



Ostržek



REPUBLIKA SLOVENIJA
MINISTRSTVO ZA KULTURO



MESTNA OBČINA
MARIBOR

VEČER





Carlo Collodi | Matteo Spiazzi

Ostržek

Režiser in avtor likovne podobe
Matteo Spiazzi

Igralec
Miha Bezeljak

Lektorica
Metka Damjan

Kostumografka in izdelovalka kostumov
Mojca Bernjak

Oblikovalca lutk in scenske opreme
Primož Mihevc in Darka Erdelji

Mojster luči
Miljenko Knezoci

Premiera
19. september 2019, Mala dvorana LGM

Zgodba o Ostržku je neverjetna pustolovščina, ki je vznemirjala že mnoge generacije in je živa še danes. *Ostržek* je metafora tega, kako tudi napake oblikujejo človeka.

Napake niso nujno nekaj slabega; pogosto so edini način, da življenje bolje razumemo in se spreminjamo. Italijanski pisatelj Gianni Rodari je nekoč dejal, *da so napake nujne kot kruh in pogosto celo lepe, na primer poševni stolp v Pisi.*

Nekoč je bil en ... Kralj! bodo takoj rekli moji mali bralci. Ne, otroci, zmotili ste se. Nekoč je bil en kos lesa. Tako se začne Collodijev potepuški roman.

Prav z napako in s kosom lesa se namreč začne naša predstava. Lutkarjev kovček z orodjem, stare lutke in tiste, ki so bile pravkar oblikovane, postanejo naš oder in naši liki. Zgodba nam v gledališkem jeziku razkriva povsem nove pomene.

Nekatere lutke iz predstave so delo Antona Jezovška (1905–1992), znanega mariborskega oblikovalca lutk, in so del zbirke Lutkovnega gledališča Maribor. Nagovorile so nas – čakajoč na policah na čiščenje in obnovo. Prepričani smo, da jim novo življenje godi, saj jih je mojster Jezovšek ustvaril za druženje z igralci in odrom.

Pripravo na ogled predstave ter namige za pogovore in ustvarjanje po ogledu poiščite na spletni strani Lutkovnega gledališča Maribor pri predstavi *Ostržek*.



Izreži kopitljačka

Kopitljaček je zelo stara igračka v obliki ploskega možička z gibljivimi udi, ki so na hrbtni strani povezani z vrvico. Če vrvico potegnemo, kopitljaček zacepeta z rokami in nogami. Izreži vse dele kopitljačka. Vsak del ima narisan črno pikico (zgornja dela nog imata dve), ki jo prebodi s šivanko in skozi njo potegni vrvico. Vrvico poveži med seboj tako, kot je prikazano na skici.

