

sen kresne noči

PREDLOGI ZA PRIPRAVO NA OGLED PREDSTAVE

Z uprizoritvijo drame *Sen kresne noči* se v Lutkovnem gledališču Maribor v mesecu aprilu leta 2016 poklanjamo **400-letnici smrti velikega Williama Shakespearja**.

Sen kresne noči (*A Midsummer Night's Dream*) je William Shakespeare (1564–1616) napisal okoli leta 1595, verjetno ob poroki imenitnežev na dvoru. Pri pisanju je – po raziskavah literarnih zgodovinarjev – Shakespeare črpal iz številnih virov: pravljичne like vilinskega sveta je našel v angleškem ljudskem izročilu, antične v Plutarhovih *Življenjepisih*, črpal je še iz *Canterburyjskih povesti* srednjeveškega pesnika Geoffreya Chaucerja, zaznamo odmeve iz Ovidovih *Metamorfoz* in mnogih drugih, danes manj znanih del.

Režiserjev zapis

V sanjah se nam pogosto zgodi, da se počutimo izgubljene. Podobe in dogodki se prekrivajo in prelivajo ter se nam na prvi pogled zdijo nesmiselni. Vendar pa lahko budni najdemo povezave s

svojim življenjem. Ko si poskušamo sanje razložiti, odkrijemo pomene, za katere si nismo niti predstavljali, da bi lahko bili del nas ... Odkrijemo zgodbe, v katerih lahko vsakdo najde dele svojega življenja, saj »iz iste smo snovi kot sanje«. Torej je logika naših sanj nadrealistična: en prizor se zdi popačeno zrcalo drugega, nenadne spremembe prelamljajo atmosfere in zato se prejšnje zgodbe nadaljujejo kot nekaj drugega. Takšen želi biti tudi naš Sen – kot labirint, v katerem tu in tam izgubimo občutek za to, kdo smo in kam smo namenjeni. Metagledališko izhodišče je zelo preprosto: predstave ni mogoče delati, se ne konča (in se nikoli ne bo); edini način, kako lahko nastane, je, da občinstvo najde povezave in ugame pomene. Ključ za interpretacijo predstave se za nas skriva v zaključku besedila, v Spakovem *captatio benevolentiae*, ko v opravičilu občinstvu reče, naj si predstavljajo, da so vse bile le sanje. Maloštevilni igralci (moški kot v Shakespearjevem času), ki morajo prevzeti številne vloge, uporabljajo različne gledališke jezike, da lahko prehajajo med prizori in liki. Poleg klasične upodobitve z lutkami in predmeti posebej izpostavljam maske. Z mojstrom gledališke maske Robertom Macchijem sva veliko razmišljala o tem, kakšne maske bi ustvarila za »rokodelce«. Po temeljiti študiji podob in napotkov iz dramskega besedila je Roberto ustvaril prav posebne maske, ki temeljijo na tradicionalnih »polovičnih« maskah commedie dell'arte, a imajo inovativen, nov element: beločnico namesto klasične odprtine za oči. Ta drobna iznajdba je bila zelo zanimiv element raziskave in je ustvarila maske, ki ustrezajo drugačnemu, netradicionalnemu gledališkemu jeziku.

Kratek povzetek dogajanja v drami

Atenski vojvoda **Tezej** se pripravlja na svatbo. Poročil se bo s kraljico Amazonk **Hipolito**. Na poročnem slavlju bodo atenski rokodelci uprizorili igro o Piramu in Tizbi. V gozdu vadijo za svoj nastop.

Obupan oče pred vojvodo Tezeja pripelje svojo hčer **Hermijo**, ki je zaljubljena v **Lisandra** in zavrača njegovega prijatelja – od očeta izbranega snubca **Demetrija**. Tezej razsodi, da se mora Hermija pokoriti in se poročiti z Demetrijem, sicer bo obsojena na smrt ali zaprta v samostan. Hermija in

Lisander pobegneta iz Aten, Demetrij pa jima sledi. Zaradi ljubezni do Hermije je zapustil **Heleno**, ki sledi njemu. Štirje ljubimci se tako na kresno noč znajdejo v istem gozdu, kjer atenski rokodelci vadijo svojo gledališko igro.

V tem gozdu bivajo tudi vilinski kralj **Oberon**, kraljica **Titanija** in palčki. Tudi Oberon in Titanija sta sprta, saj Titanija soprogu noče prepustiti vilinčka iz svojega spremstva, ki ga ta želi za oprodo. Oberon se hoče Titaniji maščevati s čarobno tekočino: ko se bo zbudila, se bo zaljubila v prvo bitje, ki ga bo zagledala. Škrat Spak pa naj kane čarobno tekočino v oči tudi Demetriju.

Spak mimogrede enemu od atenskih rokodelcev – tkalcu Klopčiču (v predstavi mesarju Klobasi) – pričara oslovsko glavo. Njega zagleda Titanija, ko se prebudi, in se vanj zaljubi. Spak po pomoti kane čarobno tekočino na veke Lisandru, in ne Demetriju. Ko uvidi napako, jo kane na veke tudi Demetriju. Lisander se zbudi in ob pogledu na Heleno pozabi na Hermijo. Tudi Demetrij najprej zagleda Heleno. Norosti sledijo druga drugi in nihče ničesar več ne razume.

Spak z drugim zeliščem odčara vse razen Demetrija in počasi se stvari postavljajo na svoje mesto.

Demetrij se zveže s Heleno, Hermija se sme poročiti z Lisandrom, Tezej s Hipolito, rokodelci uprizorijo smešno igro, Oberon pa blagoslovi postelje vseh zaljubljenecv.

Zgodbo zaokroži Spak: »Če vas sence smo užalile, / mislite, da vse to bile / so le sanje: da zaprli / ste oči, prikazni zrl. / In ker slabo to dejanje / vam kazalo je le sanje, / nas zato ne grajajte: / mi popravimo še vse.« (prevod: Oton Župančič)

Režiser in avtor priredbe **Matteo Spiazzi**

je diplomiral leta 2010 na Accademia D'Arte Drammatica Nico Pepe v italijanskem Vidmu.

Ustvarja kot igralec, režiser in gledališki pedagog v Italiji in tujini. Kot igralec je nastopil v *Snu kresne noči* pod režijskim vodstvom Maria Gonzalesa. V sodelovanju z Univerzo v Veroni je soustanovitelj projekta Theaomai (gledališče-univerza-mesto); v svojem mestu sodeluje tudi v drugih socialno-umetniških projektih. Izobraževal se je pri velikih mojstrih commedie dell'arte (Carlo Boso, Mario Gonzales, Claudio de Maglio in Alessio Nardin).

Tako je zdaj igralec, režiser in pedagog na področju

commedie dell'arte in je doslej sodeloval na Univerzi Quito v Ekvadorju, Narodni akademiji dramskih umetnosti Državne univerze v Minsku, na Dunaju v Mladinskem centru, na Akademiji za dramske umetnosti Vilijandi na Univerzi Tartu ter na slovenskih festivalih Etno Histeria in Plavajoči grad. Več o delu Mattea Spiazzi najdete na: <http://matteospiazzi.blogspot.si/p/dghhghfhjf.html>

Lutkovni asistent in avtor glasbe **Matija Solce** je režiser, lutkar, igravec in glasbenik. Doktoriral je na gledališki akademiji DAMU v Pragi na oddelku za lutkovno in alternativno gledališče. S svojimi avtorskimi predstavami *Male nočne zgodbe*, *E beh?*, *Nos*, *Srečne kosti* in *Pozor, los!*, ki nastajajo v okviru leta 2002 ustanovljenega Teatra Matita, je že nekajkrat obšel svet in prejel več nagrad na mednarodnih festivalih, nacionalnih lutkovnih festivalih na Češkem in v Sloveniji. Kot režiser in glasbenik podpisuje predstave *Močeradek gre čez cesto*, *Štirje Muzikantje* in *Kabaretluknja* v Lutkovnem gledališču Ljubljana ter *Proces ali Žalostna zgodba Josefa K.* in *Časoskop* v Lutkovnem gledališču Maribor. Tudi omenjene predstave so prejele nagrade na mednarodnih festivalih, *Proces ali Žalostna zgodba Josefa K.* in *Časoskop* pa grand prix na Bienalu lutkovnih ustvarjalcev Slovenije v letih 2013 in 2015.

Matija Solce prireja in vodi mednarodne glasbene in gledališke delavnice za otroke in odrasle ter sodeluje z mnogimi glasbeniki in gledališkimi ustvarjalci po vsem svetu. Sodelovanje z umetniki krepi tudi skozi festival Plavajoči grad, ki ga že več let prireja ob gradu Snežnik.

Več o ustvarjanju Matije Solceta najdete na spletni strani:

<http://www.teatromatita.com/>

Avtorica likovne podobe in kostumografka **Sara Evelyn Brown**

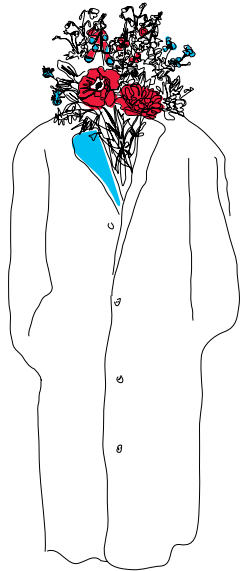
je scenografka in interdisciplinarna umetnica iz Velike Britanije. Pred nedavnim je končala študij na Royal Central School of Speech and Drama v Londonu, kjer je študirala lutkovno umetnost in odrsko oblikovanje. Kot scenografko jo zanimajo razmerja med gibanjem, zvokom in vizualnim jezikom ter umetniške instalacije. Deluje kot lutkovna ustvarjalka in lutkovna igralka. Doslej

je sodelovala pri projektih v V & A muzeju v Londonu, v gledališču The Little Angel, Moving Stage Marionette Company, pri olimpijskih igrah leta 2012, evropskem projektu EU/YIA Islandija & Die Woe Spielen v Nemčiji in na Islandiji v Mestnem gledališču Akureyri. V Lutkovnem gledališču Maribor je bila leta 2014 avtorica likovne podobe pri predstavi *Časoskop*, ki je nastal v oglednem depozu pohištva Pokrajinskega muzeja Maribor, kjer je leto pozneje ustvarila še avtorski projekt *Podoknice*.

Avtor usnjenih mask **Roberto Maria Macchi** je eden redkih izdelovalcev tradicionalnih usnjenih mask commedie dell'arte. Socialno-zdravstveni pedagog na področju odvisnosti, krajinski oblikovalec, tehnik v gledališču in igralec se je po izobraževanjih pri Mariu Gonzalesu in drugih mojstrih commedie dell'arte posvetil izdelovanju usnjenih mask po starodavnih postopkih in iz naravnih, avtentičnih materialov. Svoje veščine uči tudi na mojstrskih delavnicah. Roberto Maria Macchi se predstavlja na spletni strani:

<http://mascherecommedia.blogspot.si/>

Kipar in lutkovni tehnolog **Aleksander Andželović** je končal študij kiparstva na Akademiji za likovno umetnost v Ljubljani. Diplomiral je iz kiparske tehnologije pri Metodu Frlicu. Najpogosteje se ukvarja s figurativno in reprezentativno umetnostjo. V Lutkovnem gledališču je leta 2010 sodeloval pri nastajanju predstave *Krst pri Savici*.



sen kresne noči

PREDLOGI ZA OBRAVNAVO
PO OGLEDU PREDSTAVE

Elizabetinsko gledališče se je razvilo v Angliji v času vladavine kraljice Elizabete I. (roj. 1533, umrla 1603, vladala pa je od leta 1558 do svoje smrti). Njeno dobo imenujemo tudi zlata doba, saj sta se v tem obdobju vpliv in moč Anglije izjemno povečala. To pa je dobrodejno vplivalo tudi na razvoj gledališča. Po deželi so krožile igralske družine, v Londonu pa so postavili stalna gledališča. Igralskim družinam je bil sprva kruh tenko rezan, podeželske oblasti so jih metale v isti koš s potepuhi in tatovi. Igralci so se zato zatekali pod okrilje velikašev, nosili njihov grb in jih imenovali za svoje gospodarje. Prva omemba igralske skupine sega v leto 1468. Leta 1584 so poklicni igralci postali dovolj ugledni, da je kraljica Elizabeta izbrane imenovala »igralce njenega veličanstva kraljice«.

Igralske skupine so tekmovali med seboj. Igrale so v zasebnih in javnih dvorinah, predvsem pa na velikih gostilniških dvoriščih, ki so postala občasna ali že kar stalna gledališča. Tudi poznejše

gledališke stavbe so se zgledovale po »gostilniških« gledališčih. Prvo stalno gledališče je zgradil igravec James Burbage (leta 1576) in ga imenoval *Teater*, vendar ga je pozneje (1598) zaradi težav z lastnikom zemljišča razstavil, prenesel drugam in ga imenoval *Globus*. Igralci so bili delničarji tega gledališča in Shakespeare je bil eden od njih. Leta 1613 je gledališče prav med uprizarjanjem Shakespearovega *Henrika VIII.* pogorelo do tal. Postavili so ga na novo in je stalo do leta 1644. Gledališča so v tem obdobju v Londonu nastajala in prenehala z delovanjem zaradi požarov, razhodov igralskih skupin in drugih neprilik. V petdesetih letih, od ustanovitve prvega gledališča 1576, je v Londonu delovalo 25 gledališč, ob njih pa so igralske družine igrale še po šolah, na dvoru in na podeželju. Najmanj 40 piscev, za katere vemo še danes, in številni danes pozabljeni, so pisali za gledališče. Vsak dan so v Londonu uprizorili vsaj tri predstave. Drame so cenili nižje od poezije in dramatik, so bili slabše plačani od pesnikov, vendar so bile potrebe po gledaliških besedilih velike in so lahko od pisanja kar spodobno živeli. Enega besedila namreč niso velikokrat ponovili, pač pa so uprizarjali nova in nova.

Elizabetinska gledališča so bila po obliki okrogla ali osmerokotna. Približno četrtno notranjščine je zavzemal del, namenjen odru in prostoru, ki so jih potrebovali igralci (imenovali so jih »oblačilnica«). Odrov pa je bilo večinoma troje – zunanji za večino prizorov, notranji za manjše prizore in gornji oder za prizore na stolpih, gričih in balkonih. Praviloma niso imeli kulis, le redko so dodali platno z naslikanimi hišami ali gozdom. Večinoma so z bogato uporabo rekvizitov nakazovali okolje, kjer se dejanje dogaja. Delček iz popisa: prestol, skala, peklenski kotel, kletka, grobni kamen, globus, zvonec, kača ... Kostumi so bili kolikor se je dalo razkošni.

Velik pomen so dajali glasbeni spremljavi in otroškim zboristom. Glasba je spremljala dogajanje in dodajala k vzdušju, vključili pa so tudi ljudske pesmi in plese. Sprva v gledališčih ni bilo stalnih glasbenikov, pač pa so na inštrumente igrali igralci, ki so to vsaj za silo znali. Pozneje so orkestri šteli tudi do 25 ljudi.

Igra tedanjih igralcev – v gledališču so igrali samo moški – se je razlikovala od današnje. Igralci so bili

namreč z več strani obdani z gledalci in večinoma so igrali pri dnevni svetlobi. Jezikovno zahtevna besedila, čustva in misli so skušali z vsemi sredstvi (glasom, mimiko, ritmom, melodijo, gibom) prenesti do gledalcev in so pri tem pogosto pretiravali.

Po okusu tedanjega občinstva se v dramah meša tragično s komičnim, romantično z napetim, krvavo z burkaštvom ... Tudi za Shakespeara velja, pravijo literarni zgodovinarji, da je pisal svoje drame z enim očesom na blagajni. Igralci in dramatikci so morali ustvarjati vznemirljivo in všečno umetnost.

O obdobju, v katerem so nastajale drame angleške renesanse, v istoimenski knjigi izčrpno piše Janez Menart (Državna založba Slovenije, 1976).

Commedia dell'arte je nastala v Italiji v 16. stoletju, vendar jo je s tem imenom poimenoval dramatik Carlo Goldoni komaj leta 1750 v komediji *// Teatro comico*. Gre za improvizirano gledališče, kjer je znano ogrodje zgodbe in ponavljajoči se tipi (Pantalone, Harlekin, Kolombina, Pulcinella ...), dialogi pa so nastajali sproti. Liki so nosili značilna oblačila in maske, po katerih so jih gledalci prepoznavali. Elementi commedie dell'arte (maske in način igre) so izraziti v predstavi *Sen kresne noči* v prizorih z atenskimi rokodelci.

Maska je v predstavi prepoznavni znak atenskih rokodelcev. Kadar igralec igra z masko, mora odsotnost obrazne mimike nadomestiti z jasnejšimi in natančnejšimi gibi telesa ter natančnejšo igralsko besedno artikulacijo. Maske v predstavi so narejene iz usnja, po starodavnem italijanskem postopku, za vsakega igralca posebej.

Lutke v predstavi:

Velikanska glava, kjer igralec animira oči in usta s pomočjo posebnih vodil in mehanizmov, predstavlja vilinskega kralja Oberona. Glava deluje kot del scenografije, kot kakšna antična skulptura, ko pa oživi, postane dejaven lik v predstavi.

Njegova žena Titanija je v predstavi upodobljena kot lisica. Krznena lisica je hkrati predmet in lutka, ki jo mojstrsko animirata igralca.

Škrata Spaka predstavlja manjša papirnata maska, ki jo vedno spremlja značilen šumeč zvok. Tudi štirje ljubimci, ki se na kresno noč izgubijo v gozdu, so občasno majhne papirnat lutke.

Vsi liki iz pravljичnega sveta so tako nenavadni predmeti – lutke, vsak s svojo likovno posebnostjo in sporočilnostjo.

Kresna noč je najkrajša noč v letu, dan pa je takrat najdaljši. Je noč sončevega obrata oziroma solsticija. Poletni solsticij nastopi med 21. in 23. junijem. Beseda solsticij prihaja iz latinščine – sol pomeni sonce, sistere pa stati, sonce naj bi takrat obstalo. Star slovenski pregovor pa pravi »O kresi se dan obesi«, kar pomeni, da se od kresne noči naprej dnevi krajšajo. Naši predniki so ob solsticiju oblikovali vrsto obredov, kurili so na primer kresove, da bi soncu dodali svetlobo in toploto, da bi še dolgo sijalo s polno močjo. Ob kresovanjih so ljudje plesali in peli, skakali čez ogenj ali pa celo živino gnali čezenj, da bi se očistila bolezni. Pepel, ki je ostal od kresov, pa so za srečo in zdravje nasuli okrog hiš in po poljih. Je tudi primerna noč za nabiranje zelišč s čarobno močjo. Najzanimivejša reč, ki se lahko človeku pripeti ob kresni noči, pa je, da lahko razume govorico živali, če se mu nehote vsuje praprotno seme v čevlje. Kresna noč je pogost motiv v pravljicah, najznamenitejša upodobitev pa je prav Shakespearova drama *Sen kresne noči*.