

Metode osvjetljavanja zone igre u kazalištu

Butković, Elvis

Master's thesis / Diplomski rad

2017

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Academy of dramatic art / Sveučilište u Zagrebu, Akademija dramske umjetnosti**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:205:524195>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-01-28**



Repository / Repozitorij:

[Repository of Academy of Dramatic Art - University of Zagreb](#)



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
AKADEMIJA DRAMSKE UMJETNOSTI

ELVIS BUTKOVIĆ

**METODE OSVJETLJAVANJA ZONA IGRE U
KAZALIŠTU**

DIPLOMSKI RAD

Zagreb, 2017

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
AKADEMIJA DRAMSKE UMJETNOSTI

DIPLOMSKI RAD

ODSJEK SNIMANJA, USMJERENJE OBLIKOVANJE SVJETLA

**METODE OSVJETLJAVANJA ZONA IGRE U
KAZALIŠTU**

Mentor: doc. art. Deni Šesnić

Student: Elvis Butković

Zagreb, 2017.

1. Uvod.....	1
2. Pristup oblikovanju svjetla za kazališnu predstavu.....	2
3. Zone igre.....	6
4. Zone igre u kazališnim prostorima.....	10
4.1. Zone igre na proscenij pozornici.....	10
4.2. Zone igre na arena pozornici.....	13
5. Metode osvjetljavanja zone igre.....	19
5.1. Metode osvjetljavanja zona igre na proscenij pozornici.....	20
5.1.1. <i>McCandless</i> metoda.....	20
5.1.2. <i>Wash and key</i> metoda.....	26
5.1.3. <i>Watson</i> metoda.....	28
5.1.4. <i>Combination</i> metoda.....	30
5.2. Metode osvjetljavanja zona igre na arena pozornici.....	32
5.2.1. Osvjetljenje od 120° (<i>120° lighting</i>).....	33
5.2.2. Osvjetljenje od 90° (<i>90° lighting</i>).....	35
6. Ilijada – praktični primjer.....	37
7. Zaključak.....	46
8. Literatura.....	47
9. Sažetak.....	48

1. Uvod

Generalno svjetlo koje pokriva čitav prostor igre i osigurava vidljivost glumaca bez obzira na kojem se dijelu pozornice nalazili neizostavan je dio oblikovanja kazališnog svjetla. No, česti su i slučajevi u kojima zbog usmjeravanja pažnje ili postizanja željenog dramskog efekta glumca treba svjetlosno naglasiti ili izdvojiti.

Zbog toga već prilikom izgradnje generalnog svjetla oblikovatelj svjetla nastoji predvidjeti situacije u kojima neće trebati osvijetliti čitavu pozornicu, već samo one njene dijelove na kojima se u tom trenutku nalaze glumci. On to čini tako što prostor igre dijeli na manje dijelove koje je moguće osvijetliti jednim rasvjetnim aparatom, koristeći pritom polovinu do dvije trećine maksimalne širine svjetlosnog snopa. Ti manji dijelovi nazivaju se zonama igre. Paleći i gaseći pojedine zone oblikovatelj svjetla bira hoće li, i kojim intenzitetom, osvijetliti čitavu pozornicu ili samo njene pojedine dijelove.

Raspored i broj zona igre ovise o veličini prostora, scenografiji i redateljskoj koncepciji. Uobičajeno je početi od sredine pozornice i zatim dodavati zone na lijevo i desno, čime se dobiva neparan broj zona: 3, 5, 7, itd. Što je pozornica veća, potreban je i veći broj zona. Nakon horizontalne podjele, pozornica se dijeli i po dubini. Prostor koji zauzima scenografija ne računa se u zone igre, osim ako se radi o scenografiji po kojoj se izvođači kreću, poput stepenica, terasa ili balkona.

Tijekom povijesnog razvoja kazališnog oblikovanja svjetla razvijeno je više metoda osvjetljavanja zona igre. Cilj im je zajednički: osvijetliti čitavu pozornicu generalnim svjetlom, ali na način koji će istovremeno omogućiti usmjeravanje pažnje publike na određene dijelove scenske igre. Metode se bave izgradnjom generalnog prednjeg svjetla, čiji je cilj osiguranje vidljivosti. Izvođače je, kao i scenografiju, moguće osvjetljivati i iz drugih smjerova i na druge načine, izdvojenim svjetlom koje se u žargonu naziva akcent ili punkt, ali to ne ulazi u temu ove radnje.

Namjera je ove radnje opisati važnost i povijesni razvoj metoda osvjetljavanja zona igre. U literaturi koja se bavi ovom tematikom zone igre najčešće se opisuju kao linearna podjela igraćeg prostora na zone istog oblika i veličine. U praksi, međutim, scenografija često zahtijeva drugačije određivanje zona, o čemu će biti riječi u završnom dijelu radnje.

2. Pristup oblikovanju svjetla za kazališnu predstavu

Povijesno gledano, oblikovanje svjetla u kazalištu bilo je u djelokrugu rada redatelja ili scenografa. Tehnološki razvoj scenske rasvjete doveo je do potrebe za specijalizacijom, tako da su danas u svim svjetskim kazalištima oblikovatelji svjetla neizostavan dio autorskog tima, jednako kao i scenografi i kostimografi. Zadatak im je oblikovati svjetlo na način koji će najbolje odgovarati redateljskom konceptu predstave.

Rad na oblikovanju svjetla sastoji se od nekoliko faza. Oblikovatelj svjetla najprije se upoznaje sa sadržajem predstave, redateljskim konceptom, kao i konceptom ostalih suradnika, prvenstveno scenografa i kostimografa. Nakon toga stvara vlastiti koncept i na kraju prelazi u fazu realizacije. Rad u kazalištu prvenstveno je timski rad.

Vođa tima je redatelj i on određuje koncept predstave. Oblikovatelj svjetla treba se upoznati s redateljskim konceptom kako ne bi došlo do razlika u pristupima koje mogu dovesti do nesporazuma. Oblikovatelj svjetla može i treba redatelju i ostatku autorskog tima predlagati vlastite ideje, ali sve unutar okvira timskog rada orijentiranog prema zajedničkom cilju.

Odabir i organizacija prostora igre proizlaze iz redateljskog koncepta, a za oblikovatelja svjetla predstavljaju početnu točku promišljanja, o čemu će biti više riječi u nastavku ovog rada. Prostor igre utječe i na mizanscen, odnosno na kretanje izvođača po sceni, što je jedan od zadataka koje oblikovatelj svjetla treba riješiti – kojim načinom osvijetliti izvođača i kakav dojam treba postići u skladu s redateljskim konceptom.

Osim izvođačkim mizanscenom, prostor igre određen je i scenografijom. Osvjetljavanje scenografije također je zadatak oblikovatelja svjetla. Tome treba pridodati i pažnju pri osvjetljavanju kostima, jer kostimograf očekuje da boje i upotrijebljeni materijali budu vidljivi i ispravno reproducirani u konačnoj slici predstave. To su osnovni zadaci koje svjetlo u kazališnoj predstavi mora postići, iako je najvažnije da je svjetlo u skladu s namjerom redatelja. Nakon što je redateljeva namjera definirana kreće se u razradu pristupa oblikovanju svjetla.

Oblikovatelj svjetla prisustvuje produkcijskim sastancima koji prethode stvarnom početku rada na predstavi. Na sastanke dolazi pripremljen, upoznat s osnovnim informacijama o predstavi koju radi. Na prvim sastancima upoznaje se s redateljevom vizijom predstave. Zatim s ostatkom autorskog tima razgovara o idejama i konceptu predstave. Kakav pristup

redatelj ima? Je li predstava realistična ili je stillizirana? To su pitanja o kojima se raspravlja na produkcijskim sastancima. Govori se i o scenografiji. Scenograf donosi skice scenografije i tlocrt dvorane u kojem je scenografija ucrtana. Razgovara se i o kostimima, materijalima koji će biti korišteni i njihovim bojama. Na temelju svih tih saznanja, oblikovatelj svjetla daje prijedloge kako bi svjetlo moglo doprinijeti oblikovanju određene scene. Također predlaže načine rješavanja potencijalno problematičnih situacija. Najuspješnije produkcije su one u kojima redatelj i autorski tim kvalitetno surađuju.

Nakon što je dobio potrebne informacije i upute oblikovatelj svjetla pristupa proučavanju teksta (ili libreta u operi i baletu) koji predstavlja polazište od kojeg započinje promišljanje predstave. Potrebno je da se upozna s radnjom predstave. U nekim je situacijama nužno dodatno istražiti neke činjenice. To se prvenstveno odnosi na upoznavanje autora - kad je živio, koje predstave je još napisao, kojem stilu pripada...

Oblikovatelj svjetla tekst čita više puta. U prvom se čitanju prepušta tekstu i nastoji steći vlastite dojmove. U drugom čitanju pažnju usmjerava na one faktore koji se izričito odnose na svjetlosne situacije, poput, na primjer, uputa u didaskaliji: *Vrt iza kuće, ponoć*. Također obraća pažnju na vrijeme i mjesto radnje te na odnos spram redateljskog koncepta. Svaki oblikovatelj svjetla iznalazi vlastiti način obilježavanja teksta koji sadrži bilješke o svjetlosnim promjenama, promišljanjima i sl.

Nakon što je proučio tekst i saznao sve potrebne informacije, oblikovatelj svjetla počinje dolaziti na probe.

Oblikovatelj svjetla sam procjenjuje na koliko proba treba prisustvovati kako bi svoj posao uspješno obavio. Nakon što se konzultirao s redateljem i scenografom, odlučuje kad mu je prikladno početi dolaziti na probe. Neko idealno vrijeme, u idealnim uvjetima, bi bilo 15-ak dana prije premijere. Idealni uvjeti se odnose na to da je scenografija okvirno gotova i markirana u prostoru te da izvođači znaju mizanscen i tekst. Potom oblikovatelj svjetla lakše promišlja i prati razvoj predstave. Dok gleda probe ujedno proučava i prostor te odlučuje o pozicijama, smjeru, broju i vrsti reflektora koje će koristiti. Što više proba pogleda lakše će odlučiti o svim nabrojanim faktorima, zbog čega je odlazak na probe veoma važan dio u oblikovanju svjetla. Također je važno da oblikovatelj svjetla vidi što više kontinuiranih proba kako bi s redateljem mogao prokomentirati svjetlosne brojeve u predstavi.

Nakon toga oblikovatelj svjetla prenosi ideje na papir. Crta plan svjetla s točnim pozicijama i simbolima reflektora, kako bi tehničari što lakše i brže mogli obaviti svoj dio

posla. Tehnička proba montiranja rasvjete dolazi, ovisno o produkciji, 5 do 7 dana prije premijere. Na tehničkoj se probi vješa i fokusira potrebna oprema. Slijedi upisivanje svjetlosnih brojeva čemu prisustvuju i redatelj i scenograf kako bi stekli uvid u rad oblikovatelja svjetla. Nakon toga na red dolaze probe sa svim elementima predstave i na tim probama oblikovatelj svjetla ima pravo na korekcije rasvjete koje najčešće nastupaju zbog promjena u režiji. Nakon zadnje generalne probe oblikovatelj svjetla predaje svu potrebnu dokumentaciju kućnom majstoru svjetla koji preuzima odgovornost nad predstavom nakon premijere.

Iskustvo pokazuje da uvjeti rada najčešće nisu idealni, što ću pokušati ilustrirati praktičnim primjerom iz predstave *Ilijada*, u klasi doc. K. Dolenčića, realiziranoj na Akademiji dramske umjetnosti u Zagrebu. U ovom ću poglavlju opisati početak svog rada na predstavi, dok ću detalje praktične provedbe oblikovanja svjetla opširnije obraditi u nastavku rada.

Predstava *Ilijada* održana je u dvorani F22 Akademije dramske umjetnosti i dramaturška je adaptacija dvije vrste istog djela – Homerove *Ilijade* i Bariccove *Ilijade*. Budući da se radilo o akademskoj produkciji, u realizaciji su se nužno pojavila produkcijska ograničenja.

Kao oblikovatelj svjetla nisam bio pozvan niti na jedan produkcijski sastanak na kojem bih se upoznao s konceptom predstave, scenografijom i slično. Saznao sam tko je producent predstave i zamolio ga da mi na dan mog prvog dolaska na probu donese tekst. Na prvu sam probu došao sedam dana prije premijere, ne znajući ništa o režiji, scenografiji ili kostimima. Srećom, dobro sam upoznat s radnjom Homerove *Ilijade*. Na prvoj probi porazgovarao sam s redateljem koji mi je dao kratke upute poput potrebe za dimom i svjetlosnim efektima, te objasnio kakva će biti scenografija. Isto tako upozorio me na glavnu zonu glumačke igre. Mizanscen je još uvijek bio u izradi, a ni tekst nije bio dovršen. Gledajući probu shvatio sam da prostor glumačke igre zauzima gotovo čitavu dvoranu, što sam doživio kao problem s obzirom na broj rasvjetnih aparata koji su mi bili na raspolaganju i visinu prostora (oko 4m). Iz tog sam razloga sam pažnju usmjerio na to kako da taj veliki prostor podijelim na zone igre i kako ću te zone svjetlosno tretirati s obzirom na ograničenu količinu opreme. Na sljedećoj probi koja je uslijedila nakon tri dana neugodno me iznenadila promjena režijskog koncepta zbog koje sva moja dosadašnja promišljanja i neki doneseni zaključci nisu više funkcionirali. Imao sam još dvije probe da dobro razmislim kako ću podijeliti igraći prostor i koje ću reflektore gdje postaviti.

Na ovoj sam predstavi spoznao kako rad u kazalištu zna biti jako težak i nepovoljan za oblikovatelja svjetla, s obzirom na to da njegov rad dolazi zadnji i ovisi o redatelju, scenografu, kostimografu i izvođačima. Uz to, ovisan je i o svojstvima prostora (visini, širini, dubini) i tehničkim uvjetima – opremi, električnoj energiji... Potrebno je sačuvati hladnokrvnost i prihvatiti poteškoće kao izazov i dobrodošlo novo iskustvo.

Svjetlo je na kraju postavljeno i predstava je uspješno odrađena, a nastavak priče o radu na predstavi slijedi u poglavlju *Ilijada – praktični dio*.

3. Zone igre

U prošlom sam poglavlju spomenuo kako mi je promjena režijske koncepcije stvorila problem kod podjele prostora na zone igre. U ovom ću poglavlju pokušati objasniti što su zone igre i čemu služe.

Podijeliti prostor igre na zone znači podijeliti ga na manja područja koja se zasebno osvjetljavaju. Cilj osvjetljavanja zona igre je vidljivost izvođača. Za oblikovatelja svjetla zone igre predstavljaju temeljno polazište za izgradnju scenskog svjetla jer mu olakšavaju prilagodbu rasvjete režijskom i dramaturškom konceptu. To se prvenstveno odnosi na stvaranje različitih svjetlosnih slika, pri čemu podjela na više zona omogućuje paljenje i gašenje pojedinih dijelova scene u određenim trenucima, čime svjetlo pridonosi sveukupnom dojmu predstave.

Podjela prostora na zone igre proizlazi iz redateljskog koncepta, s obzirom na to da je temeljni cilj podjele na zone prilagodba svjetla kretanju glumaca po scenskom prostoru – mizanscenu. Redatelji često dijele prostor na planove po dubini pozornice što u praksi predstavlja prvu podjelu prostora i olakšava komunikaciju između redatelja i oblikovatelja svjetla (slika br. 1).

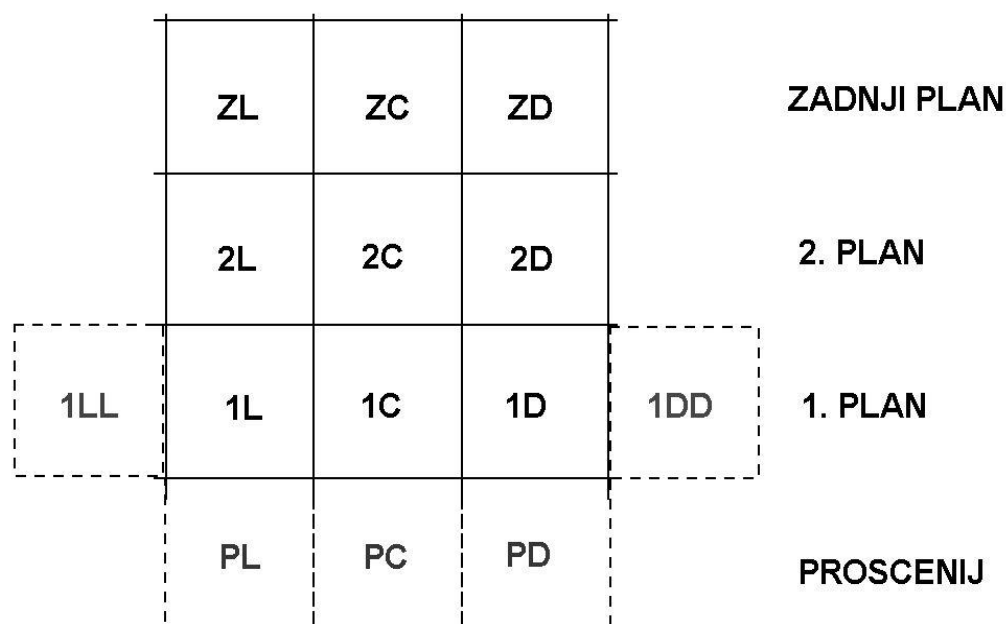
Slika br. 1: Primjer podjele prostora glumačke igre, po planovima



Kao što je vidljivo u slici br. 1, scena s 9 zona igre ima tri plana dubine. Prvi plan je najbliži publici, zatim slijedi drugi plan i na kraju zadnji, treći plan. Slika predstavlja osnovnu podjelu prostora po dubini, ali vidljive su i podjele po širini pozornice, u ovom primjeru na tri zone. Pozornica se po širini u pravilu dijeli na neparan broj zona: 3, 5, 7... Na taj se način

dobiva jedna centralna zona koja omogućava precizno osvjetljavanje glumca koji se nalazi na sredini pozornice i jednak broj zona lijevo i desno od centralne zone što omogućava širenje osvjetljenog prostora od sredine pozornice prema njenim rubovima. Broj zona po širini i dubini ovisi, osim o režijskoj koncepciji, i o veličini pozornice. Da bi se olakšao proces rada, zone se najčešće ucrtavaju kao kvadrati ili krugovi koji predstavljaju dio scene koje može pokriti svjetlosni snop jednog reflektora.

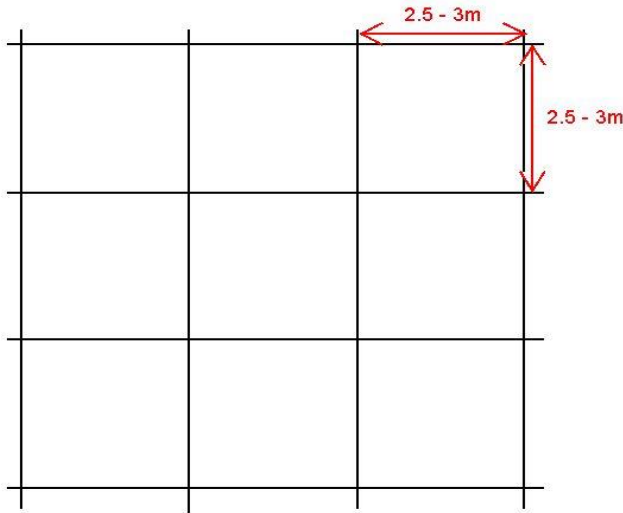
Slika br. 2.: Podjela prostora na zone igre po planovima



U prethodnom primjeru prikazana je podjela na 3 zone po širini pozornice i na 3 zone po dubini pozornice. Oznaka „C“ označava centar, „L“ označava lijevo, „D“ je desno i odnose se na pozicije u širini pozornice. Brojevi 1 i 2, te slovo „Z“ označavaju planove po dubini pozornice. Na taj se način zone ucrtavaju na tlocrt pozornice.

Zone označene isprekidanim linijama pokazuju kako bi se označavale zone u nekim većim prostorima ukoliko bi za njih postojala potreba. Tako bi oznaka za drugu zonu desno u prvom planu glasila „1DD“, dok bi u slučaju proscenij pozornice zone imenovali slovom „P“. Ovo je samo jedan od načina označavanja zona igre. Svaki oblikovatelj svjetla radi to na svoj način. Česta je podjela samo s numeriranjem zona, s lijeva na desno.

Slika br. 3: Veličina zona igre, zona od 2,5 – 3m



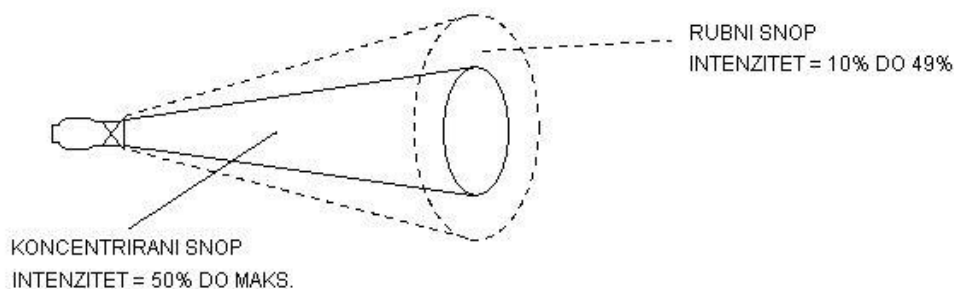
Veličina zona igre ovisi o širini snopa i udaljenosti reflektora, ali ne smije biti prevelika kako bi se zadržala fleksibilnost. Kao što je već rečeno, zone trebaju omogućiti izvođenje svjetlosnih promjena usklađenih s kretanjem izvođača po sceni, dramaturgijom i režijom predstave. Fleksibilnost je potrebna upravo zbog izvođenja promjena, u slučaju da redatelj promijeni mizanscen, svjetlo treba imati mogućnost

popratiti tu promjenu. Zbog toga je najčešća veličina zone od 2,5 – 3m (slika br. 3).

Treba, međutim, voditi računa o tome da svjetlo mora pokrivati lice glumca koji se kreće pozornicom. Zbog toga se prave zone ne nalaze na podu, već na visini lica glumca. Zato je bitno da se veličina zone odredi sukladno s veličinom dostupnog svjetlosnog snopa, kako bi se susjedne zone mogle pravilno preklapati.

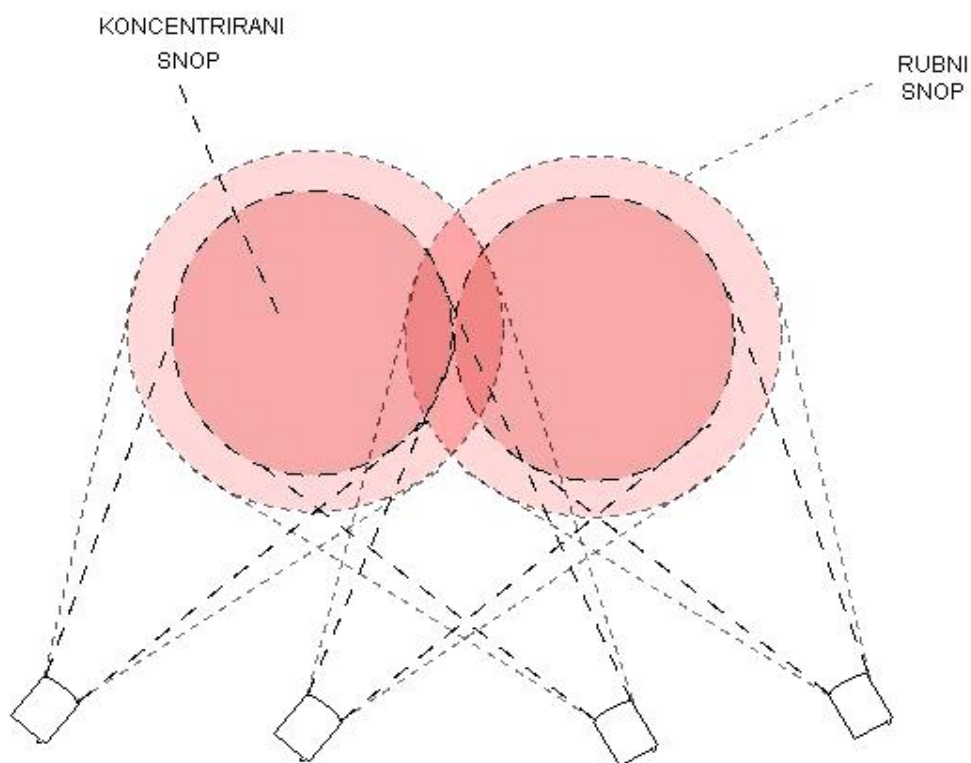
Za pravilno preklapanje zona potrebno je spomenuti dijelove svjetlosnog snopa – unutarnjeg dijela i vanjskog dijela. Unutarnji dio svjetlosnog snopa, u kojem se intenzitet svjetla kreće od maksimalnog intenziteta u njegovom središtu do 50% maksimalnog intenziteta na njegovom rubu naziva se koncentrirani snop (*beam angle*). Rubni snop (*field angle*) je vanjski dio svjetlosnog snopa u kojem se intenzitet svjetla kreće od 49% maksimalnog intenziteta na njegovom unutarnjem, do 10% maksimalnog intenziteta na njegovom vanjskom rubu.

Slika br. 4: Koncentrirani i rubni svjetlosni snop



Svaki proizvođač scenskih reflektora mjeri širinu oba snopa u stupnjevima i te podatke objavljuje u katalogima. Ti su podaci jako bitni kod usmjeravanja reflektora. Ako se koncentrirani snopovi dodiruju a rubni preklapaju, dobiva se ravnomjerno pokrivanje scene svjetlom.

Slika br. 5: Koncentrirani snop i rubni snop – pravilno preklapanje



Takvim pravilnim preklapanjem izbjegavaju se takozvane *rupe* između zona koje su vidljive kad izvođač prelazi iz jedne zone u drugu, a posljedica su nepravilnog preklapanja svjetlosnih snopova. Prijelaz između zona treba biti nevidljiv. Ako se nakon završenog usmjeravanja reflektora *rupe* i dalje pojavljuju, očigledno je da su zone krivo proračunate te da ih je potrebno ponovno odrediti i drugačije postaviti.

Zone ne moraju uvijek biti iste veličine. U nekim će slučajevima zone u 1. i 2. planu biti istih dimenzija, dok će u trećem planu biti manje jer je prostor zauzet scenografijom. Osim režije, na broj i veličinu zona utječe i scenografija.

Broj zona i njihov raspored razlikuju se od predstave do predstave, o čemu će biti riječi u nastavku ovog rada.

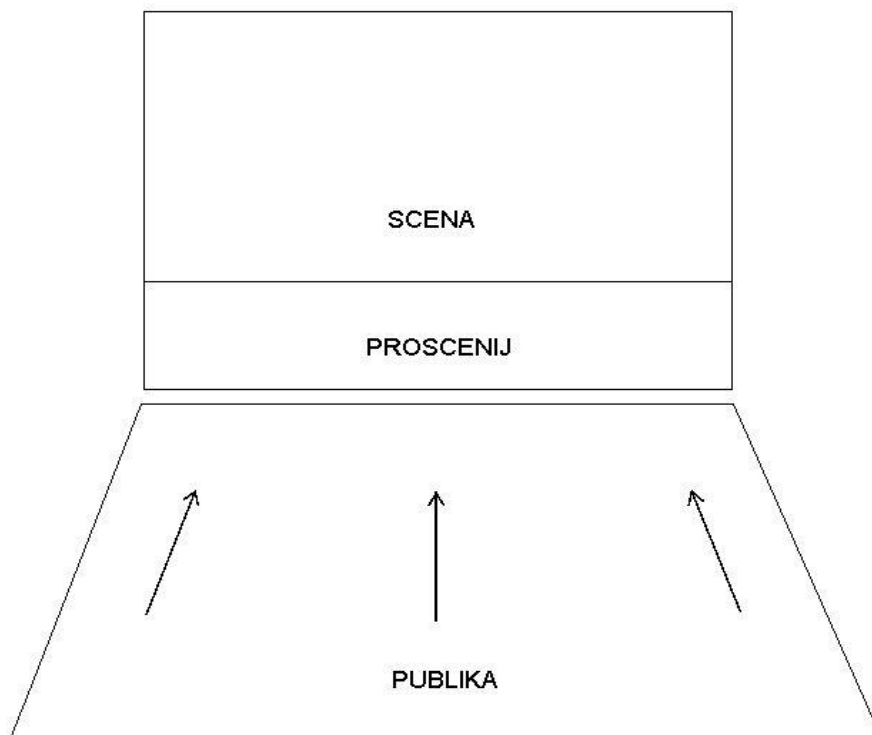
4. Zone igre u kazališnim prostorima

4.1. Zone igre na proscenij pozornici

Proscenij pozornica vuče porijeklo iz stare Grčke. Riječ *proscenij* sastavljena je od riječi *pro* - ispred i *skene* - scena, što znači *ispred scene*. *Skena* je u početku bila zaklon u obliku šatora koji je služio glumcima, te je uz *orkestru* (prostor namijenjen zboru i kretanju glumaca) predstavljao glavne dijelove starogrčkog kazališta. Proscenij je u antičkom kazalištu bio mjesto odakle su glumci izlazili na pozornicu.

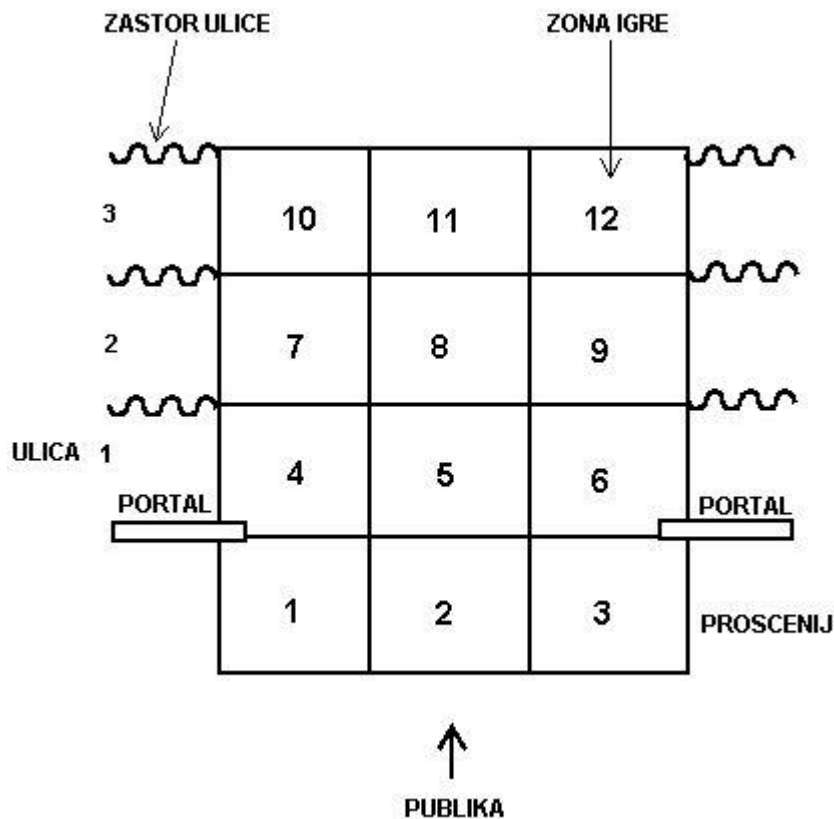
Danas je proscenij dio na prednjem dijelu kazališne pozornice. Može biti kvadratnog ili ovalnog oblika, a portalni most predstavlja granicu između proscenija i scene. U modernom kazalištu proscenij ima ulogu *rampe*, nevidljive barijere koja dijeli pozornicu od publike i kroz koju publika gleda predstavu. U Republici Hrvatskoj to je najčešća vrsta pozornice.

Slika br. 6: Proscenij pozornica i njezina vizura



Slika br. 7 prikazuje jedan od načina na koji je moguće podijeliti na zone praznu proscenij pozornicu. Ako je cijela scena igraći prostor, a široka je 8 metara, može se podijeliti u tri zone po širini. S dubinom scene od 10 metara dobije se 12 zona igre, označenih brojevima od 1 – 12.

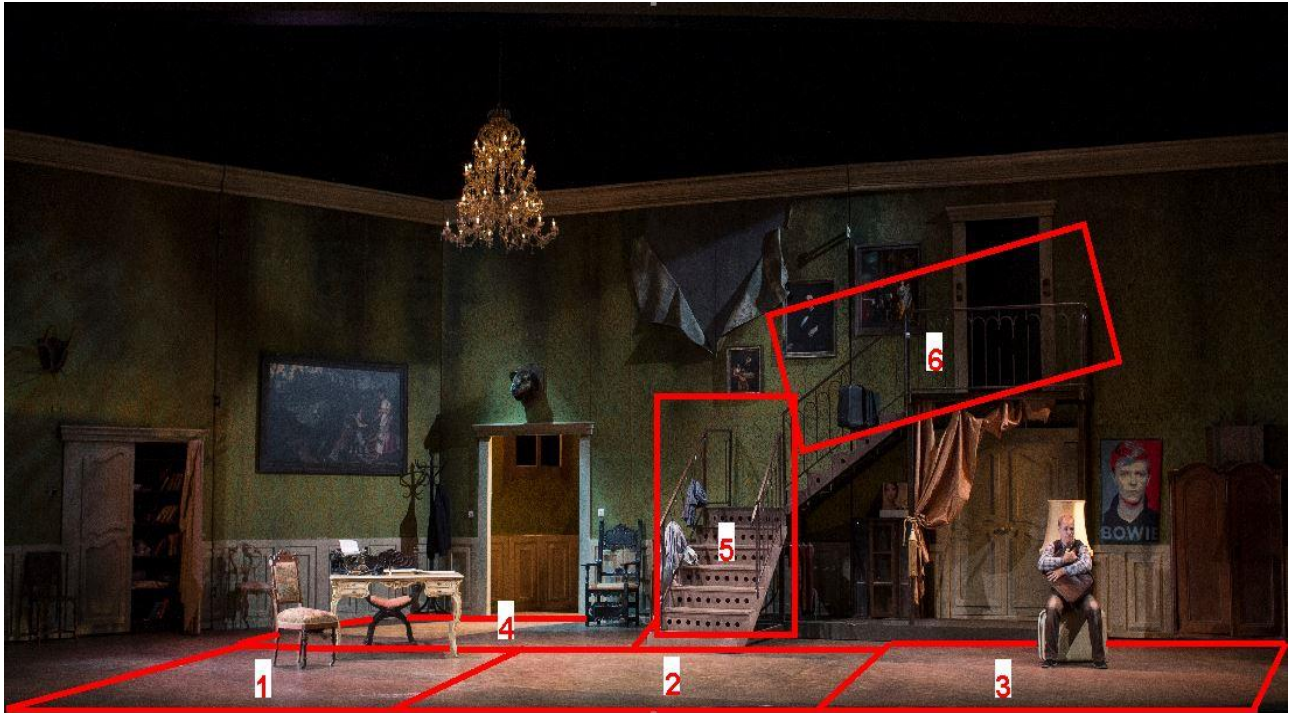
Slika br. 7: Raster proscenij scene sa 12 zona igre, tri plana širine i četiri plana dubine



U praksi su česti slučajevi kada je dio pozornice zauzet scenografijom. Takav primjer prikazan je na slici 8.

Primjer prikazuje proscenij pozornicu podijeljenu na 6 zona igre. Zone od 1 do 4 predstavljaju prostor ispred scenografske kulise. Zone od 1 do 3 jednake su veličine, dok je zona 4 nešto manja zbog scenografije. Zone 5 i 6 pokrivaju prostor stepenica. Te su zone ujedno primjer kako scenografija, uz mizanscen i režiju, uvjetuje zone igre.

Slika br. 8: Primjer zona igre na proscenij pozornici koju uvjetuje scenografija. Primjer iz opere *Don Pasquale*



Iz proscenij pozornice proizašla je i jedna podvrsta - studio pozornica (eng. *free floor studio space*). Glavna razlika spram proscenij pozornice je u odnosu razine igraćeg prostora i gledališta. Kod klasične proscenij pozornice prvi red gledališta nalazi se niže od razine igraćeg prostora, dok je kod studio pozornice u istoj razini ili čak i malo uzdignut. Studio pozornica nastala je u 20. st. kao rezultat prenamjene nekog prostora u prostor za scenske izvedbe. Najčešće se koristi za dramske i plesne produkcije. O studio pozornici biti će više riječi u završnom poglavlju ovog rada.

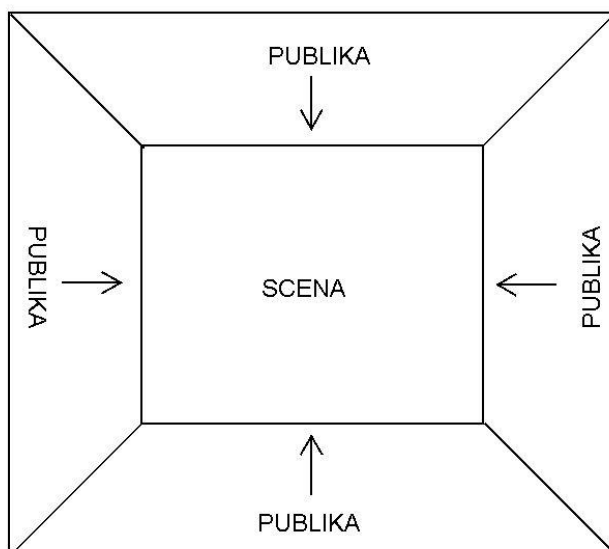
4.2. Zone igre na arena pozornici

Pojam arena potječe od latinske riječi *harena* što znači *pijesak*, a korijene vuče iz stare rimske kulture koja je u arenama održavala gladijatorske igre. Arena zapravo označava scenski prostor kružnog, kvadratnog ili ovalnog oblika okružen publikom.

Arena pozornica može biti:

- u obliku punog kruga – publika sa sve četiri strane;
- u obliku $\frac{3}{4}$ kruga – publika na tri strane;
- scena sa publikom na dvije strane.

Slika br. 9: Arena pozornica s publikom na sve četiri strane



Arena pozornica u obliku punog kruga je vrsta pozornice u potpunosti okružena publikom. U moderno doba je prvi put prezentirana 1940. god. na Sveučilištu u Washingtonu od strane profesora Glenna Hughesa.¹ Najčešće je razina igraćeg prostora ista s prvim redom publike, a zna biti i niža. Što se tiče oblikovanja svjetla, preferira se niža razina igraćeg prostora u odnosu na publiku zbog sprječavanja rasipanja svjetla po publici. Treba spomenuti i to da ovakva vrsta pozornice uvjetuje scenografiju manjih dimenzija, koja se većinom svodi

¹ Boulanger, N.; Lounsbury, W.: „Theatre lighting from A to Z“; University of Washington Press, 1992., str. 164.

na namještaj. Velika scenografija na ovakvoj pozornici zatvorila bi vizuru barem jednoj strani publike.

Ova vrsta pozornice je danas najčešća vrsta arena pozornice i predstavlja veliki izazov kod oblikovanja svjetla zbog svoje četiri različite vizure.

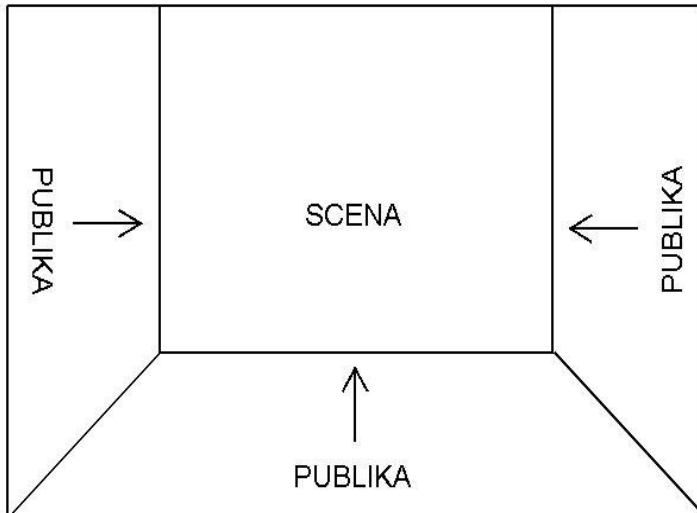
Slika br. 10: Primjer arena pozornice s publikom na četiri strane. Predstava *Tartuffe* u produkciji Akademije dramske umjetnosti iz Zagreba i Satiričkog kazališta Kerempuh, na gostovanju na Dubrovačkim ljetnim igrama 2014. g.



Izvor: <http://www.dubrovnik-festival.hr/hr/program/jbp-moli%C3%A8re-tartuffe>, 1.10.2016.

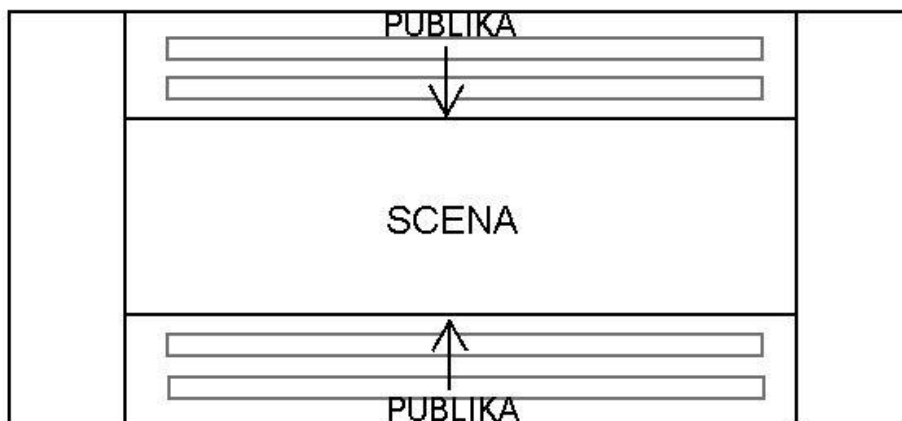
U slučaju arena pozornice u obliku $\frac{3}{4}$ kruga, publika promatra prizor s tri strane. U većini slučajeva četvrtu stranu koja je bez publike zauzima neka vrsta zida ili scenografije. U literaturi se spominje kao pozornica u obliku slova U ili T.²

Slika br. 11: Arena pozornica u obliku $\frac{3}{4}$ kruga



Arena pozornica s publikom na dvije strane smatra se najjednostavnijim oblikom arena pozornice. Popularno je zvana i *sandwich* scena. Najčešće je dugog i užeg oblika u odnosu na ostale vrste arena. Gledalište počinje na razini igraćeg prostora ili je malo uzdignuto.

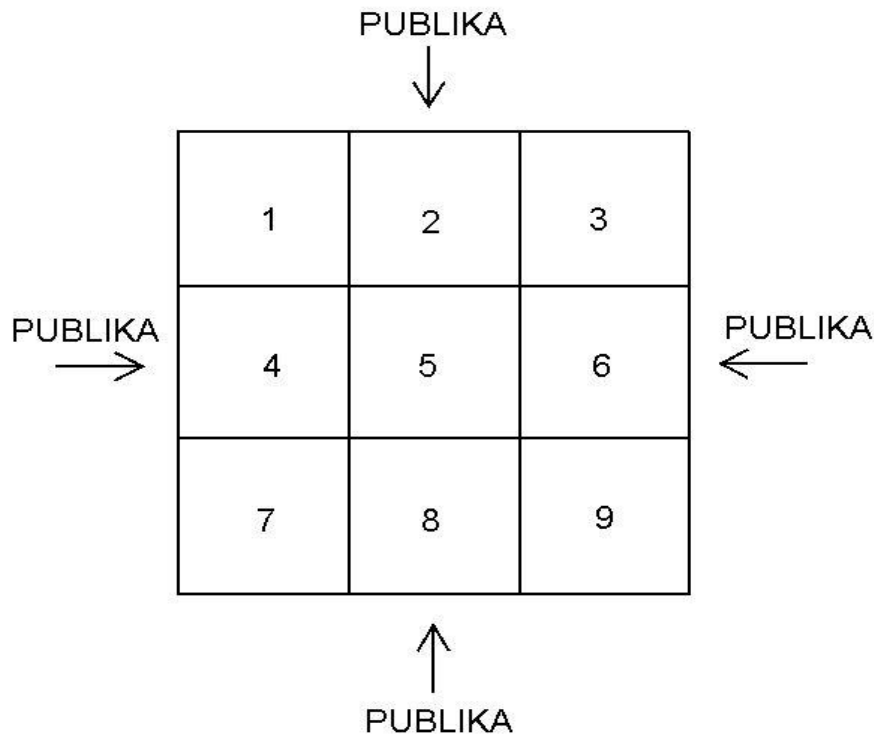
Slika br. 12: Sandwich pozornica



² Ibid., str. 165.

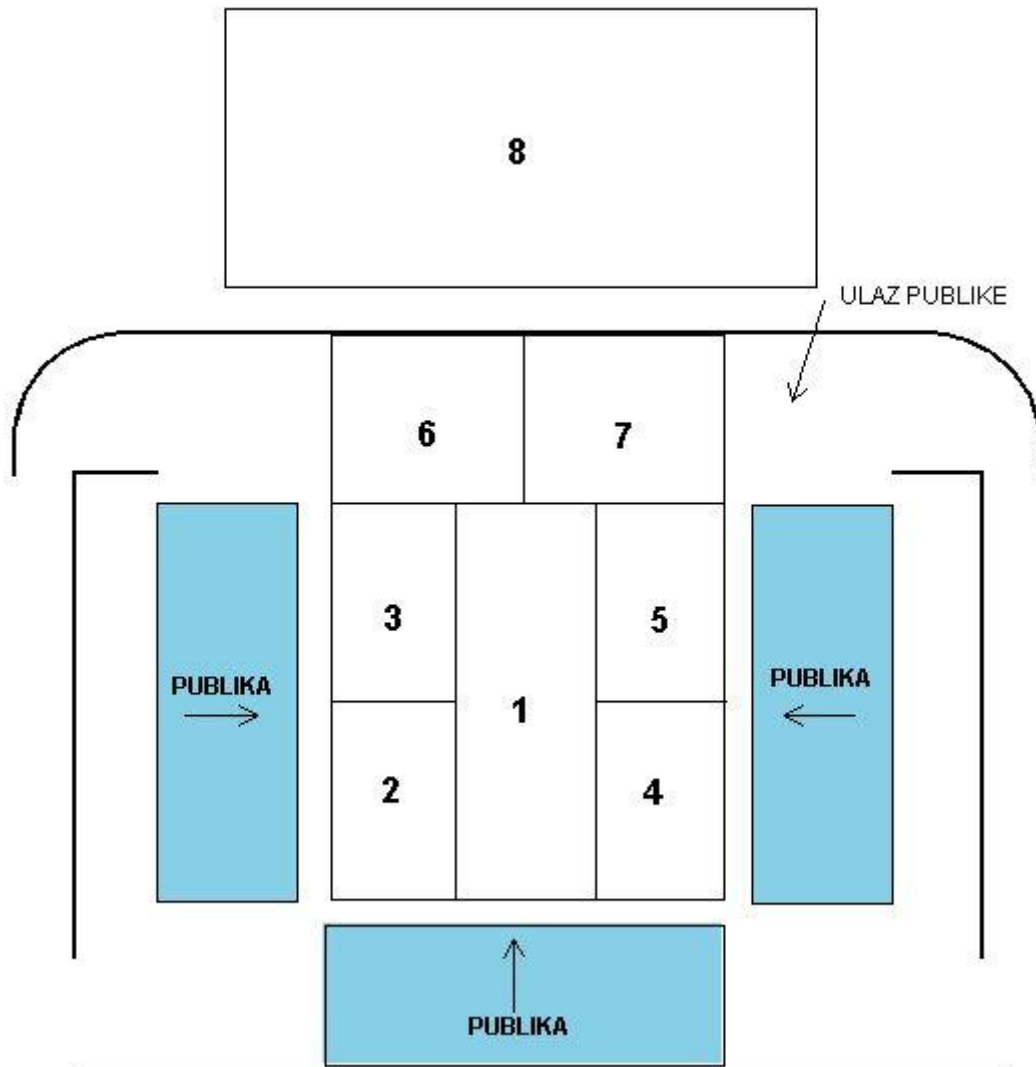
Podjela na zone na ovoj vrsti pozornice radi se na način opisan u poglavlju o zonama igre. Treba, međutim, uzeti u obzir da nijedna strana publike, pa tako ni pojedini gledatelj, ne vidi predstavu na isti način. U jednom trenutku može se dogoditi da 2/3 publike vidi lice glumca, dok mu preostala trećina gleda u leđa.

Slika br. 13: Podjela zona igre u areni na devet zona



Vidljivo je da su zone podijeljene na isti način kao i kod proscenij pozornice. Budući da se zbog same prirode arena pozornice scenografija uglavnom svodi na namještaj ili je uopće nema, predstava se oslanja na svjetlo, ton, projekciju i samu igru. To pruža oblikovatelju svjetla puno veću slobodu, prvenstveno u korištenju boje ili svjetlosnih projekcija.

Slijedeći primjer (slika br. 14) dolazi iz predstave *Tartuffe* u produkciji Akademije dramske umjetnosti u Zagrebu.

Slika br. 14: Podjela na zone igre u predstavi *Tartuffe*

Glavni igraći prostor smješten je iza portalnog mosta zajedno s gledalištem koje okružuje scenu s tri strane – zone od 1 do 5. Zona 1 predstavlja prostor oko glavnog stola, koji se temperaturom boje svjetla razlikuje od zona 2 do 5. Odvojena je i drugih dimenzija jer u predstavi postoji situacija kada je samo ona osvijetljena. Zone od 2 do 5 predstavljaju nadopunu zoni 1 u situacijama kada je potrebno osvijetliti ostali dio glavnog igraćeg prostora.

Dopunski igraći prostor (zone 6, 7 i 8) predstavljaju zone u koje glumci samo povremeno zalaze, i predstavljaju prijelaz iz glavnog prostora u neigraći prostor. Potrebe za detaljnijom podjelom nije bilo. Zona br. 8 predstavlja dio partera po kojem se glumci kreću.

Iz ovog je primjera vidljivo da igraći prostor nije podijeljen na jednake zone, nego na minimalno potrebni broj zona različitih dimenzija. Prostor je mogao biti podijeljen i drugačije, u više manjih zona, ali režijska koncepcija to nije zahtijevala.

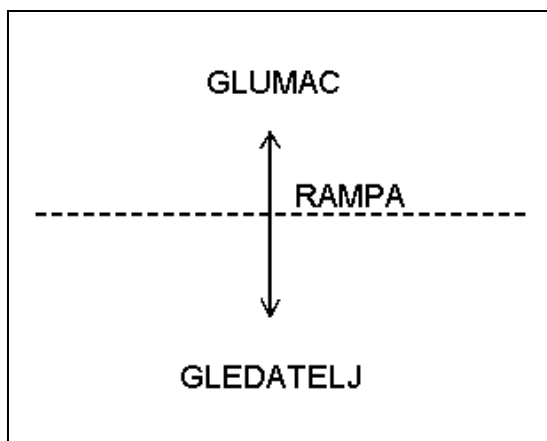
Jedan od glavnih izazova u oblikovanju svjetla kod ovakvih vrsta pozornica jest u tome da se što više izbjegne odsjaj svjetla u publici. Opasnost je u tome što se u većini slučajeva publika nalazi u neposrednoj blizini prostora glumačke igre, a ponekad i unutar njega. Opće svjetlo koje pokriva zone igre u areni zahtijeva podjednaku svjetlosnu sliku za svu publiku.

5. Metode osvjetljavanja zone igre

U ovom će poglavlju biti riječi o različitim načinima osvjetljavanja zona igre, koji se u kazališnom žargonu nazivaju metodama. Različite metode nude različite načine osvjetljavanja, a zajednički im je cilj postići što veću raznovrsnost u osvjetljavanju, kako bi se svjetlosna slika mogla što bolje prilagoditi dramaturškim i režijskim potrebama.

Poglavlje je podijeljeno na metode osvjetljavanja zona igre na proscenij pozornici i arena pozornici. Radi se o dvije najčešće vrste pozornica koje zahtijevaju različita promišljanja kod osvjetljavanja zona igre.

Slika br. 15: Rampa – nevidljiva linija koja određuje odnos izvođača i gledatelja



Ta razlika u promišljanjima kreće od *rampe*. Zamislimo dvije osobe koje sjede jedna nasuprot drugoj. Između njih postoji zamišljena linija koja odvaja onoga koji govori i onoga koji gleda i sluša. Tako je i u kazalištu. Postoji zamišljena linija koja odvaja publiku od izvođača na pozornici, popularno zvana *rampa*. *Rampa* određuje vizuru gledatelja, točku iz koje gledatelj vidi izvođača. Upravo je taj odnos izvođača i

gledatelja važan čimbenik u promišljanju oblikovanja svjetla u kazališnim produkcijama. Drugim riječima, vizura iz koje publika promatra scenu određuje način na koji scena treba biti osvjetljena.

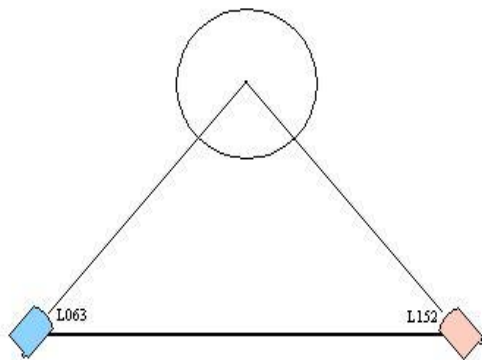
Isti princip vrijedi za metode osvjetljavanja proscenij pozornice (vizura iz jednog smjera) i metode osvjetljavanja arena pozornice (vizura iz 2 do 4 smjera).

5.1. Metode osvjetljavanja zona igre na proscenij pozornici

Postoji više pristupa osvjetljavanju igre na proscenij pozornici, a najpoznatije su *McCandless* metoda, *Watson* metoda i *wash and key* metoda. Važno je naglasiti da se većina navedenih metoda bavi isključivo prednjim svjetlom gledano iz vizure gledatelja.

5.1.1. *McCandless* metoda

Slika br. 16: *McCandless* metoda



Koliko je poznato, Stanley McCandless je bio prvi koji je ponudio sustav osvjetljavanja pozornice podijeljene na zone igre kako bi omogućio osvjetljavanje čitave pozornice, ali i izdvajanje pojedinačnih zona. Napisao je knjigu naziva *A Method of Lighting the Stage* objavljenu 1932. g. Najvjerojatnije zbog velikih financijskih restrikcija koje su bile neminovan rezultat tadašnjih kriznih

vremena³, McCandless je bio koncentriran na to kako da koristeći najmanji broj reflektora i dimmera uspije svjetlosno modelirati glumca i stvoriti ugođaj na sceni. Kako je njegova knjiga doživjela veliki uspjeh i bila opće prihvaćena, mnogo ljudi smatra knjigu „jedinom metodom“ i nisu se nikad razvijali izvan tih jednostavnih koncepata. Iako postoje neke druge metode koje su se razvile tijekom godina, bazična McCandless teorija još je uvijek aktualna kao što je bila ranih 1930-ih. Metoda je i dan danas preporučena kazalištima sa malo rasvjetne opreme.⁴

Prema McCandlessovoj metodi, svaka je zona osvjetljena s dva reflektora (najčešće PC ili profilni reflektor) koji su postavljeni pod kutem od 45° u odnosu na pozornicu i 90° međusobno. McCandless predlaže da jedna strana – reflektor bude obojena toplijim, a druga hladnijim filterom, te da su oba reflektora spojena na isti dimmerski kanal (vidi sliku br. 16).

³ Velika gospodarska kriza 1929. – 1933.g.

⁴ Boulanger, N.; Lounsbury, W.: „Theatre lighting from A to Z“; University of Washington Press, 1992., str.138.

Prednosti ove metode su da zahtijeva minimalnu opremu, pruža modeliranje figure na sceni, stvara koloristički ugođaj te pruža kontrolu boje u zoni igre. Mišljenja sam da kod ove metode nije toliko bitna boja, već smjer svjetla u odnosu na izvođača. Ovom se metodom dobiva potpuna osvjetljenost lica, tako da i gledatelj koji sjedi krajnje desno ili krajnje lijevo u gledalištu dobro vidi izvođača. Hoće li jedna strana biti obojena toplije ili hladnije ovisi o konceptu predstave i odluci oblikovatelja svjetla. U svakom slučaju, ova metoda može funkcionirati i bez boje.

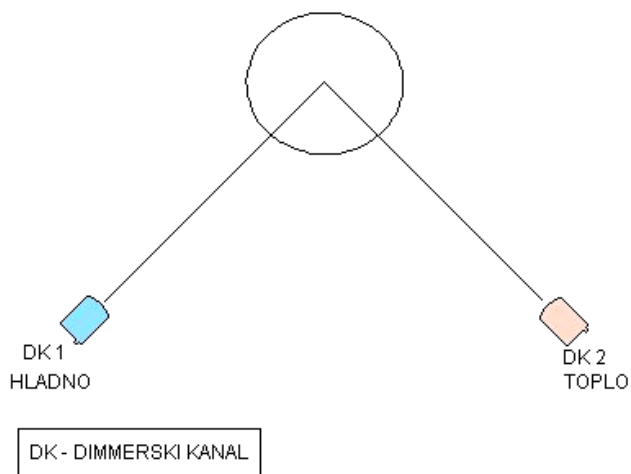
McCandless se i danas smatra najvažnijom metodom pokrivanja zone igre prednjim svjetlom i svaki bi je oblikovatelj svjetla trebao poznavati i moći primijeniti.

Slike br. 17 i 18: *McCandless* metoda prikazana u digitalnom trodimenzionalnom prikazu





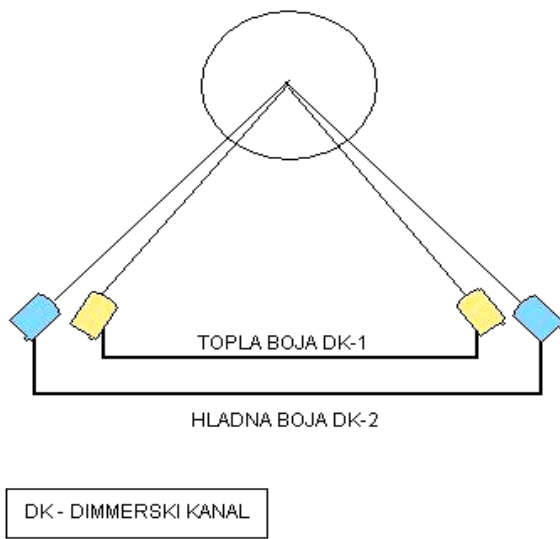
Slika br. 19: *Two dimmer McCandless*



klasični McCandless s dvije boje, ova metoda pruža bolju kontrolu boje – dva reflektora, jedan s toplijom bojom s jedne strane, a drugi s hladnijom bojom sa druge strane, kontroliraju se kroz dva kanala, svaki zasebno za svaku boju (vidi sliku br. 19).

Kroz godine, originalna McCandless metoda je unaprijeđena. Prva od *naprednijih* McCandless metoda je *Two dimmer McCandless* (McCandless s dva dimmerska kanala). Danas je to standard i svaka bi kazališna dvorana u osnovnoj postavi trebala imati predviđena za svaku zonu po dva reflektora na zasebnim kanalima. Ako se koristi

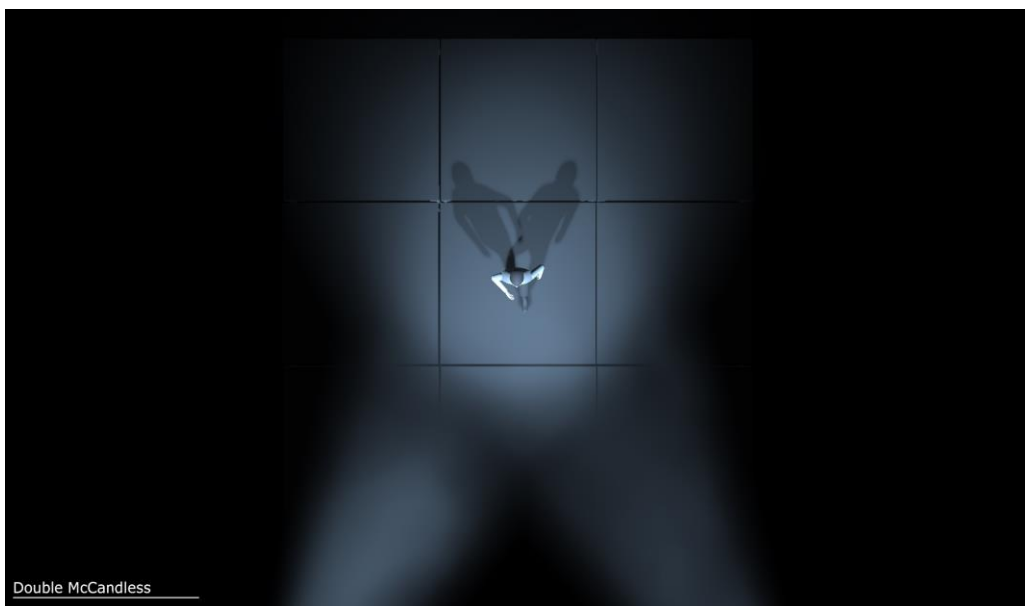
Slika br. 20: Double-reverse McCandless formula na dva dimmerska kanala



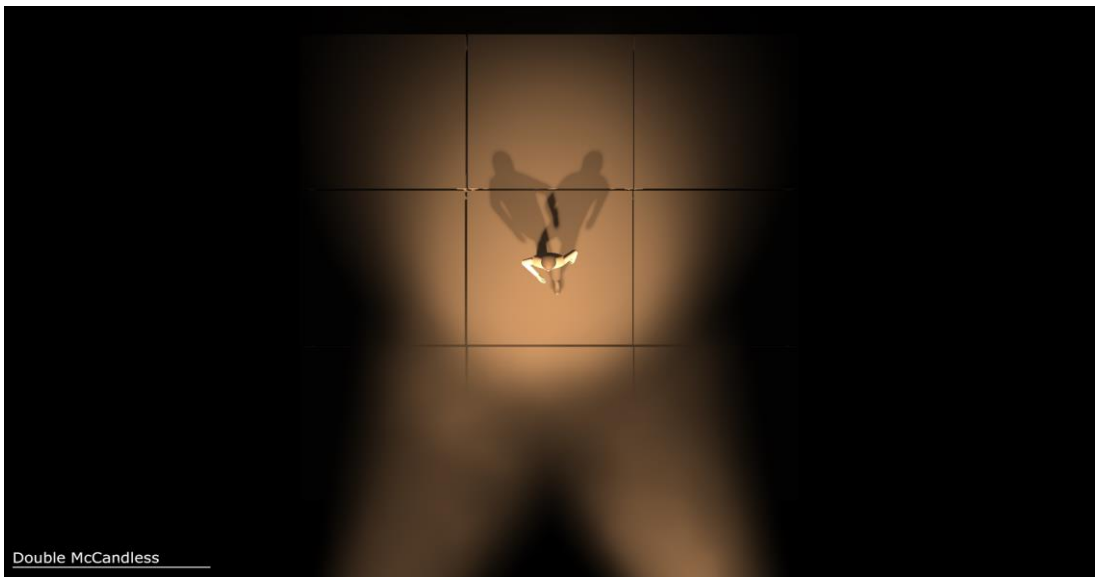
Double-reverse McCandless metoda je logični nastavak originalne McCandless metode i smatra se da je bila neizbježna kada se pojavila mogućnost nabavke više rasvjetne opreme⁵. Ova metoda koristi četiri reflektora – prvi par, s lijeve i desne strane topli; drugi par isti takav hladni. Četiri reflektora spajaju se na dva dimmerska kanala, svaki za svoju boju posebno. Potpuna kontrola bila bi postignuta kad bi svaki reflektor bio na vlastitom kanalu. Prednosti ove metode su u tome da se lako kontrolira svaka zona

igre i da ispravlja nedostatke osnovne McCandless metode s obzirom na to da otvara mogućnost izmjena tople i hladne strane, što je naročito važno ako se radi o predstavi s više različitih scenografija koja zahtijeva i više različitih ugođaja. Nedostatak je ove metode što zahtijeva duplo više opreme od osnovnog McCandlessa.

Slike br. 21 i 12: Double-reverse McCandless formula na dva dimmerska kanala u trodimenzionalnom prikazu, hladna i topla temperaturna verzija

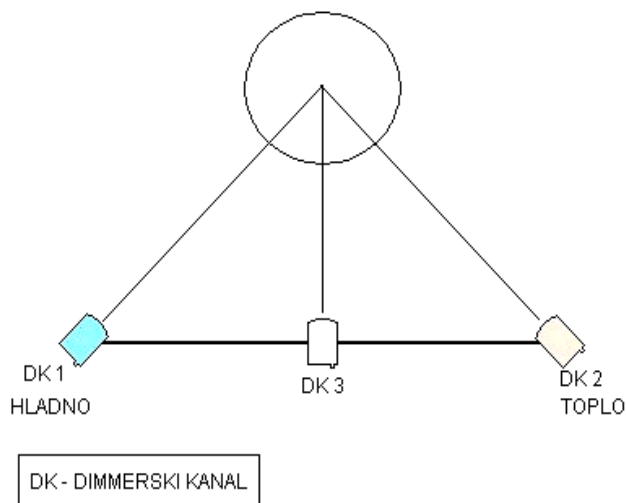


⁵ Ibid., str.140.



Wash formula

Slika br. 23: Wash formula s tri dimmerska kanala

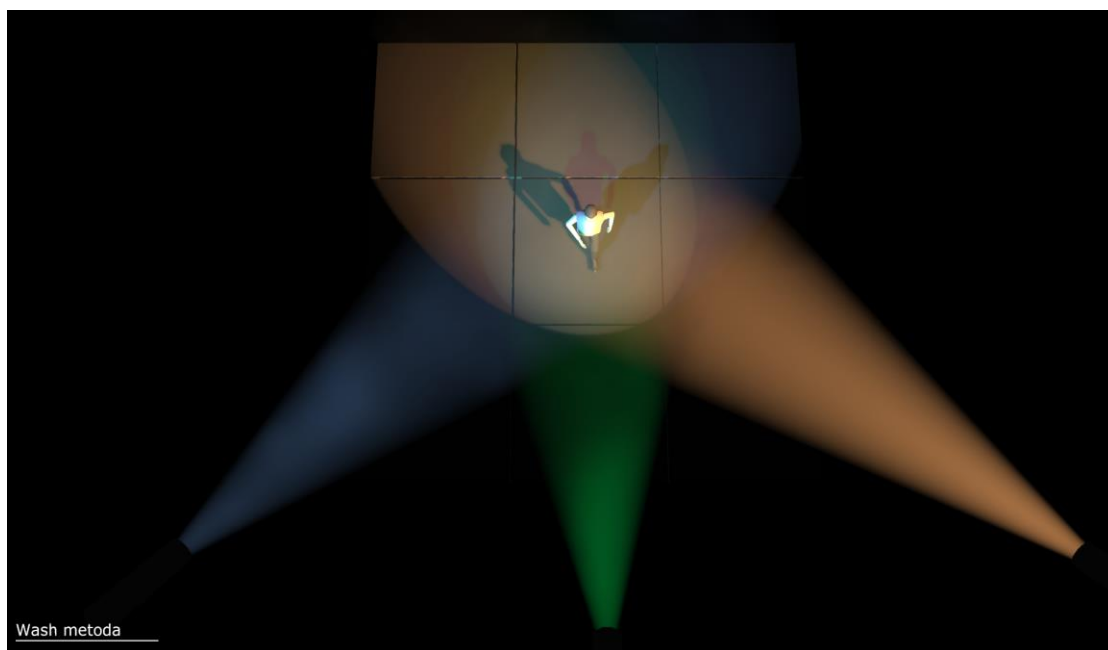


Wash formula, sljedeća u nizu naprednijih metoda, također nastoji prevladati probleme koje ima bazični *McCandless*. Ova metoda se sastoji od tri reflektora; s jedne strane topla boja, s druge hladna boja i treći reflektor, najčešće neutralne boje, fokusiran u sredinu zone igre sa centralne pozicije. U najosnovnijoj formi metoda zahtijeva jedan dimmerski kanal, međutim dva kanala daju bolju kontrolu, dok ova metoda sa tri kanala daje

potpunu kontrolu svjetla i preporučuje se kao takva. Prednosti ove metode jesu te da pokušava modificirati pretjeranu zasićenost toplom i hladnom bojom, kako na licu glumca tako i na zoni koju osvjetljavamo; omogućava glatko pokrivanje i spajanje zona igre te s tri kanala pruža odličnu kontrolu nad bojama.

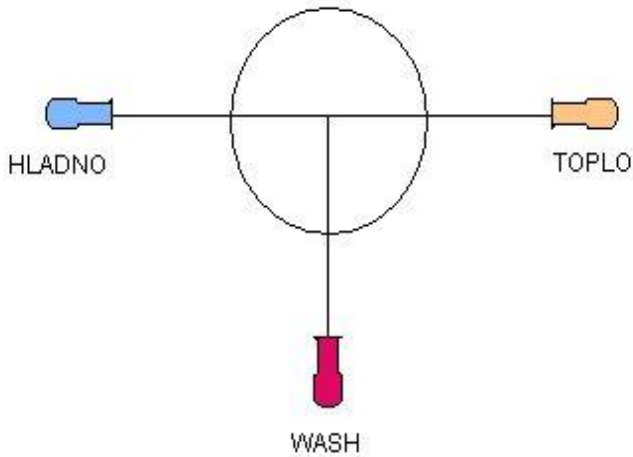
Jedini nedostatak jest da kod malih kazališta jedan dodatni reflektor, kao i dimmerski kanal mogu predstavljati problem.

Slike br. 24 i 25: *Wash formula* s tri dimmerska kanala u trodimenzionalnom prikazu



5.1.2. Wash and key metoda

Slika br. 26: Wash and key metoda



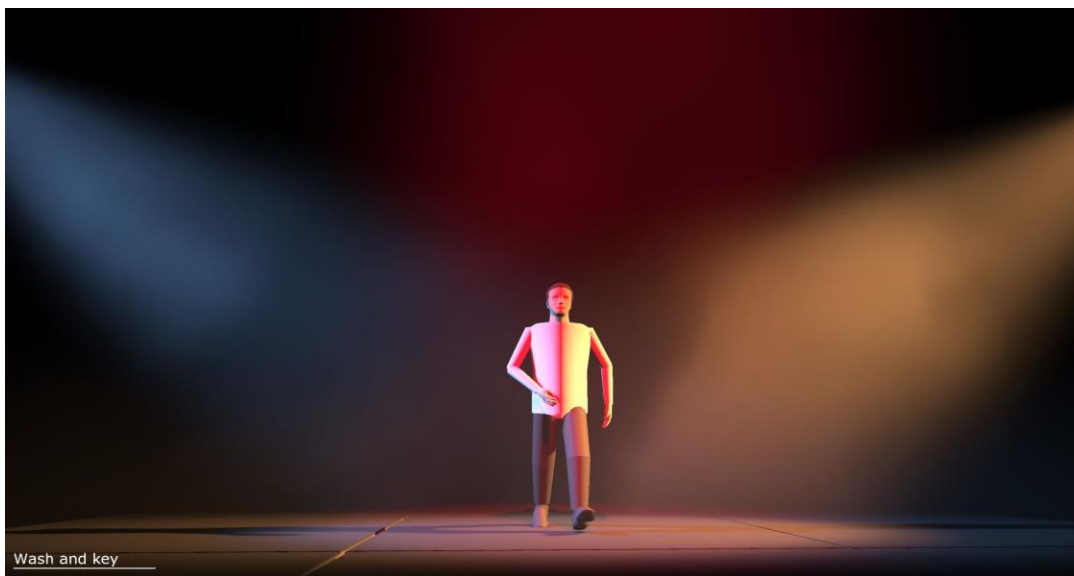
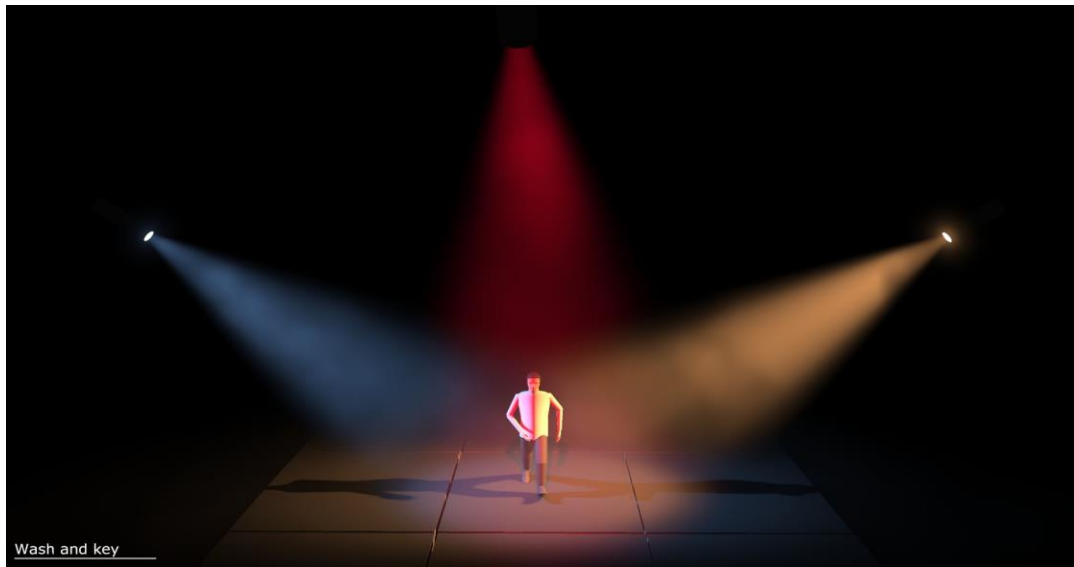
„Wash and key“ metoda predviđa prednji wash reflektor postavljen iz smjera gledališta pod niskim kutem, te dva bočna reflektora, najčešće pod istim kutem kao i prednji reflektor⁶. Metoda se često primjenjuje u baletnim i općenito plesnim predstavama zbog odličnog naglašavanja tijela plesača bočnim svjetlom, dok prednji reflektor istovremeno osigurava dovoljnu vidljivost lica i kostima, te dopunjava ukupni ugođaj. Po načinu

upotrebe boja i efekata ova metoda jako podsjeća na ranije spomenutu *wash formulu*, ali zbog razlike u kutu iz kojeg su izvođači osvijetljeni, rezultat je znatno dinamičniji. Metoda je najefikasnija kada je svaki reflektor na vlastitom dimmerskom kanalu.

Prednost ove metode je u mogućnosti modificiranja dvije boje svjetla na licu izvođača, boljem preklapanju u pokrivanju zona igre i suptilnijom kontrolom boje. Nedostaci su isti kao i kod *wash formule*.

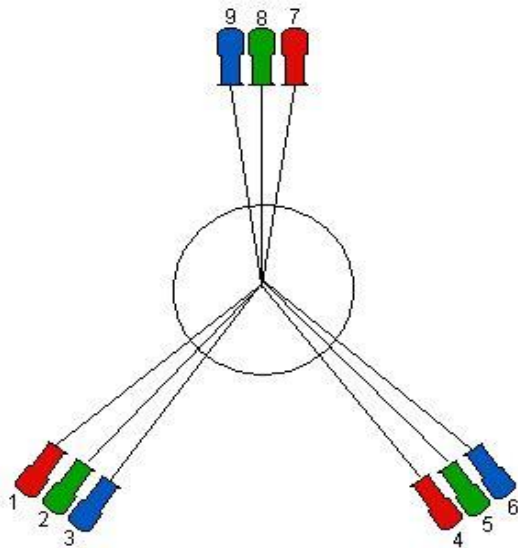
⁶ Ibid., str.141.

Slike br. 27 i 28: *Wash and key* metoda u trodimenzionalnom prikazu



5.1.3. Watson metoda

Slika br. 29: Watson metoda



Watson metoda je u početku, 1950-ih godina, prezentirana kao svojevrsni eksperiment, a ne kao jedna od preporučenih metoda oblikovanja svjetla. U skoro pa laboratorijskim uvjetima, profesor oblikovanja svjetla Lee Watson, proveo je svjetlosni eksperiment u kojemu je iskoristio devet reflektora, koje je smjestio u tri grupe iz tri pozicije pod kutem od 120°. Svaka grupa sadrži tri primarne boje – crvenu, zelenu i plavu. Svaki reflektor ima svoj

dimmerski kanal. S ovom metodom moguće je postići bilo koju boju, uključujući i bijelu. Također, svi reflektori moraju imati istu snagu (W), te biti iste vrste i kvalitete⁷.

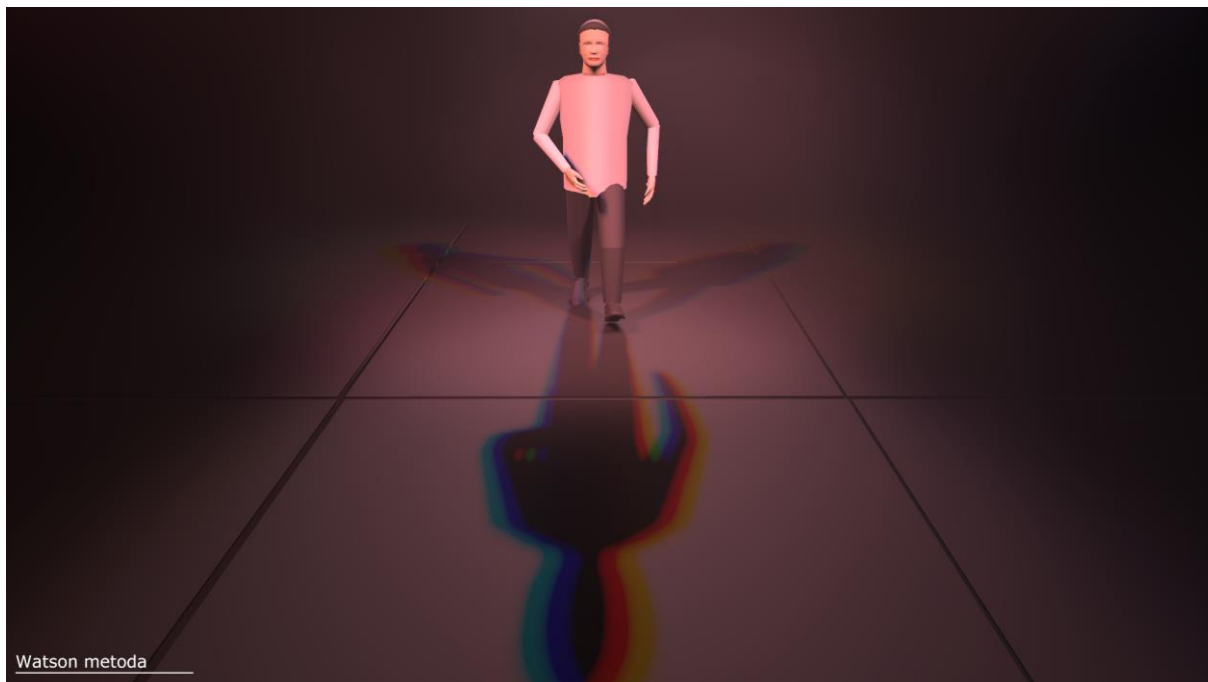
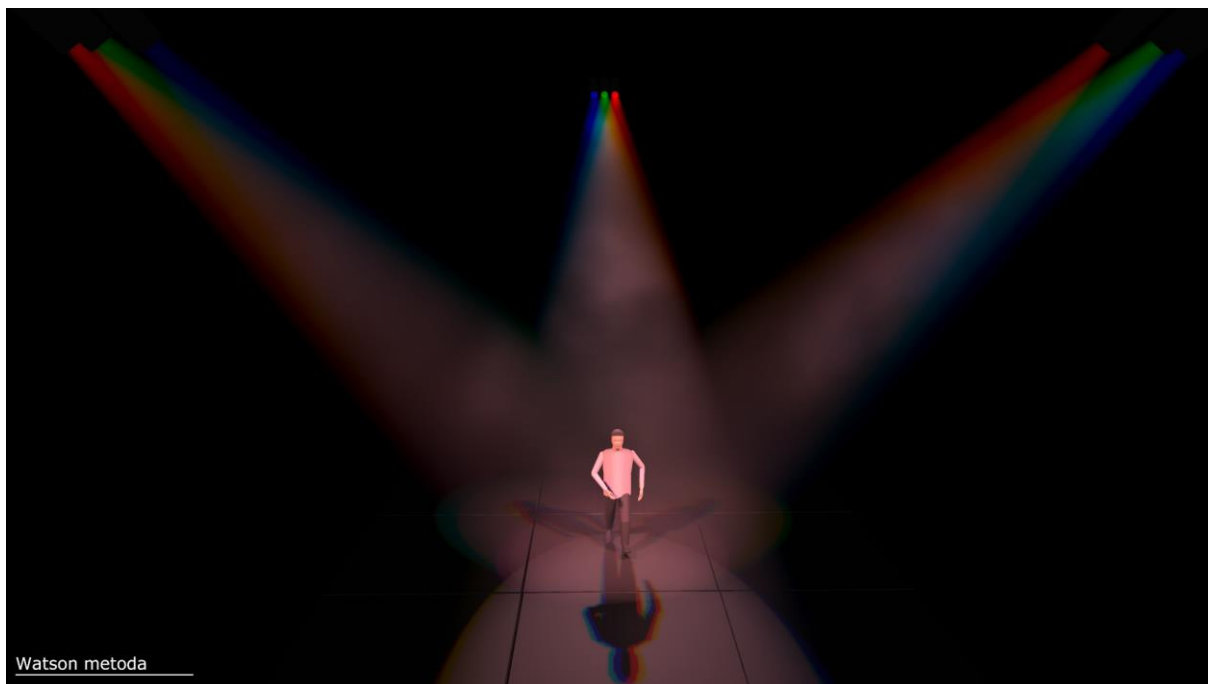
Ovo je ultimativna metoda za postizanje bilo koje boje u zoni igre uz odličnu kontrolu, što je i najveća prednost ove metode. Najveću primjenu ima u mjuziklima.

Nedostaci su u tome što metoda zahtijeva velik broj reflektora i veliku količinu električne energije. *Watson metoda troši i jako puno vremena, jer su za jednu malu predstavu potrebni sati i sati proba sa svjetlom⁸.* Watson metoda se pokazala i financijski najskupljom jer zahtijeva najveći broj rasvjetnih aparata od svih navedenih metoda. Pojavom automatizirane rasvjete ova metoda se reducira s devet na minimalno tri rasvjetna aparata, prvenstveno aparatima s LED izvorom koji u svojoj najjednostavnijoj verziji miješaju tri boje.

⁷ Ibid., str. 141.

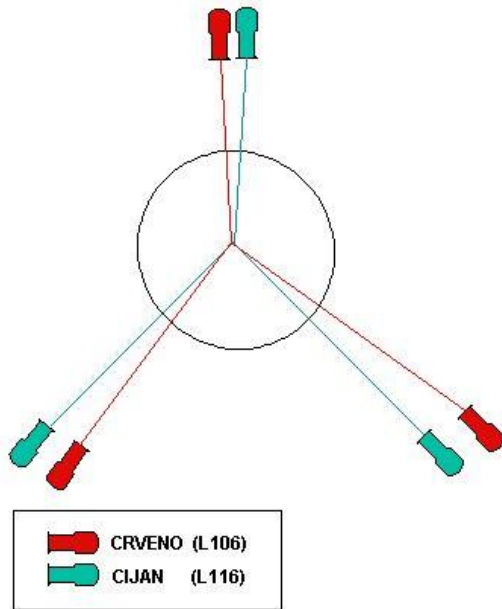
⁸ Ibid., str. 141.

Slike br. 30 i 31: *Watson* metoda u trodimenzionalnom prikazu



5.1.4. *Combination* metoda

Slika br. 32: *Combination* metoda



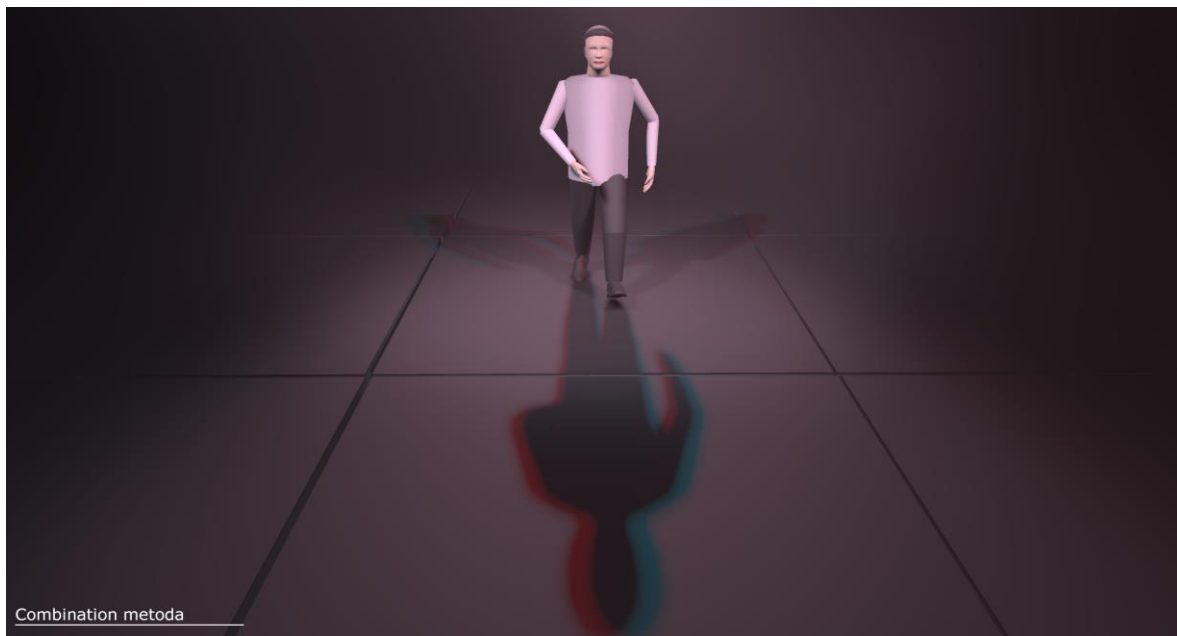
Combination metoda je zapravo kombinacija pojednostavljene *Watson* metode i *double-reverse McCandless* metode. Zaživjela je 1950-ih godina. Koristi se šest reflektora koji su podijeljeni u tri grupe – dvije grupe u prednjoj poziciji pod kutem od 90° i dva reflektora za stražnje svjetlo.⁹ Boje trebaju biti u komplementarnom odnosu kako bi se hladne i tople komponente mogle izvlačiti s obje strane, npr. plava i narančasta (*blue and amber*) ili cijan i crvena (*cyan and red*). Boje treba pažljivo odabrati s obzirom na to da određene kombinacije boja nisu dobre za određene scene, poput npr. interijera, sunčanog dana ili

ostalih čvrsto definiranih dramaturških dijelova.

Ova metoda pruža razumnu kontrolu boje. Predlaže se korištenje dva dimmerska kanala, za svaku boju po jedan, iako bi kao metoda bila znatno prilagodljivija kad bi svaki reflektor bio na vlastitom kanalu. Važno je naglasiti da i ova metoda zahtijeva istu vrstu, jačinu i kvalitetu reflektora kako bi se postignuo željeni svjetlosni efekt.

⁹ Ibid., str. 141.

Slike br. 33 i 34: *Combination* metoda u trodimenzionalnom prikazu

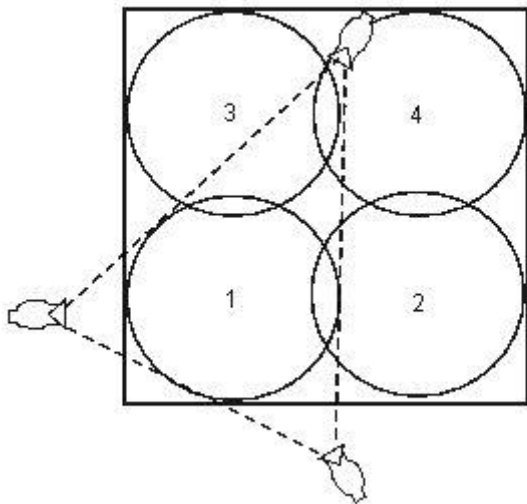


5.2. Metode osvjetljavanja zona igre na arena pozornici

Za razliku od proscenij pozornice, arena pozornica ima više vizura – 2 do 4, i zbog toga zahtijeva različite metode osvjetljavanja zona igre.

Minimalna količina opreme za pokrivanje zone igre na ovakvoj vrsti pozornice zahtijeva tri reflektora po zoni igre (slika br. 35).

Slika br. 35: Minimalno osvjetljenje zone br. 1 kod arena pozornice



Dvorana s većim brojem reflektora, *cugova* ili *gridom*, daje bolje mogućnosti oblikovanja svjetla. Zbog opasnosti od odsjaja svjetla u publici, izuzetno je bitna i visina na koju se reflektori postavljaju, budući da više postavljeni reflektori omogućavaju bolje kuteve za osvjetljavanje glumaca i izbjegavanje osvjetljavanja publike. Problemi s postavljanjem reflektora naročito su prisutni kod predstava koje

gostuju na raznim lokacijama otvorenog tipa a osvjetljene su sa četiri stativa iz četiri kuta pozornice. Takav sistem je dosta čest i trebao bi biti zamijenjen sistemom *trussa*.¹⁰

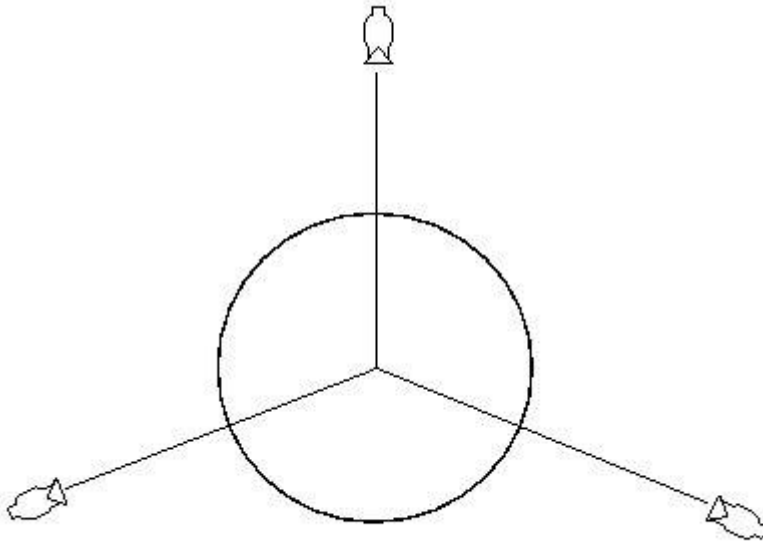
Dok kod proscenij pozornica postoji više metoda osvjetljavanja, kod arena pozornica postoje samo dvije osnovne metode, koje jednako vrijede za sve vrste arena pozornica - osvjetljenje pod kutem od 120° (*120° lighting*) i osvjetljenje pod kutem od 90° (*90° lighting*).

¹⁰ Vrsta tornja metalne strukture križaste potpore koja se koristi za vješanje reflektora.

5.2.1. Osvjetljenje pod kutem od 120° (*120° lighting*)

*Omogućava minimalno pokrivanje svjetlom kada je u pitanju manjak opreme.*¹¹ Ova metoda koristi tri reflektora za svaku zonu igre, postavljena pod međusobnim kutem od 120°. Uobičajeno je da su sva tri reflektora iste boje kako bi se izbjegle nepotrebne distrakcije na glumcima. Metoda predlaže da se sva tri reflektora nalaze na istom dimmerskom kanalu. Najveći nedostatak ove metode jest slabo preklapanje primarnih snopova svjetla kod susjednih svjetlosnih zona. U nekim produkcijama to nije bitno, ali za veće produkcije ova se metoda ne preporuča.

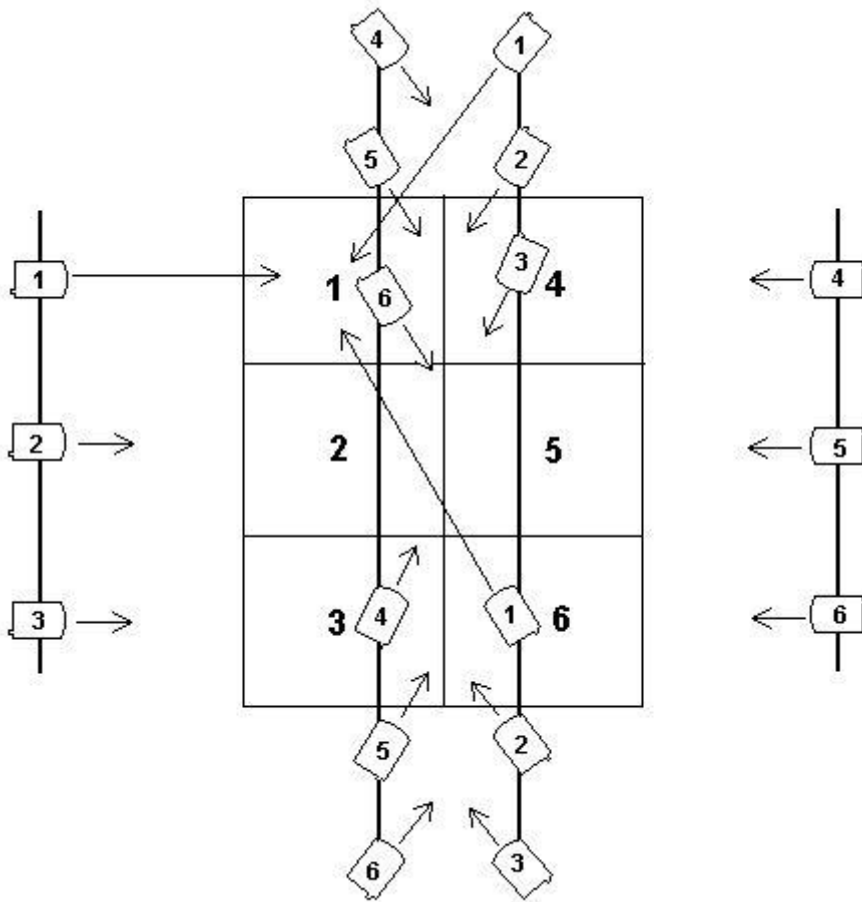
Slika br. 36: Metoda osvjetljenja od 120°



U primjeru na slici br. 37 prikazana je shema pokrivanja arena pozornice podijeljene na šest zona igre 120° metodom. Iz slike je vidljivo da je za ovu metodu potrebno minimalno 4 cijevi za vješanje reflektora.

¹¹ Boulanger, N.; Lounsbury, W.: „Theatre lighting from A to Z“; University of Washington Press, 1992., str. 10.

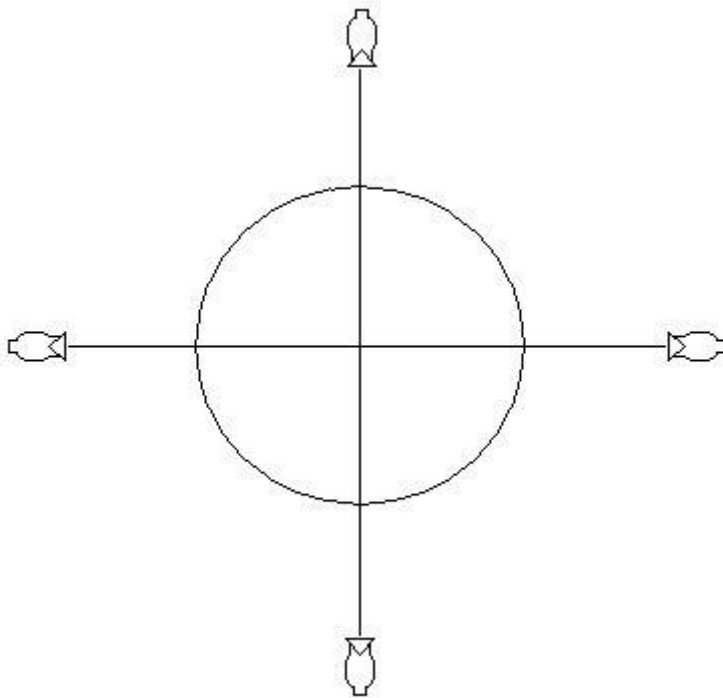
Slika br. 37: Pokrivanje zona igre 120° metodom. Prostor igre podijeljen na 6 zona. Brojevi na reflektorima označavaju broj zone koju osvjetljavaju



5.2.2. Osvjetljenje pod kutem od 90° (*90° lighting*)

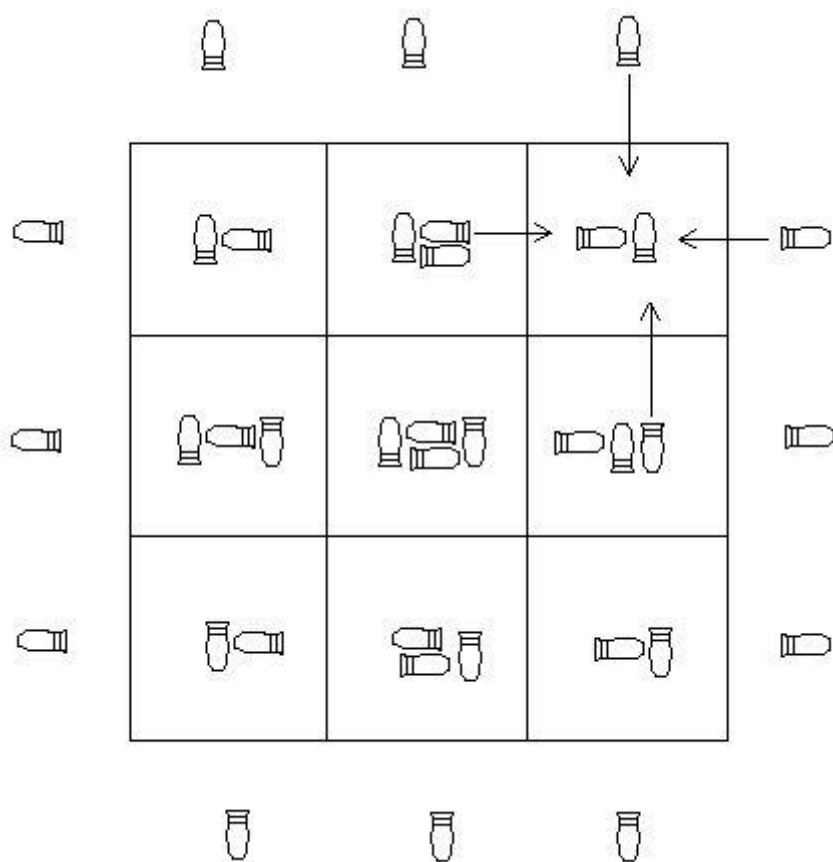
Ukoliko postoji dovoljno opreme, ovo je preporučena metoda osvjetljavanja arena pozornice. Reflektori su postavljeni pod međusobnim kutem od 90°. U pravilu su iste boje i svaka zona može biti kontrolirana jednim dimmerskim kanalom. Budući da je jedan dimmerski kanal najčešće ograničen na 2 kW snage, onda bi za kontrolu svake zone jednim kanalom bilo moguće koristiti najviše 4 reflektora od 500 W, što je na većim udaljenostima premalo. Zbog toga se često javlja potreba za više kanala. Neki oblikovatelji svjetla koji nemaju financijskih restrikcija znaju i udvostručiti ili utrostručiti metodu dodatnom opremom, najčešće radi bojanja pojedinih zona. Metoda pruža dobru kontrolu svih zona igre te dobro svjetlosno preklapanje susjednih zona. Nedostatak je jedino u potrebi za većim brojem aparata.

Slika br. 38: Metoda osvjetljenja od 90°



Naredni primjer prikazuje shemu arena pozornice podijeljene na 9 zona igre koje su osvijetljene 90° metodom. Svaka od 9 zona osvijetljena je sa svake strane sa po jednim reflektorom. U ovom primjeru korišteno je 36 reflektora samo za generalno svjetlo u jednoj boji.

Slika br. 39: Devet zona igre osvijetljenih 90° metodom



U sljedećem, posljednjem poglavlju ovog rada, opisat ću proces nastajanja predstave *Ilijada*, u produkciji Akademije dramske umjetnosti iz Zagreba.

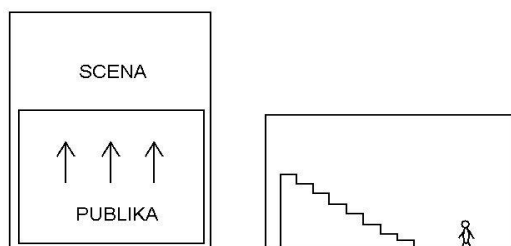
6. *Ilijada* - praktični dio

Predstava „Ilijada“, u režiji doc. Krešimira Dolenčića, prema Homeru, Alessandru Bariccu i u adaptaciji Dine Vukelić, predstava je u kojoj su svi bitni elementi priče zadržani, što nije jednostavno postići kada je riječ o tekstu koji svoj pečat na umjetničko stvaralaštvo neprestano utiskuje više od dva i pol tisućljeća, pri čemu se predstava razvija ujednačeno kroz nešto manje od dva sata.¹²

O oblikovanju svjetla za ovu predstavu već je bilo riječi u prvom poglavlju ovog rada. Glavni razlog zašto sam odlučio pisati o ovoj predstavi jest to što mi je predstavljala velik izazov s obzirom na ideje koje sam želio izraziti kroz oblikovanje svjetla i vrlo ograničeno vrijeme koje sam imao na raspolaganju. U ovom ću poglavlju govoriti o dvorani, režijskom konceptu, scenografiji, i podjeli igraceg prostora na zone igre. Predstava je bila ispit iz glume u klasi doc. Dolenčića i održana je na Akademiji dramske umjetnosti u Zagrebu, u dvorani F 22.

Dvorana F 22 nije klasična kazališna dvorana, već je prostor koji je prenamijenjen za izvođenje kazališnih produkcija. Zamišljena je kao prostor za konceptualne predstave jer pruža mogućnost premještanja gledališta u skladu s potrebama određene predstave. Dvorana ima ugrađen sistem cijevi za vješanje reflektora preko cijelog prostora, tako da se igraći prostor uvijek može svjetlosno tretirati, neovisno o njegovoj poziciji i poziciji gledališta. Visina rasvjetnih cijevi je oko 4 m.

Kod *Ilijade*, gledalište je bilo samo s jedne strane, frontalno. Vizura je ista kao i kod proscenij pozornice, te je takva organizacija prostora zapravo studio pozornica. Kao što je već spomenuto, studio pozornica je vrsta kazališne pozornice vrlo slična proscenij pozornici. Glavna razlika je u odnosu razine igraceg prostora i gledališta. Naime, prvi red gledališta je na razini igraceg prostora ili je malo uzdignut. Najčešće se koristi u dramskim i plesnim produkcijama.



Predstava je sastavljena od motiva iz Homerove i Bariccove *Ilijade*. Homerova *Ilijada*, svezremenski klasik, pripovijeda o događajima iz desete godine Trojanskog rata, što su ga vodili Ahejci protiv trojanskog kralja Prijama, jer je

¹² <http://www.kazaliste.hr/index.php?p=article&id=2046>, 22.2.2017.

njegov sin Paris oteo Helenu, ženu kralja Menelaja. Uz glavne ljudske likove veliku ulogu u radnji imaju i bogovi koji favoriziraju svoje miljenike i mijenjaju tijekom ratovanja. Radnja obuhvaća razdoblje od pedeset i jednog dana. Osnovni je motiv *Ilijade* srdžba jednog od najboljih ahejskih junaka, Ahileja, kojega je ljutito uvrijedio ahejski vođa Agamemnon.

Alessandro Baricco je suvremeni talijanski pisac koji je prepričao klasičnu *Ilijadu* na svoj način. *Nedavno sam pomislio kako bi bilo lijepo javno čitati Ilijadu, od početka do kraja. Kada sam našao nekoga tko bi to mogao odraditi (RomaEuropa festival, kojemu su se naknadno priključili TorinoSettembreMusica i Musica per Roma), odmah mi je postalo jasno da je to, ostane li tekst onakav kakav jest, zapravo, neizvedivo: bilo bi potrebno četrdesetak sati i jedna uistinu strpljiva publika. Tako sam došao na ideju da poradim na tekstu kako bih ga prilagodio javnom čitanju... I onda sam napravio niz zahvata.*¹³ - pojašnjava Baricco u prologu svoje *Ilijade*. Po njegovim riječima, trebalo je izbaciti brojna ponavljanja, a pripovijedanje je prebacio u prvo lice. Dakako, Baricco je tu i tamo ponešto i dodao. Izbacivši bogove, ogolio je Homerov ep na dimenziju ljudske drame.

Redatelj i dramaturg su svojom adaptacijom spojili navedene dvije verzije i smjestili radnju u suvremeno doba. Osvremenjivanjem ovog klasičnog predloška odlučili su ne okrnjiti original, ali svakako ga učiniti pristupačnijim, počevši od teksta i nastavljujući kombinacijom scenografije, svjetla, kostima, šminke i videa.

Budući da je prostor igre u navedenim djelima bojišnica, scenografija to i sugerira. To su metalne ograde, koje podsjećaju na kaveze za ulične borbe. *Me(n)talne ograde naše su scenografsko (možemo reći i prošireno dramaturško) rješenje, način na koji smo htjeli dati ogradu toj potrebi za osvetom, čak su i digresije, usporedbe i ponavljanja – sredstva retardacije, ostala unutar okvira te ograde. Ograda na izvjestan način može biti i lik, sam po sebi. Ograda je i naš komentar da sve ima svoju granicu, krhkiju ili jaču, ali uvijek negdje uspostavljenju.*¹⁴

¹³ Baricco, A.: „Ilijada“, V.B.Z., Zagreb, 2007.

¹⁴ Scenografski tim, <https://vizkultura.hr/mentalne-ograde/>, 1.3.2017.

Slika br. 40: Vizura kroz ogradu, scena iz predstave



Izvor: <https://vizkultura.hr/mentalne-ograde/>, 1.3.2017.

Iz ovoga se da zaključiti da su ograde zapravo, osim u fizičkom, barijere i u dramaturškom i psihičkom obliku. Ograde visoke 2,5 m odvajale su igraći prostor, na način da su ga razdijelile na unutarnji i vanjski, što je u pojedinim dijelovima predstave sugeriralo odvojenost ljudskog i božanskog svijeta, racionalnog i iracionalnog, borbu dobra i zla... Kako je prostor dramaturški i fizički odvojen, trebalo ga je i svjetlosno odvojiti u smislu određivanja dviju glavnih zona igre – unutar kaveza i izvan kaveza. Uz to zamisao je bila da je unutarnji dio, glavni prostor igre, svjetlosno drugačiji (što se odnosi na boju i smjer svjetla) od vanjskog, sporednog prostora igre. S takvim se pretpostavkama krenulo u gledanje proba, nakon čega bi se donijele odluke o podjeli prostora na zone igre i o njihovom osvjetljenju.

Budući da se predstava događa na studio pozornici, postoji samo jedna vizura što utječe i na određivanje zona igre. Nakon odgledane dvije probe upoznao sam se s glumačkim mizanscenom. Glumci se kreću po čitavom prostor unutar i izvan kaveza. Uglavnom su pozicionirani horizontalno i dijagonalno, što mi je na neki način pomoglo u odabiru smjerova svjetla. Nakon scenografije, upoznao sam se i s kostimima i šminkom. Kostimi su tamnih, zemljanih boja (smeđa, crna, tamno zelena), većinom vojna odijela. Šminka u predstavi je

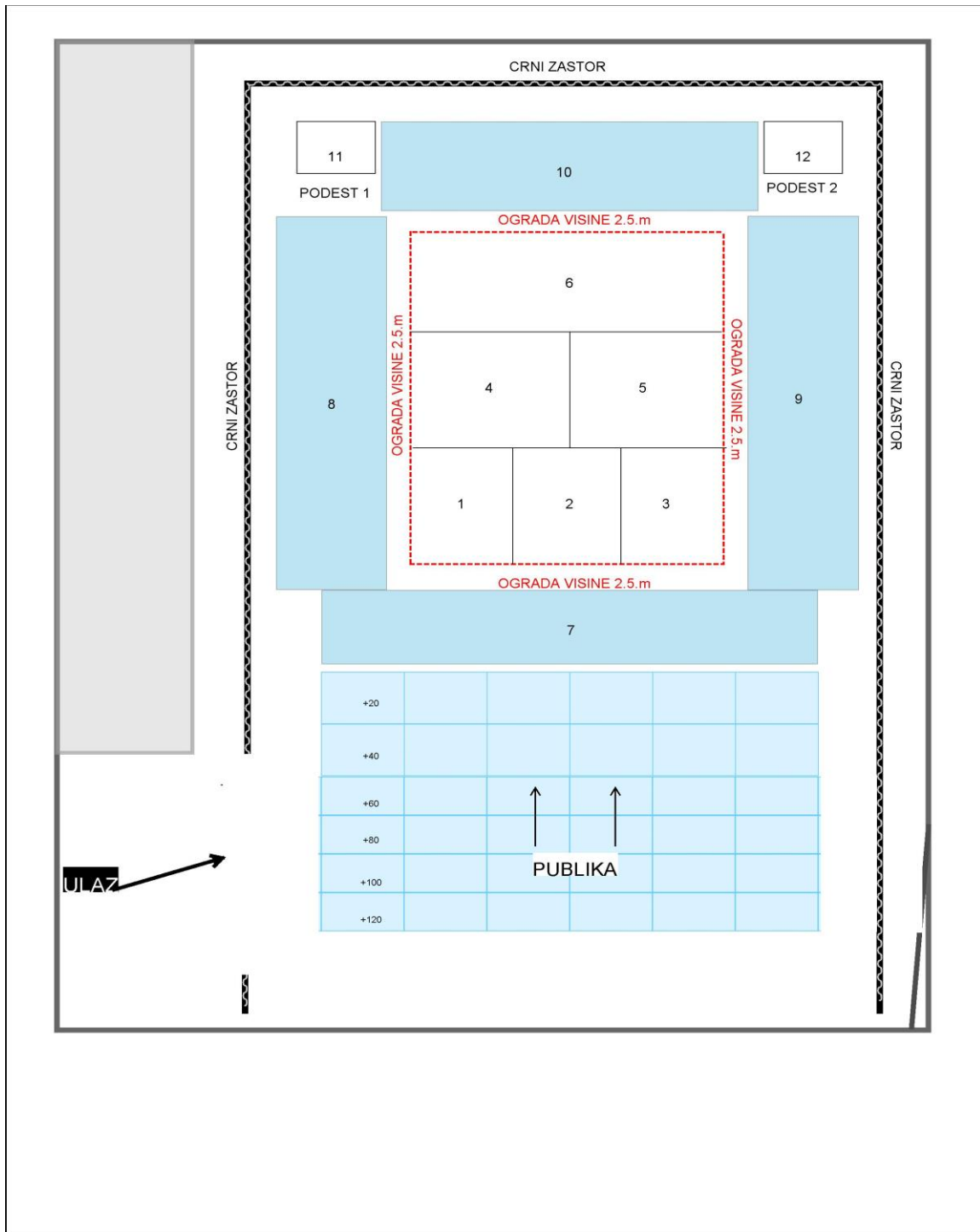
jaka, crna oko očiju, kako bi se postigli jaki kontrasti, stripovska estetika ljudske ekspresije. Nakon što sam zamislio i u mislima vizualizirao oblikovanje svjetla, iznio sam svoje ideje redatelju. Početna ideja bila je pokušati dobiti neku vrstu *prljavog* svjetla, kako bih se vezao na radnju, kostime, šminku i koncept predstave. Pod *prljavim* svjetlom mislim na veliku dinamiku u kretanju po sceni, na velike kontraste na licima, nejednako svjetlom pokriveno zone i jako stražnje svjetlo. Prostor unutar kaveza je svjetlosno nejednako tretiran, tako da izvođači krećući se po sceni ulaze i izlaze iz svjetla. Redatelj je na to pristao, a ja sam krenuo u podjelu prostora na zone igre, vodeći računa o raspoloživoj opremi i relativno niskoj visini cijevi za vješanje reflektora.

Slika br. 41: Svjetlosni odnos prostora unutar kaveza i izvan njega



Glavni prostor igre podijelio sam na 6 zona. Ostali igraći prostori, osim što su bili prostorno odvojeni, morali su biti i svjetlosno odvojeni. Svjetlosna je odvojenost postignuta upotrebom svjetala različite temperature boje (slika br. 41). Vanjski prostor – zone od 7 do 10, su hladnije boje i većih dimenzija jer nije bilo potrebe, a ni tehničkih uvjeta da budu manje. Zone 11 i 12 nalaze se na povišenim podestima na 1,5 m visine. Podjela prostora vidljiva je u slici br. 42.

Slika br. 42: Podjela prostora na zone igre u predstavi *Ilijada*. Glavnih 6 zona unutar ograde i ostale zone izvan ograde, numerirane od 1 – 12. Iz slike je vidljivo da je prostor podijeljen na nejednake zone što će biti objašnjeno u nastavku rada



Podjela prostora na nejednake zone zapravo je rezultat gledanja proba. Svjesno sam zone odvojio na ovaj način imajući uvijek na umu poziciju i mizanscen izvođača, idejni koncept, visinu rasvjetnih cijevi, te broj i vrstu reflektora na raspolaganju.

Ranije je spomenuto da većina metoda predviđa osvjetljavanje prednjim svjetlom za koje se koriste minimalno dva reflektora po zoni. Ja sam pojedine zone unutar kaveza 1 - 3, osvijetlio samo s po jednim prednjim reflektorom, tako da se ne može reći da sam koristio bilo koju od metoda ranije navedenih u ovom radu. Razlog tome je nedovoljan broj reflektora istog tipa, zbog čega nije bilo moguće udvostručivanje reflektora po pojedinoj zoni. Osim toga, zaključio sam da mi npr. *McCandeleess* metoda uopće nije potrebna. Kako je visina rasvjetnih cijevi oko 4 m, a publika dosta blizu izvođačima, činilo mi se opravdanim da umjesto dva prednja reflektora koristim jedan. Ideja i koncept oblikovanja svjetla u ovoj predstavi ne temelji se na prednjem svjetlu, već na ranije spomenutom stražnjem i bočnom svjetlu s ciljem realizacije zamišljene ideje. Glavni zadatak oblikovanja svjetla u ovoj predstavi bio je osvijetliti glumce na neklasičan, dinamičan i mračan način, s prvenstvenim ciljem da oblikovanje svjetla doprinese ugođaju i dramaturgiji predstave.

Slika br. 43: Scena iz predstave, ubojstvo Ahileja



Zone rade samostalno u rijetkim scenama u predstavi, budući da u 80% predstave glumci igraju po čitavom prostoru. Slike br. 44 do br. 46 prikazuju osvjetljavanje pojedinih zona u predstavi.

Slika br. 44: Primjer osvijetljenih zona od 1 do 3 i zone 7 - prostora izvan kaveza



Slika br. 45: Osvijetljene zone 4, 5 i 6. Zone 4 i 5 osvijetljene su prednjim svjetlom, dok je zona 6 osvijetljena bočnim svjetlom. U slici rade i kontre postavljene dijagonalno u odnosu na sredinu pozornice



Slika br. 46: Osvijetljena zona 1 zbog naglaska radnje – glumac koji sjedi i glumac koji leži. Zone 2 i 3 su kontra svjetlu kako bi ostali izvođači na sceni bili u drugom svjetlosnom odnosu naspram glavnog dijela radnje



Ova je predstava primjer neuobičajene podjele prostora na zone igre. Zone nisu istih dimenzija, niti su raspoređene simetrično. Takva je podjela proizašla iz režijskog koncepta u kojem, osim glavne podjele prostora na prostor unutar i izvan kaveza, podjela na zone igre nije toliko važna. Razlog tome jest izvođački mizanscen koji se prostire po čitavom igračem prostoru u 80% predstave. Osim toga, oblikovanjem svjetla pokušao sam doprinijeti mračnoj i dinamičnoj atmosferi predstave. Dinamičnosti su najviše doprinijeli različiti intenziteti i temperature boje svjetla kojim su osvijetljene pojedine zone. Izvođači ulaze i izlaze u različite smjerove svjetla, tako da se dobiva istovremeni osjećaj i svjetla i mraka. Uz stražnja svjetla, tome najviše pridonose bočna svjetla koja u istoj liniji imaju različite temperature boje - s jedne su strane topla, a s druge strane hladna. Još jedna bitna stavka u postizanju svjetlosne dinamike je usmjeravanje pojedinih stražnjih svjetala dijagonalno u odnosu na sredinu igračeg prostora, što u kombinaciji s relativno niskom dvoranom doprinosi ukupnom ugođaju. Prednje je svjetlo po intenzitetu jako slabo. Cilj mu je da učini lica glumaca vidljivim, ali tako da ne nadjača svjetla iz ostalih smjerova koja služe postizanju željene svjetlosne slike.

Nakon svega navedenog može se zaključiti da iako sam prostor podijelio na zone igre, svjetlo za predstavu podredio sam dramaturgiji i dinamici režije. Smatram da uvijek treba uzeti u obzir zone igre, što mnogi oblikovatelji svjetla ne smatraju nužnim. Mišljenja sam da

je izuzetno važno podijeliti prostor igre na zone, jer je to najbolji način za upoznavanje i razumijevanje mizanscena. Međutim, način ili metoda na koju će pojedini oblikovatelj svjetla zone osvijetliti, ostaje na njemu samome. Da li će to učiniti sa McCandless metodom ili jednim bočnim reflektorom, ovisi o njegovoj procjeni. Kao što je vidljivo iz ovog praktičnog primjera, nisam se odlučio ni za jednu ranije navedenu metodu prednjeg svjetla jer smatram da mi nisu bile potrebne. Svjetlosne slike kroz predstavu gradio sam koristeći druge smjerove svjetla i vjerujem da sam time uspješno doprinio sveukupnoj slici i dramaturgiji predstave.

7. Zaključak

Cilj ove radnje bio je upoznati čitatelja s metodama postavljanja generalnog scenskog svjetla, namijenjenog osvjetljavanju izvođača. Opisan je pristup oblikovanju kazališnog svjetla, objašnjena ideja podjele pozornice na zone igre i kroz povijest razvijenim metodama kojima se zone igre osvjetljavaju. Metode su podijeljene u dvije skupine, prema vrsti scenskog prostora: na metode osvjetljavanja zona igre na proscenij pozornici i na arena pozornici. Navedene su prednosti i nedostaci svake od spomenutih metoda.

Podjela scenskog prostora na zone igre i njihovo osvjetljavanje nekom od opisanih metoda jedna je od najvažnijih vještina koju svaki oblikovatelj svjetla treba poznavati. Radi se o tehnici koja daje temelj umjetničkom oblikovanju scenskog prozora.

Kao praktičan primjer oblikovanja svjetla obrađena je predstava *Ilijada*. Opisan je pristup oblikovanju svjetla, podjeli prostora na zone igre i konačni rezultat tih nastojanja. Objašnjeno je da su podjela na zone igre i standardizirane metode njihovog osvjetljavanja samo alat koji oblikovatelj koristi na način koji najbolje odgovara predstavi na kojoj radi – a može i odabrati da ih ne želi uopće koristiti.

8. Literatura

1. Boulanger, N.; Lounsbury, W.: „Theatre lighting from A to Z“; University of Washington Press, 1992.
2. Staines, J.: „Lighting techniques for theatre-in-the-round“; Entertainment Technology Press, 2000.
3. Šesnić, D.; Baltatescu, I.: „Workshop manual“, Moving Academy for Performing Arts, 2002., Amsterdam.
5. Šesnić, D.: „Tehnika postavljanja scenskog svjetla – osvjetljenje scenskog prostora“.
6. Mondecar, A.: „Uvod u kazališnu rasvjetu“, vlastita naklada, Zagreb, 2000.
7. Barrico, A.: „Ilijada“, V.B.Z., Zagreb, 2007.

Internet izvori:

1. <https://hamdocamo.wordpress.com/2013/05/page/4/>, 17.9.2016.
2. hrcak.srce.hr/file/191075, 17.9.2016.
3. <http://www.glasistre.hr/vijesti/kultura/dovrsetak-obnove-moguc-za-2-godine-ali-s-11-mil-eura-526105>, 17.9.2016.
4. <http://www.originalitaly.it/it/guide/gp-vicenza>, 1.10.2016.
5. <http://italianrenaissancetheatre.weebly.com/theatres.html>, 1.10.2016.
6. <http://www.dubrovnik-festival.hr/hr/program/jbp-moli%C3%A8re-tartuffe>
7. <http://www.kazaliste.hr/index.php?p=article&id=2046>, 20.5.2016.
8. <http://silkfatblues.tumblr.com/post/119137254891/albert-camus-nesporazum-akademija-dramske>, 20.5.2016.
9. <http://www.willadashek.com/w/dance-lighting/>, 20.10.2016.
10. <https://www.pinterest.com/zekaem/contemporary-dance/>, 23.10.2016.
11. <https://www.d.umn.edu/~mharvey/actionreaction.html>, 20.10.2016.
12. <http://www.kazaliste.hr/index.php?p=article&id=2046>, 22.2.2017

9. Sažetak

Ovaj se rad bavi proučavanjem metoda osvjetljavanja zona igre u kazalištu. Pojam zona igre i njihovo svjetlosno tretiranje u teorijskom i praktičnom smislu glavni su dijelovi ovog rada. Uz navedeno rad govori i o pristupu oblikovanju svjetla za kazališnu predstavu te razlikama u metodama osvjetljavanja proscenij pozornice i arena pozornice. Namjera je ovog rada ukazati da je oblikovanje svjetla umjetnička disciplina koja ima svoja pravila, ali je način njihove primjena stvar slobodne procjene umjetnika – oblikovatelja svjetla.

Ključne riječi: *svjetlo, zona igre, metode osvjetljavanja, proscenij, arena, Ilijada...*