piše tudi o prepletenosti različnih disciplin, o kombinacijah med različnimi umetniškimi in neumetniškimi mediji (2017: 53–54), sodobno gledališče pa je na podlagi presečišča med različnimi medijskimi realnostmi opredelil kot »intermedialen prostor« (2018: 11). Doda še, da vizualna retorika v sodobnem gledališču razpolaga s svojo lastno retoriko (2004: 124). To lahko vidimo tudi konkretno v tej predstavi. Na odru tokrat ne zasledimo običajne lutkovne predstave, ampak lutke nadomestijo droni in psi, te pa upravljajo igralke. Drugačen je tudi prostor predstave. Preseneti že novost gledališča, da morajo imeti gledalci na sebi čelado – predstava je tehnična. Opazimo, da predstava črpa svoje tehnike iz neumetniških ved in iz drugih disciplin. V sredini odra lahko vidimo nekaj škatel, ki stojijo ena na drugi, vse pa so osvetljene. Vse deluje kot nekakšen eksperiment. Kmalu na odru zagledamo igralke, ki vodijo pse. Gledalci smo pozorni na njihov gib, saj tako upravljajo s psi. Predstavo bi opredelila kot intermedialno, saj svoj način

uprizoritve črpa iz drugih ved, menim, da so to neumetniške vede, kot so naravoslovje, fizika in tehnika.

Zanimivo je opazovati tudi produkcijo predstave. Položaj igralcev, odra in tehnik uprizarjanja so tu drugačni, kar je poudarjal tudi Toporišič (2018: 11), ko je vizualno dogajanje uvrstil nad tekstualnim. Predstava poteka skoraj brez besed, slišimo samo besede, ki prihajajo iz zvočnika (besede so težko razumljive, govorijo o življenju psov, o volkovih in o človeštvu, o antiki, humanizmu, zgodovini), gibe igralk in psov (zelo počasni, pozorni moramo biti na vsak gib) pa spremljajo šumi, imajo vlogo ponazarjanja vzdušja in ponazoritve dogajanja v predstavi. Občutek je, kot da smo del nekakšnega eksperimenta, prisotni so šumi piskanja, slišimo kapljanje vode. Poleg tega nekajkrat zaslišimo tudi zvok glasbe, ki dopolnjuje zvočnost predstave. Glasba je zelo enakomerna, monotona, spremljajo pa jo šumi kapljanja vode. Tudi v tej predstavi pride do spoja najsodobnejših uprizoritvenih praks (združitve gledališča z neumetniškimi vedami, disciplinami, drugačnimi tehnikami) in avdiovizualnih elementov; tudi iz tega vidika je predstava izrazito intermedialna. Poudarili smo že kombinacijo govornega jezika (samo na zvočniku), prisotnih шумov, zvoka glasbe in svetlobnih učinkov, ki poskrbijo za videz eksperimentalne predstave.

Pri intermedialnosti smo končni produkt označili kot produkt ustvarjalne kombinacije različnih izrazil, tehnik in medijev (Gledališki terminološki slovar 2011), čemur pripomore uporaba avdiovizualnih medijev, kar lahko konkretno opazimo tudi v predstavi *Rekvjem za prihodnost*. Vsi elementi se medsebojno dopolnjujejo in združijo z drugimi znanstvenimi in tehničnimi vedami ter disciplinami.

Sezona 2016/17

3.1.6 *Sapramiška*

O predstavi *Sapramiška* sem pisala že v teoretičnem delu, tukaj pa jo bom analizirala kot gledališko predstavo, ki je bila uprizorjena 6. oktobra 2016, in sicer na Velikem odru LGL. Predstava je premiero doživela že leta 1986, leta 2016 pa smo praznovali 40 let slikanice in 30 let od premierne postavitve. Predstava je nastala po vselej aktualnih pravljicah avtorice Svetlane Makarovič, ki v pravljicah poskrbi za bogat jezik in pestro dogajanje. Avtor likovne podobe predstave *Sapramiške* iz leta 2016 je Jaka Judnič, ki je ljubkim lutkovnim junakom, ki jih je zasnoval v slogu svojih risanih filmov iz sredine osemdesetih let prejšnjega stoletja,

omogočil več animacijskih možnosti. V predstavi so tem lutkovnim junakom dodani tudi novi glasbeni aranžmaji, ki jih je pripravil Milko Lazar, nov pa je tudi zvočni posnetek predstave, na katerem v predstavi poleg Svetlane Makarovič v naslovni vlogi slišimo tudi Ivanko Mežan, Ljerkko Belak, Alojza Sveteta in Braneta Vižintina (LGL 2016).

Slikanica *Sapramiška*, ki je izšla leta 1976, je nastala pri Založbi Mladinske knjige in je do danes zaživela že v precej različnih medijih. Nastala je kot slikanica, bila je uglasbena in prikazana v radijski igri, skoraj rekordno število uprizoritev pa je doživela v različnih gledališčih, še posebej v LGL. Prevod slikanice v različne druge medije priča o aktualnosti *Sapramiške* in njeni nadčasovni zgodbi. Pereničeva (2017a: 9) izpostavlja, da so medialne lastnosti predstav odvisne od uporabljenih medijskih tehnologij, ki pa se s časom spreminjajo. Že v napovedniku smo izvedeli, da ponudi predstava iz leta 2016 več animacijskih možnosti, več glasbenih aranžmajev in druge novosti, zato smo pri analizi pozorni na medijsko tehnologijo.

Medije je z vidika medijskotehnoloških oz. kulturnih stopenj v razvoju komunikacije, ki so »pisava, tisk in avdiovizualni mediji« obravnaval Kos (2017: 29). Zadnjo kulturno stopnjo, torej uporabo avdiovizualnih medijev, je zanimivo opazovati tudi tukaj. Avdiovizualni elementi so v predstavi kombinirani z govorjenim jezikom. Že v začetku predstave nas v spremljavi glasbe pozdravijo besede Svetlane Makarovič. Njen glas je prilagojen vsebini, včasih miren, drugič glasen. Instrumentalna glasba v spremljavi flavte uvaja v dogajanje predstave, ponazarja razpoloženje in vzbuja mirno vzdušje. Na odru se prikaže Sapramiška, predstavlja jo igralka, ki kmalu nagovori otroke. Zopet govor kombinirajo z glasbo, ki tokrat tudi nadomesti besede in prikaže dogajanje. Glasba je glasna, igriva in vesela. Glasbo dopolnjuje petje igralk in videti je, kot da pesem poje miška v hiški. Miška stopi ven iz hiške in kot lutka oživi na odru. Avdiovizualni elementi (glasba, moč svetlobnih učinkov) se tudi tu združijo z govorjenim jezikom, zato lahko tudi tu govorimo o intermedialnem povezovanju.

Izpostavljam prav zvočno podobo predstave, ki jo dosežejo z uporabo avdiovizualnih elementov, pomembno vlogo pa ima tudi govor igralk. Ta je poln medmetov; [auuu], [gorjeee], kako boli, [njamnjamnjam], [kvak kvak] itd. Do izraza pride tudi intonacija igralk, ki upravljajo z lutkami, natančneje s Sapramiško. Igralka se zaveda, kdaj mora intonacijo zvišati, kdaj znižati, kdaj govoriti umirjeno in kdaj glas povzdigniti. Uporaba medmetov, poetičen jezik in pravilna intonacija imajo vlogo prikazovanja vzdušja v predstavi,

ki postane tako zelo veselo, igrivo. Na odru se poleg Sapramiške pojavi tudi veverica. Tudi pri govoru veverice izstopa intonacija, saj so igralci sposobni svoj glas odlično modulirati.

Predstavo je zanimivo analizirati tudi na podlagi Toporišičeve ugotovitve, da smo v današnjem gledališču priča novim možnostim uprizoritve, ki nastanejo kot »presečišče« med različnimi mediji, npr. med gledališčem, glasbo, plesom, slikarstvom, fotografijo ipd. (2018: 11). Premikanje Sapramiške lahko zaznamo kot presečišče med medijem gledališča, glasbe ter plesa. Zanimiv je prizor, ko Sapramiška teče, zadaj se premika trak, kjer je prikazana narava. Videti je, kot da se narava premika, miška pa dodaja to vzdušje, saj pred nami teče. Zdi se kot da pleše, dogajanje pa vedno spremlja igralka, ki ob Sapramiški teče tudi sama. Med tekom ob spremljavi glasbe, ki tukaj podpira vlogo besed, ves čas ponavlja rimane besede. Zaslišimo besede: »Gorje ubogi miški, gorje, gorje, gorje ubogi miški, gorje, gorje, od žalosti mi poka srce, srce.«. Na odru se poleg Sapramiške tokrat pojavi žaba, ki nastopi v odlomku, ko Sapramiška njej pove, da hoče končati svoje življenje. V ozadju se zasliši umirjena glasba, ki ponazarja vzdušje besed, razpoloženje postane žalostno, prostor se zatemni.

Zanimiv je prizor, ko Doktor Detelj Sapramiški popravlja zobe in ji poda navodilo, da mora počakati dokler se ne nauči pesmice o belih zobkih, ko jo bo pa znala, bo njen zobek trden kot jeklo. V ozadju se zasliši glasba, pesmico začne peti Doktor Detelj, besedo pa v nadaljevanju dobi igralka, ki udeležence nagovori, naj še enkrat zapojejo to pesem, da se jo bo Sapramiška čim prej naučila. Že McLuhan je dejal, da je »medij sporočilo« in da vsak medij s svojimi »tehnološkimi specifikami vpliva na vsebinske in oblikovne vidike tistega, kar se v njem sporoča« (v Perenič 2017b: 2). Besede z uporabo avdiovizualnih medijev, torej kombinacijo glasbe, zvoka in govornega besedila (poetičen jezik, pravilna intonacija, medmeti), dajo predstavi ustrezno oblikovano sporočilo.

3.1.7 *Bi se gnetli na tej metli?*

Bi se gnetli na tej metli je predstava, ki je premiero doživela 17. novembra 2016 na Velikem odru LGL. Je še ena izmed uspešnic škotske pisateljice Julie Donaldson in njenega sodelavca, nemškega ilustratorja Axla Schefflerja, avtorja znamenitih predstav *Zverjasca* in *Zverjaščka*. Tudi tu gre za srečanje s svetom živali. Srečamo se s Čarovnico in zmajem. Čarovnica in njena Mačka skupaj potujeta na metli in zaradi hitrosti Čarovnica izgubi svoje pokrivalo, zato se spusti na tla in ga vsepovsod išče. Dramatizacija besedila je narejena na podlagi knjige *Bi se gnetli na tej metli*, v Sloveniji jo je izdala Založba Mladinske knjige. Režiser predstave je

Jaka Ivanc, katerega specifika je »izvrstno spajanje dramskega in lutkovnega gledališča z glasbo – v njenih številnih oblikah«. V LGL je ustvaril že veliko uspešnih predstav, med drugimi tudi *Zverjasca* in *Zverjaščka* (LGL 2016).

Predstavo *Bi se gnetli na tej metli* obravnavamo na podlagi vizualne in zvočne podobe. V ospredju je uporaba avdiovizualnih medijev, ki jih Kos navede kot tretji mejnik v medijski zgodovini (2017: 37). Predstavo lahko torej analiziramo z medijskotehnološkega vidika. Kos (prav tam: 37) poudari, da se s pojavom avdiovizualnih medijev poveča nabor produkcijskih in obdelovalnih možnosti, vsak medij, tudi lutkovno gledališče, pa išče nove možnosti izražanja, ki jih nadgradi z novimi možnostmi tehnike. Tu so prisotni predvsem elementi zvoka, glasbe, ki se združijo z govorjenim jezikom. Glasba nosi ključno vlogo pri posredovanju vsebine predstave, saj je ta izrazito igriva, hudomušna, povezava besed je izbrana zelo poetično, saj se besede med seboj rimajo. Glasba je instrumentalna, dopolnjuje pa jo petje igralcev. Zvočni elementi so v predstavi zelo obogateni, to so npr. šumi. V enem izmed prizorov Čarovnica pove besede »bil je lep sončen dan« in zamahne s paličico. Zada se okvir ozadja osvetli, vtis začaranosti pa ponazori šum čarovnije, ki se zasliši v ozadju. Med letenjem Čarovnici veter odpihne klobuk, kar je prikazano s šumom vetra [šššššš]. K ustrezni zvočni podobi predstave doprinese tudi intonacija igralcev. Med seboj so zelo usklajeni, zato pride do izraza tudi njihova sposobnost moduliranja glasu.

Poleg šumov, instrumentalne glasbe, modulacije glasov igralcev pa so v predstavi prisotni tudi medmeti. Slišimo [čiv čiv čiv], [ha ha ha ha], [mijav], [čiračara], [ohoho] itd. Besede se med seboj tudi rimajo (npr. »Spet zavpije stara štriga, ptica se pri priči zmiga.«. Mačka reče: »Obožujem svinjino, blazino in medenino, mijav!«, velikokrat pa slišimo pesem, ki jo živali zapojejo skupaj. Gre pa tako: Če čarovnica leti, se srce ji kar topi. Ko vrta se ji od vetra, ji nihče ne gre na jetra. Če čarovnica leti, mački se srce topi. Lalalalala lalalala, mijav!). Rimanih besed in besednih iger je v predstavi ogromno, zato je bogata predvsem zvočna podoba predstave.

V konkretni predstavi izpostavimo tudi vizualno podobo, ki se dopolnjuje z zvočno. Podobe lutk so predvsem podobe živali, ki so zelo barvite, njihov videz je zelo realističen, »nosijo« žive barve, imajo pa takšne latnosti kot živali v resničnem življenju. Mačka na primer v predstavi prede, piha, pes laja, ptica poje in čivka. Na metli poletijo tudi kuža, mačka in čarovnica. Njihovo letenje daje vtis resničnega letenja, saj vsi sedijo na metli, ta pa se v zraku premika. Na začetku predstave se na odru prikaže šaljiva igralka Alenka Tetitkovič, ki tokrat

nastopa v vlogi Čarovnice Štrige, kakor se predstavi tudi otrokom. Pritegne njena vizualna podoba igralke oziroma Čarovnice, saj nosi klobuk, na obrazu ima dve oranžni črti, oblečena pa je v vijolično krilo in rdečo majico, ob sebi pa ima vedno metlo.

Pri predstavi lahko izpostavimo tudi tehnično izvedbo. Vse živali se skupaj »gnetejo« na metli, gledalci pa smo priča realističnemu prikazu letenja. Čarovnica si zaželi leteti in metlo postavi v zrak, kjer tudi ostane, kar je rezultat tehnike, ki z novimi možnostmi uprizori letečo metlo, ki se premika v zraku. Čarovnica in Mačka sedeta na metlo, Čarovnica s paličico potrka po metli in reče »tok tok«, kmalu pa se podata v zrak. Svojo letečo pustolovščino popestrita s petjem pesmi, njuno petje pa spremlja instrumentalna glasba. Ustvarjalci predstave so to izvedli na gledalcem neviden način. Dodaten občutek letenja in vizualno podobo dajejo še oblaki in letalo, ki se pojavijo na odru in »letijo« mimo njiju.

3.1.8 Akvarij

Predstava *Akvarij* je doživela premiero 17. februarja 2017 na Malem odru LGL. Predstava je »vodna pustolovščina v preprostem jeziku znanosti in predmetnega gledališča ter prikazuje zgodbo o Malem in Velikem, o potovanju, srečevanju in poslavljanju«. Dogajanje zgodbe poteka v steklenem tanku, ki je podoben akvariju (LGL 2017).

Pri predstavi *Akvarij* opazujemo termin intermedialnost, ki je v leksikonu *Literatura* opredeljen kot »postopek oplajanja, interakcija med različnimi mediji, zvrstmi, umetnosti« (2009: 143). Režiser predstave in avtor vizualne podobe Miha Golob se poslužuje ideje preigravanja in raziskovanja raznolikih stilov predmetnega gledališča, predstava pa je nastala v okviru sodelovanja s projektom *Znanost na cesti* (Slovensko akademijsko tehniško – naravoslovno združenje Satena (LGL 2017). Že dejstvo, da režiser črpa iz raznolikih stilov in iz tehničnega ter naravoslovnega področja nakazuje na intermedialnost, kar lahko opazimo v konkretni predstavi, saj imamo občutek, kot da smo del nekega naravoslovnega eksperimenta, morebiti kemijskega in da se nahajamo znotraj laboratorija.

Primož Vitez je pri intermedialnosti omenil interakcijo med različnimi avdiovizualnimi mediji in raziskovanje »izraznih medijev«, ki vplivajo en na drugega (2011: 84). Avdiovizualni mediji, predvsem moč prilagajanja svetlobnih učinkov, so ključni za izrazno in vizualno podobo predstave. Uporaba instrumentalne glasbe, ki nadomešča govor igralcev, pa daje predstavi potrebno vzdušje in poskrbi za zvočno plat predstave. Vse poteka brez besed, v

spremljavi instrumentalne glasbe slišimo samo šume igralcev in premikanje predmetov znotraj akvarija. Tišina ima tu vlogo ponazarjanja vzdušja, razpoloženja, gledalci se lahko v tišini osredotočimo na skrivnostno dogajanje v akvariju. Na začetku predstave na odru stojita dva moška, ki sta oblečena v črno. Slišimo naravne šume, njuno konstantno globoko dihanje. Njuni gibi okoli akvarija so počasni, eden izmed njih spušča milne mehurčke. Prostor v gledališču se zatemni, osvetljen ostane samo akvarij, v tem trenutku napihneta balon, ki je bele barve in tako izstopa v temnem prostoru. Gledalci smo zopet pozorni na šume, njihovo dihanje in napihovanje, stiskanje balona, ki ga zavežeta in položita v akvarij. V akvariju si balon podajata in ga pihata od enega k drugemu. Akvarij napolnita z zrakom, balon še vedno ostane notri in potem se naredi nekaj nepričakovanega. Balon počí in v akvariju se pojavi jajce, v prostoru se naredi tema. Ko se prostor osvetli, je osvetljeno samo jajce v akvariju, jajce pa se po akvariju premika samo od sebe. Kamorkoli se premakne jajce, tam ga spremlja tudi luč in ga osvetljuje.

Prikazana nam je tehnika, kako igralca upravljata z jajcem. Mestoma je zelo nenavadno, kako igralca, ki stojita za akvarijem in se ju skoraj ne vidi, upravljata z jajcem, ki se premika po akvariju. Dogajanje dopolnjuje kombinacija z instrumentalno glasbo na klavir, ki tu slika razpoloženje. Glasba spremlja tudi risanje stopnic in zelo je zanimivo opazovati, kako igralca dosežeta, da se jajce premika po narisanih stopnicah na akvariju.

Ključni učinek daje predstavi možnost spreminjanja svetlobe, kar ima velik vpliv na dinamiko predstave. Akvarij se v eni izmed scen obarva modro, jajce je še vedno v njem, igralec pa v akvarij posipa sol ali sladkor. Ob spremembi svetlobe v modro in pravilnem kontrastu luči je videti, kot da je v akvariju sneg, uporabita pa tudi moko, kar še dodatno ponazori občutek skrivnostnega, mračnega. V nadaljevanju se prostor zatemni in na odru vidimo samo rahlo osvetljeno rjavo platno. Zadaj je opaziti igralčevo roko, ki s pomočjo sence doseže valovanje, spremlja ga šumenje, ki ga slišimo v ozadju. Vidimo, kako igralca ustvarita sence, zato je to še toliko bolj zanimivo opazovati. Akvarij se zopet polni z vodo, vendar tokrat ne iz pipe, saj vidimo, kako igralec vodo v akvarij nalije iz lonca. Zelo zanimiva je uporaba ogledala, ki ga igralca postavitava v akvarij. V ogledalu se vidi zrcalo vode, ki zrcali vse, kar se dogaja v njej, še vedno pa je osvetljen samo akvarij.

Predstava je projekt predmetnega gledališča, ki se ponavadi ukvarja s posameznim predmetom, tokrat je ta predmet jajce. Priča smo nenavnim prizorom, tehnika je na trenutke težko razumljiva. Eden izmed takšnih je prizor, ko se v akvariju samostojno premika bela

rokavica. Kljub dejstvu, da na odru ne zasledimo lutk, se lahko udeleženci še vseeno poistovetimo z jajcem ali predmeti v akvariju, saj jih igralca vodita skozi celotno zgodbo. Jajce spremljamo skozi jesen in zimo, v teh letnih časih pa se srečuje z različnimi možnimi predmeti. V uporabi in plesanju rokavice po akvariju si lahko gledalec predstavlja hobotnico, ki jajce spremlja na svoji poti. Zdi se, da igralca jajce in druge predmete usmerjata s tehniko magnetov.

Opredelili smo, da gre pri intermedialnosti za spajanje več avdiovizualnih medijev, predstava pa je uprizoritvene možnosti črpala tudi iz naravoslovnih in tehničnih ved, kar je vsekakor vplivalo na izrazno plat, ki je v konkretni predstavi prikazana zelo čustveno in estetsko.

3.1.9 *Virginija Volk*

Virginija Volk je scenska predstava in je doživela premiero 20. aprila 2017 na Velikem odru LGL. Uprizoritev je nastala po motivih slikanice avtoric Kyo Maclean in Isabelle Arsenault, ki je v prevodu Tine Mahkota izšla pri založbi Zala. V slikanici ima Vanesa sestro Virginijo, ki se počuti volčje oziroma se tako tudi obnaša. Navdih za naslov in vsebino slikanice sta angleška pisateljica Virginia Woolf, ki je trpela za depresijo in melanholijo, ter njena sestra, slikarka Vanessa Bell. Tu ne gre za njuno biografijo, ampak za oris počutja, ki je pisateljico spremljalo skorajda vse življenje. Zgodba nas opomni »na moč in pozitivne učinke, ki jih premore domišljija oziroma umetnost, da si opomoremo in znova postavimo na noge«. Izriše nam »subtilno podobo sestrskosti ljubezni in prijateljstva nasploh, katerega naloga je med drugim, da opazimo druge, jih poskušamo razumeti in jim pomagati«. Tu je to prikazano z elementi senčnega gledališča (LGL 2017).

Tehnika senčnega gledališča temelji na uporabi senčnih elementov (scensko platno, prilagajanje luči, scenske podobe), te je zanimivo opazovati v kombinaciji z avdiovizualnimi mediji, kot so glasba, zvok in moč svetlobnih učinkov. Omenjeni avdiovizualni elementi se tu kombinirajo z govorjenim jezikom. Platno pa je še eden izmed scenskih elementov, ki scensko predstavo naredi takšno, kot mora biti. V predstavi *Virginija Volk* je platno zelo veliko, je del prostora, kjer se nahajata glavni igralki, Virginija in njena sestra Vanesa.

Na začetku vse poteka v tišini, ena igralka nekaj piše v zvezek, druga pa bere slikanico. Igralka se odmakne iz odra, na odru ostane osvetljena samo postelja, vse ostalo pa je zatemnjeno. Igralka ima vlogo avktorialnega pripovedovalca, saj pripoveduje vsebino in

povezuje dogajanje med seboj. Dogodke govori v tretji osebi, npr. »Ko se je nekega jutra moja sestra Virginija zbudila, se je počutila volčje. Od takrat se čudno vede.« V ozadju se na platnu prikaže senca igralke, ki ima na sebi volčjo glavo, prizor spremlja mirna glasba. Zanimivo je opazovati kombinacijo govornega jezika in zvoka, glasba, ki tu deluje pomirjevalno, vzbuja mirno in čustveno vzdušje.

Toporišič je menil, da tekst počasi izginja iz odra gledališča in da ga nadomeščajo vizualni elementi, ki gledališče odpirajo novim izraznim možnostim, govori pa tudi o spoju vizualnih umetnosti z elementi glasbe in zvoka (2017: 54). Predstava *Virginija Volk* s pomočjo senčnega gledališča doseže bogato vizualno podobo, ki jo dopolnjujejo elementi glasbe in zvoka. Izmed avdiovizualnih elementov izpostavljam še kombinacijo s svetlobnimi učinki, ki igrajo pri senčnem gledališču ključno vlogo, saj je od njih odvisno, kakšna bo scenska podoba videti na platnu. Vizualno podobo daje konkretni predstavi uporaba predmetov na odru (postelja, ptičja hiša, zemljevid, bela risba, na katero Vanesa slika zemljevid, ki se kasneje vidi na scenskem platnu), priča smo različnim podobam, ki postanejo večje na platnu, tako se razširi tudi prostor gledanja.

Virginija ima na sebi volčjo glavo, saj se je v svojem telesu začela volčje počutiti. Na platnu se podoba poveča, podoba v obliki sence oživi, se premika na platnu. Ko se platno zatemni, se osveti celoten preostali del prostora. Igralki v predstavi igrata sestri. Vanesa je zelo igriva, z Virginijo bi se rada pogovarjala, ona pa je zaprta vase. Medtem ko Virginija spi na pojestli, Vanesa na odru prikaže dve izrezani punčki iz papirja. V enem izmed prizorov se želi Vanesa Virginiji približati, kar naredi brez besed, gledalci smo pozorni samo na glasbo, ki se predvaja v ozadju in na gibe igralk.

Tudi tu igralki gledalcem razkrijeta tehniko senčnega gledališča. Vanesa na Virginijevih nogah premika dve izrezani punčki iz papirja, vse to, kar izvaja, pa se prikaže na platnu, kjer gledalci dogajanje vidimo v sencah. Na platnu je vse videti večje, resnično in odlično prikazano. Zanimiv je prehod od podob igralk na platnu in podobi v resničnem življenju, ko se platno zatemni in vidimo osebe brez senc. V enem izmed prizorov se kletka papige prikaže na platnu, kjer je njena senčna podoba videti večja, poleg nje pa je senca Virginije. Ta prizor ponazarja njeno osamljenost in žalost, kar pride do izraza šele s senčnimi podobami. Gledalci lahko vidimo osvetljeno ptičjo kletko, ki jo Vanesa vrti, njena senčna podoba pa se v povečani obliki oziroma senci vidi na belem platnu. Igralki na odru sami upravljata z dogajalnim prostorom in scene sami spreminjata. Na oder se spusti bela rjuha, Vanesa pa se domisli, da

bo nanjo narisala rožni park, kamor si je želela odleteti Virginija. Videti je, kot da Vanesa sama riše po platnu, to se obarva rožnato, Virginija pa se zbudi in se začudi, kaj se dogaja. Gledalci smo priča prizoru, ki ponazarja čustva sreče, saj Vanesi končno uspe Virginijo spraviti v boljšo voljo. Na platnu se v ozadju rožnatih podob prikaže njuno veselje. Podobe igralk se večajo in manjšajo, med seboj se igrata, kar daje vtis smešnega in igrivega vzdušja.

McLuhanova trditev, da medij z uporabljeno tehniko vpliva na obliko in vsebino posredovanega, pride do izraza tudi v konkretni predstavi. Avdiovizualni elementi, torej kombinacija zapisanega jezika z glasbo, zvokom, predvsem pa s prilagajanjem svetlobnih učinkov, se v predstavi združijo s senčnimi elementi. Sporočilo predstave *Virginija Volk* je sporočilo o tabuizirani temi, in sicer o depresiji in melanholiji, ustvarjalci pa so tu za posredovanje vsebine in oblike sporočila predstave uporabili tehniko senčnega gledališča, ki jo lahko opazimo v predstavi. Vzdušje, ki ga predstava posreduje, je čustveno. To čustveno sporočilo posredujeta tudi obe igralki, ki pojeta v spremljavi glasbe, zadaj pa se na platnu prikazujejo senčne podobe. Pojeta »sivo je zunaj, sivo je v srcu, sivo je v sobi«. Želita posredovati sporočilo, da je v njunem življenju temačno in mračno.

Igralki imata v rokah luč z odprtinami, vse to pa se premika in zrcali na platnu, kjer luči vidimo v premičnih sencah. V končnem prizoru postane sporočilo predstave optimistično. Vanesa na oder prinese zemljevid, ki je sprva zelo majhen, kmalu pa ga zagledamo na platnu v podobi velike sence. Podoba zemljevida na platnu deluje zelo realistično. Pri tem prizoru smo zopet priča estetskosti senčnih podob; obe igralki se skupaj skrivata pod eno odejo, prostor se zatemni, luč osveti samo odejo in gledalci lahko vidimo njuni podobi v obliki senc pod njo.

3.1.10 *Nekje drugje*

Nekje drugje je predstava, ki nosi podnaslov »animirana pripoved s kredno risbo«. Prostor uprizoritve so z namenom postavili v Tunel, saj je v njem lahko samo okoli 13 stopinj, v prostor pa sprejmejo samo določeno število ljudi. Predstava vključuje vrsto sodobnih tehnoloških pristopov k lutkovnemu gledališču. Klasična lutkovna animacija se prepleta s prostorskimi video projekcijami in virtualnim risanjem. Igralka-animatorka na vrtečo se mizo s kredo riše okolje, po katerem pohajkuje deklica. Gre za preprosto črtno risbo, ki v predstavi čudežno oživi. Narisano kredno risbo skrivaj dopolnjuje projicirana slika, ta se giblje po principu »stop-motion animacije, kombinacija premikajoče in ne-premikajoče se risbe pa

ustvari iluzijo, da je kreda oživila«. S pomočjo dinamičnega video mappinga in posebej za to ustvarjenih senzorjev, ki v živo sledijo vsem premikom mize, se zabriše meja med realno in projicirano sliko. To velja za novo tehniko lutkovnega gledališča. Predstava *Nekje drugje* je del projekta BiTeater, ki se odpira predvsem »eksperimentalnemu ustvarjanju ter interdisciplinarnemu združevanju« različnih umetnosti z namenom »iskanja novih uprizoritvenih možnosti na področju lutkovnega gledališča. Predstavo je navdihnila knjiga z naslovom *Ko je moj oče postal grm*, nizozemske pisateljice Joke van Leeuwen (LGL, 2017).

V videu o procesu nastajanja lutkovne predstave je režiser Tin Grabnar dejal, da je šlo pri predstavi za »dolgotrajen proces, vse je bilo potrebno vnaprej predvideti, uporabili so tehniko animacije, ki je časovno zelo obsežna«, končni izdelek pa so dosegli tako, da so najprej vse narisali na papir, nato na skice, potem na računalniške slike in šele potem vse projecirali v stop-motion animacijo. Pove, da je v predstavi 16 različnih sličic, ki so druga za drugo projecirane na tablo (LGL - Youtube 2017).

Predstavo prvotno obravnavamo z vidika medijskotehnološkega napredka. Že Dejan Kos je govoril o kulturnih stopnjah v razvoju komunikacije in predstavil mejnike v zgodovini medijev. Kot tretji mejnik izpostavi »akustične, vizualne in avdiovizualne medije«, ki segajo od »fotografije, gramofona, televizije, računalnika in najnovejših digitalnih platform« (2017: 37). Uporabo avdiovizualnih medijev zasledimo tudi v predstavi *Nekje drugje*, v ospredju so uporaba računalnika, ki pripomore k učinkom virtualnega risanja, in uporaba video projekcij, to pa uvrščamo pod digitalne platforme, ki so ena najnovejših uprizoritvenih možnosti. Kos omenja, da smo z napredkom v medijski tehnologiji priča tudi novim produkcijskim in obdelovalnim možnostim (2017: 39), kar lahko vidimo tudi v konkretni predstavi.

V predstavi spremljamo Minino zgodbo, predstava pa govori o vojni. Tu nam ni prikazano realno dogajanje med vojno, ampak so nam s pomočjo avdiovizualnih in digitalnih medijev prikazani občutki, prisotni v času vojne. Na začetku na srednje zatemnjen oder stopi igralka in nam pove vizualno postavitev učilnice. V prvi vrsti učilnice sedi Mina, igralka pa nam pripoveduje tudi o dogajanju v učilnici. Pripoveduje na takšen način, da si lahko gledalci Minino življenje predstavljamo in zamislimo. Vtis imamo, kot da je Mina hkrati v razredu in spremlja pouk, hkrati pa je tu pred nami in nam pripoveduje svojo zgodbo.

Prikazana je tehnika »stop-motion animacije«, to privabi našo pozornost, saj deluje tehnično zelo nenavadno. Na mizi je s kredo narisana punčka, za katero v 1. osebi pove, da je to ona, v

času še običajnega življenja. Pove, da je imela psa Rona, ki ga pokliče k sebi. Podobi punčke na tabli igralka spreminja obliko, v enem izmed trenutkov ji usta nariše tako, da se zdi, kot da žvižga. Igralka zadaj glasno zazvižga, zato se zdi, kot da žvižga punčka na tabli. Ko je jezna, Mini na tabli nariše obrvi navzdol, pred našimi očmi tako naredi tudi sama, mi pa lahko opazujemo obe podobi na odru. Predstavi nam Rona, Mininega psa, na tablo ga pred našimi očmi nariše s kredo, s podobo Rona se pogovarja, njegova podoba na tabli oživi in se začne premikati. Reče mu, naj sede in podoba na tabli sede, kar je zelo nenavadno, saj daje vtis realne podobe. Ob pogovoru igralka z Ronom se ta tudi oglašča, njegovo oglašanje in rjojenje pa slišimo od zadaj. Na tabli se kmalu prikažejo premikajoča se letala in oblaki, Rono se iz strahu skriva v klobčič, Mina pa opazuje, koliko je letal. Ronu podaja žogo, katere pa v enem izmed prizorov ne prinese nazaj. Prizor, kjer Rono zapusti Mino in umre, je zelo žalosten, saj Mina na tabli joče in objema Rona, igralka pa s krpo za brisanje table na tablo projecira kaplje vode, kar ponazarja solze. Na koncu vidimo prizor, ko Mina in mati odideta iz mesta, dogajanje se v tem trenutku vrne v učilnico.

Pri pojmu medialnosti smo izpostavili kulturno-zgodovinsko razsežnost, eden ključnih teoretikov na tem področju pa je McLuhan. Predstavo lahko analiziramo tudi z zgodovinskega vidika in tega, kar želi sporočiti. McLuhan piše, da ima uporabljena medijska tehnologija vpliv na vsebino in obliko sporočila, ki ga poskuša medij posredovati (v Perenič 2017b: 2). Namen predstave je bilo posredovati sporočilo vojne z uporabo stop-motion animacije, to pa je vidno v enem izmed prizorov, kjer Rono umre. Prizor je zelo žalosten, saj Mina na tabli joče in objema Rona, igralka pa s krpo za brisanje table na tablo projecira kaplje vode, tehnika stop-motion pa da vtis resničnih solz. Tehnika vpliva na posredovano sporočilo. Pri posredovanju vsebine so se poslužili tudi avdiovizualnih elementov, ki so prisotni v kombinaciji pripovedovanja igralka. To pa so uporaba zvočnih (glasba) in svetlobnih učinkov. V enem izmed prizorov Mina pripoveduje zgodbo, kako je bilo, ko sta morali z materjo živeti v kleti. S pomočjo luči osveti svojo senco, ki jo gledalci vidimo na desni strani stene. Senca postane večja, dogajanje se za nekaj trenutkov ustavi, to pa spremlja žalostna in pomirjujoča glasba.

Sezona 2017/18

3.1.11 *Misterij sove*

Misterij sove je predstava, ki je podnaslovljena kot Intermedijska interpretacija *Sovjega gradu* (1936), kar pomeni, da gre za preplet več medijev. Premiero je doživela tako na svetovnem kot domačem trgu. Svetovno premiero je doživela 17. septembra 2017 na Svetovnem festivalu lutkovnih gledališč v Charleville-Mézières (Francija), na domačem trgu pa je bila premierno uprizorjena 24. oktobra 2017 na Odru pod zvezdami LGL. Predstavlja »miniaturne like iz predstave *Sovji grad*«, ki jo je leta 1936 ustvaril že omenjeni lutkar Milan Klemenčič. Režiser Renaud Herbin je »Klemenčičevo lutkovno zapuščino in tradicijo na področju lutkovne umetnosti postavil v kontekst sodobnih uprizoritvenih praks«. Gledalec je v tej predstavi postavljen pred izziv »naj na novo preverja svoj odnos do odra in iluzije«. Gledalčev pogled polnijo kamere in video projekcije. Predstava je nastala v slovensko-francoski koprodukciji s TJP – Centre Dramatique National d'Alsace in Strasbourg. Ta si prizadeva predstaviti bogastvo sodobne uprizoritvene ustvarjalnosti, zlasti njeno povezavo z umetnostjo lutkarstva. Sodobna umetnost lutkarstva »preizprašuje sodobno pisavo« in predlaga nove načine uprizarjanja, razkriva novejšje umetniške oblike, pri temu pa se opira na starejše lutkovne tehnike, ki se vedno znova prenavljajo (LGL 2017).

Predstavo *Misterij sove* obravnavamo z medijskotehnološkega vidika. Že Košir (2017: 15) kot pomembno stopnjo v kronološkem razvojnem sosledju predstavi »digitalizacijo medijskih vsebin in njihov prenos v digitalni obliki od leta 1950 dalje«. Piše o novih možnostih za obdelavo medijskih vsebin, ki smo jih pridobili z digitalizacijo zvoka, teksta, slik in videa. Tudi Kos (2017: 37) poudarja, da smo s pojavom avdiovizualnih medijev priča naboru novih obdelovalnih zmožnosti. V predstavi zaznamo uporabo videoprojekcij, ki so kombinirane z avdiovizualnimi mediji. Kot najpomembnejši nastopa zvok, med drugimi pa se pojavljajo tudi glasba in prilagajanje svetlobe.

Predstava je zelo zanimiva, saj smo priča kombinaciji dveh svetov. Opazujemo dogajanje na video projekciji, hkrati pa nastopa veliko lutk tudi v klasični obliki. Dogajanje, ki nam je predstavljeno na platnu, pred našimi očmi oživi, spremlja pa ga zvok, ki je projeciran v živo. Na odru smo priča lutkam v fizični obliki, vidimo, kako igralci z njimi upravljajo, te pa sobivajo z video projekcijami. Na teh je kot kamere zelo približan, zato lahko video opazujemo iz posebnega kota, kar je prednost kamere, da pogled približa. Starejše lutke so v

predstavi prenovljene in postavljene v sodobne uprizoritvene prakse, sedaj tudi v obliki digitalnih medijev, torej na video projekcijah.

Predstavo lahko obravnavamo tudi z vidika načina dojetja predstave. Gre za drugačen način gledanja. Mateja Pezdirc Bartol pravi, da se je s sodobno tehnologijo in mediatizacijo spremenil način, kako posameznik gledališki dogodek dojame, mediji nam lahko danes prikažejo več stvari hkrati (Bartol 2017: 356). Tudi tu so nam hkrati prikazane video projekcije in lutke v fizični obliki. Bartol kot nov primer uprizoritvenih praks navaja preplet uprizoritve v živo in vnaprej posnetega materiala, posredovanega s pomočjo medijske tehnologije (Toporišič 2012 v Pezdirc Bartol 2017: 363), v tej konkretni predstavi s pomočjo kamer in video projekcij. Četudi smo na odru priča klasičnim lutkam, nam video projekcije ponudijo občutek, da je pri predstavi očiten napredek medijske tehnologije in da je zanjo značilna uporaba sodobne tehnologije.

Dogajanje v predstavi poteka ekstremno hitro. Lutke na odru plešejo med seboj, hitro se spreminja kot kamere in način snemanja, različni so tudi položaji lutk, ki se pojavljajo na odru. V predstavi je prisotna kombinacija avdiovizualnih medijev in video projekcij. Velik učinek da predstavi predvsem zvok in prilagajanje svetlobnih učinkov, saj ustvarjalci zopet poljubno izbirajo, kateri kot kamere oziroma podoba bodo osvetlili. Potem pa je tu glasba, ki dopolnjuje govorni jezik. Glasba nastopa v vlogi ponazarjanja vzdušja. V mnogo prizorih je glasba tehnična, sliši se igranje na tolkala. Zaradi kombinacije avdiovizualnih medijev in govornega jezika govorimo o intermedialnosti predstave.

Predstavo pa lahko kot intermedialno razumemo tudi v smislu »prostora, kjer se podirajo in prestopajo meje«, kot intermedialnost razume Toporišič. Naj bi se v intermedialnem prostoru nahajali med in znotraj mešanja prostorov, medijev in resničnosti (Toporišič 2017: 63). To lahko konkretno vidimo v predstavi *Misterij sove*, saj opazujemo prostor in resničnost na video projekcijah in v živo. Prostor je drugačen od drugih lutkovnih predstav, saj že ob začetku predstave na odru vidimo igralke in igralce, ki so prisotni skozi celotno predstavo na viden način, priča smo njihovim tehnikam upravljanja z lutko, tako da smo vselej seznanjeni, zakaj in kako se kaj dogaja.

4 Zaključek

V analiziranih predstavah je vidno sledenje razvoju medijskih tehnologij. Med novimi uprizoritvenimi možnostmi omenimo video posnetke, premikajoči se trak, pojav scenskih umetnosti, animacij, ki nastanejo s pomočjo digitalnih medijev in nas popeljejo v virtualni, a hkrati navidezno resnični svet ipd. Priča smo tudi prikazu drugih umetnosti znotraj lutkovnega gledališča, kakor so črpanje iz izrazil drugih ved, npr. znanstvenih, naravoslovnih. Pomembno vlogo pri nadgradnji medijskih ponudb in spremembah v načinu produkcije uprizoritev imajo ravno avdiovizualni in digitalni mediji, s katerimi lutkovno gledališče postaja nekakšno eksperimentalno gledališče. Uporaba teh tehnologij vpliva na predstave vsebinsko in oblikovno.

Po scenskih elementih (scensko platno, prilagajanje svetlobnih učinkov, ki poskrbijo za scensko podobo na platnu, ki tako postane poljubno večja ali manjša) izstopata predstavi *Virginija Volk* in predstava *Račka, Smrt in tulipan*. Scenski elementi vplivajo na posredovano sporočilo, ki ga želita predstavi posredovati. Po vizualni plati (barvna in realistična podoba živali in pokrajine – skladna s prikazom živali v prav tako imenovanima slikanicama) izstopata predstavi *Zverjašček* in *Bi se gnetli na tej metli*, kjer se vizualno povezuje predvsem z zvočno izrazitostjo besed, v predstavi *Sapramiška* je zelo očitno kombiniranje avdiovizualnih elementov z govorjenim jezikom, natančneje se združita govor, poln medmetov, ter instrumentalna glasba. Ker je namen predstave *Lučka, grah in pero* posredovati sporočilo najmlajšim, izstopajo barve, gibi animatorjev, zvok in vizualne podobe. Z ozirom na uporabo sodobnejših medijskih tehnologij pa izstopajo igre *Lublana, Misterij sove* in *Nekje drugje*. Zadnja z uporabo digitalnih medijev, ki nam virtualno predstavijo svet vojn, grozot, pri čemer nastane vtis resničnega. Ta predstava je tudi svojevrsten »vstop« v postdramski čas, o čemer piše Tomaž Toporišič; predstave v Lutkovnem gledališču so v močnem stiku s tehnologijo, ki obogati njihove uprizoritvene možnosti. Intermedialni sta tudi predstavi *Akvarij* in *Rekviem za prihodnost*, saj se poslužujeta izrazil, stilov in tehnik drugih umetnosti, prostor *Akvarija* je kot nekakšen kemijski laboratorij, predstava je tehnično naravoslovna, predstava *Rekviem za prihodnost* pa je filozofska in prav tako tehnična.

5 Viri in literatura

Andrej Košir, 2017: Kako tehnologija oblikuje medije. *Primerjalna književnost* 40/1. 11–27.

Andrej Leben in Dominik Srienc, 2017: Novi mediji v sodobni literarni praksi koroških Slovencev. *Slavistična revija* 65/1. 65–80.

Barbara Orel, 2002: Igra v igri kot intertekstualni in intermedialni pojav. *Slavistična revija* 50/1. 103–107.

Dejan Kos, 2017: Mediji in spremembe v literarnem sistemu: zgodovinski vidik. *Primerjalna književnost* 40/1. 29–41.

Edi Majaron, 2017: *Vera v lutko: razmišljanje o lutkovni umetnosti*. Založba MGL.

Helena Verdel, 1987: *Zgodovina slovenskega lutkarstva*. Mestno gledališče ljubljansko.

Lutkovno gledališče Ljubljana, 2013: *Lutka – Revija za lutkovno umetnost in gledališče animiranih form*. LGL in UNIMA Slovenija ter Ustanova lutkovnih ustvarjalcev Slovenije. 4–140.

Marko Juvan, 2014: *Gledališče – analiza podatkovne baze*. ZRC SAZU.

Mateja Pezdirc Bartol, 2006: Specifičnost branja dramskih besedil. *Obdobja* 25. 149–157.

Mateja Pezdirc Bartol, 2017: Vpliv medijev na oblikovanje prostora in časa v sodobni slovenski dramatik in gledališču. *Slavistična revija* 65/2. 354–365.

Mateja Pezdirc Bartol, 2007: Recepcija drame: procesi gledanja, gledališki prostor in pojem distance. *Primerjalna književnost* 30/1. 191–201.

Mateja Pezdirc Bartol, 2011: Saprarniška: Slikanica, slušna igra in gledališka uprizoritev. *Jezik in slovstvo* 56 (1/2). 87–101.

Martina Prezelj, 2017: *Intermedialnost: prenos kanavtorske pesmi v kratki animirani film*. Magistrsko delo. Ljubljana: Filozofska fakulteta, Oddelek za slovenistiko.

Primož Vitez, 2011: Teater, govor, luč. *Ars et humanitas* 5/1. 84–92.

Sitar, Jelena, Accetto, Maja, Loboda, Matjaž, Franjić, Lidija, Arrigler, Dragan, Leskovec Sindičič, Marija, Hiti Ožinger, Andrej: *Po stopinjah lesene Taliže*. Lutkovno gledališče Ljubljana, 2008.

Štefan Vevar, 1998: *Slovenska gledališka pot*. DZS.

Tamara Hrovatič, 2011: *Dramatizacija zgodbe s sečnimi lutkami*. Diplomsko delo. Maribor: Pedagoška fakulteta, Oddelek za predšolsko vzgojo.

Tomaž Toporišič, 2007: (Ne več) dramski gledališki tekst in postdramsko gledališče. *Primerjalna književnost* 30/1. 181–89.

Tomaž Toporišič, 2018: *Medmedijsko in medkulturno nomadstvo: O vezljivosti medijev in kultur v sodobnih uprizoritvenih praksah*. Univerza v Ljubljani: Akademija za gledališče, radio, film in televizijo.

Tomaž Toporišič, 2017: Medmedijsko nomadstvo besedilnih in uprizoritvenih praks. *Slavistična revija* 65/1. 53–64.

Tomaž Toporišič, 2016: Nekaj poglavij iz zgodovine (kratkih) stikov (post)semiotične uprizoritvene teorije in prakse. *Primerjalna književnost* 39/2. 25–36.

Tomaž Toporišič, 2004: Gledališče podob, postdramsko gledališče, pozni socializem in postsocializem. *Gledališče: Slovenska umetnost 1985 – 1995*. 124–141.

Urška Perenič, 2017a: Še k pojmu medialnosti. *Slavistična revija* 65/1. 3–19.

Urška Perenič, 2017b: H konceptu medialnosti tretjič (predgovor). *Primerjalna književnost* 40/1. 1–4.

Urška Perenič (ur.), 2016: *Medialnost in literatura/Mediality and Literature: Zbornik povzetkov/Book of Abstracts*. Ljubljana: SDPK. 4–6.

Uroš Trefalt, 2015: Doživljajsko gledališče. 8. Bienale Lutkovnih ustvarjalcev Slovenije. Maribor. 10–12.

Vasja Predan, 1996: *Slovenska dramska gledališča*. Mestno gledališče ljubljansko: Ljubljana.

Zoran Srdić, 2013: Marioneta v času sodobnih tehnologij. *Lutka- Revija za lutkovno umetnost in gledališče animiranih form*. Lutkovno gledališče Ljubljana. 43–68.

Elektronski viri

Akvarij – LGL: <http://www.lgl.si/si/predstave/vse-predstave/566-Akvarij#.XQaO0ogzbiU>. Dostopno 15. 6. 2019.

Bi se gnetli na tej metli – LGL: <http://www.lgl.si/si/predstave/vse-predstave/563-Bi-se-gnetli-na-tej-metli#.XQY3HYgzbiU>. Dostopno 15. 6. 2019.

Dan Zvezdice Zaspanke – LGL: <http://www.lgl.si/si/novice/y2015/m10/199-Dan-Zvezdice-Zaspanke>. Dostopno 22. 2. 2019.

DELO – Rekviem za prihodnost: <https://www.delo.si/kultura/ocene/ocenjujemo-rekviem-za-prihodnost.html>. Dostopno 29. 7. 2019.

Edi Majaron – Vera v lutko: <http://veza.sigledal.org/prispevki/edi-majaron-vera-v-lutko>. Dostopno 17. 4. 2019.

Gledališki terminološki slovar: <https://isjfr.zrc-sazu.si/sl/terminologisce/slovarji/gledaliski/iskalnik?iztocnica=intermedialnost#v>. Dostopno 29. 3. 2019.

Gregor, Kocjančič. 2019. »Glasbi moraš zaupati.«: <https://www.mladina.si/190290/glasbi-moras-zaupati/>. Dostopno 27. 8. 2019.

Lublana – LGL: <http://www.lgl.si/si/novice/y2014/m03/107-PREMIERA-zgodovinske-pustolovscine-LUBLANA>. Dostopno 4. 6. 2019.

Lučka, grah in pero – LGL: <http://www.lgl.si/si/predstave/vse-predstave/346-Lucka-grah-in-pero#.XPkIfIgzbiU>. Dostopno 6. 6. 2019.

Mateja Pezdirc Bartol – SIGLEDAL:

http://sigledal.org/geslo/Mateja_Pezdirc_Bartol#.C5.BDvljenjepis. Dostopno 10. 5. 2019.

Matjaž, Farič. 2019. Tokrat me zanimajo drugačna telesa, njihovi nadomestki – lutke:

http://www.paradaplesa.si/?Id=ritem_izjav&View=novica&novicaID=5813¬r=1#.XWT1sSgzaUl. Dostopno 27. 8. 2019.

Misterij sove – LGL: <http://www.lgl.si/si/predstave/vse-predstave/735-Misterij-sove#.XUFct-gzbiU>. Dostopno 17. 6. 2019.

Na mirujoči točki vrtečega se sveta – LGL: <http://www.lgl.si/si/predstave/vse-predstave/794-Na-mirujoci-tocki-vrtecega-se-sveta#.XWTXaigzaUl>. Dostopno 27. 8. 2019.

Nekje drugje – LGL: <http://www.lgl.si/si/predstave/vse-predstave/571-Nekje-drugje#.XUFYnOgzbIV>. Dostopno 29. 3. 2019.

Nika, Arhar. 2018. Festival Lutke 2018: Preplet žanrov, raziskovanje, vpliv tehnologije:

<https://www.rtv slo.si/kultura/gledamo/festival-lutke-2018-preplet-zanrov-raziskovanje-vpliv-tehnologije/466691>. Dostopno 27. 8. 2019.

Račka, Smrt in tulipan – LGL: <http://www.lgl.si/si/predstave/vse-predstave/341-Racka-Smrt-in-tulipan#.XUFaq-gzbiU>. Dostopno 4. 6. 2019.

Radio Študent – Misterij sove: <https://radiostudent.si/kultura/teater-v-eter/misterij-posodabljanja>. Dostopno 30. 7. 2019.

RTV SLO – Rekviem za prihodnost: <https://www.rtv slo.si/kultura/oder/rekviem-za-prihodnost-kaj-sledi-samounicenju-cloveka/426800>>. Dostopno 29. 7. 2019.

Sapramiška – LGL: <http://www.lgl.si/si/predstave/vse-predstave/784-Sapramiska#.XQYmGIgzbiU>. Dostopno 16. 6. 2019.

Slovenske lutke od Klemenčiča do LGL danes: <http://www.lgl.si/si/o-gledaliscu/zgodovina>. Dostopno 1. 3. 2019.

Radio Študent – Misterij sove: <https://radiostudent.si/kultura/teater-v-eter/misterij-posodabljanja>. Dostopno 30. 7. 2019.

Virginija Volk – LGL: <http://www.lgl.si/si/predstave/vse-predstave/570-Virginija-Volk#.XQeA14gzbIU>. Dostopno 13. 6. 2019.

Tomaž Toporišič – SIGLEDAL:

http://sigledal.org/geslo/Toma%C5%BE_Topori%C5%A1i%C4%8D#Prispevki_za_simpozije_in_strokovna_sre.C4.8Danja. Dostopno 11. 5. 2019.

Zverjašček – LGL: <http://www.lgl.si/si/predstave/vse-predstave/342-Zverjascek#.XPkoT4gzbIU>. Dostopno 6. 6. 2019.

Žogica Marogica – LGL: http://www.lgl.si/si/predstave/vse-predstave/796-Zogica-Marogica#.XG_CZOhKjIU. Dostopno 22. 2. 2019.

Priloga 1

Izjava o avtorstvu

Izjavljam, da je magistrsko delo v celoti moje avtorsko delo ter da so uporabljeni viri in literatura navedeni v skladu s strokovnimi standardi in veljavno zakonodajo.

Ljubljana, 5. september 2019

Nuša Simončič