

Scenografija za predstavu "Palačinka, pjesmuljak, puž i patuljak"

Vukićević, Aleksandra

Master's thesis / Diplomski rad

2024

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Academy of Arts and Culture in Osijek / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:251:608592>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-03-13**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the Academy of Arts and Culture in Osijek](#)



SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU
ODSJEK ZA KULTURU, MEDIJE I MENADŽMENT
SVEUČILIŠNI DIPLOMSKI STUDIJ SCENOGRAFIJA ZA KAZALIŠTE,
FILM I MULTIMEDIJU

ALEKSANDRA VUKIĆEVIĆ

**SCENOGRAFIJA ZA PREDSTAVU
"PALAČINKA, PJESMULJAK, PUŽ, PUT I
PATULJAK"**

DIPLOMSKI RAD

MENTORICA:

doc. art. Sheron Pimpi-Steiner

SUMENTOR:

umj. sur. Davor Molnar

Osijek, 2024.

SAŽETAK

Pisani dio diplomskog rada analizira detalje idejnog koncepta, likovnih i tehnoloških rješenja koja su bila ključna za realizaciju - dizajna i izrade scenografije za lutkarsku predstavu *Palačinka, pjesmuljak, puž, put i patuljak*. Ovaj rad se fokusira na aspekte potrebne za izvođenje kazališne predstave, uključujući teorijska razmatranja i praktične korake u procesu.

Predstava je namijenjena dječjoj publici i istražuje kako nepredvidive svakodnevne situacije mogu dovesti do novih prijateljstava i pozitivnih iskustava. Radnja predstave smještena je u šumu, koja igra ključnu ulogu u priči. Kroz detaljno razrađene vizualne prikaze i prikazivanje ljepote prirodnog okruženja, nastoji se pobuditi interes i ljubav prema prirodi kod djece. Scenografija je pažljivo dizajnirana kako bi odražavala brigu za šumu i doprinosila stvaranju atmosfere koja djecu potiče na pozitivno promišljanje o okolišu. Ovaj rad detaljno razmatra kako su likovna rješenja i tehnološke odluke usklađene s umjetničkim ciljevima predstave te kako su svi elementi scenografije i lutaka povezani kako bi se stvorio koherentan i inspirativan doživljaj za gledatelje.

KLJUČNE RIJEČI: dizajn, scenografija, izrada scenografije, lutkarstvo, kazalište, dječja predstava

SUMMARY

The written part of the thesis analyzes the details of the conceptual, artistic, and technological solutions that were essential for the realization of the design and creation of the set for the puppet show *Palačinka, pjesmuljak, puž, put i patuljak* (Pancake, Little Song, Snail, Path, and Gnome). This paper focuses on the key aspects necessary for the performance of the theater production, including theoretical considerations and practical steps in the process.

The play is intended for a young audience and explores how unpredictable everyday situations can lead to new friendships and positive experiences. The story is set in a forest, which plays a key role in the narrative. Through carefully crafted visual representations and the depiction of nature's beauty, the aim is to spark children's interest and love for the natural environment. The scenography is thoughtfully created to reflect care for the forest and contributes to an atmosphere that encourages children to think positively about the nature. This thesis examines in detail how artistic solutions and technological decisions align with the artistic goals of the play and how all elements of the set and puppets are connected to create a coherent and inspiring experience for the audience.

KEY WORDS: design, scenography, construction, puppetry, theater, children's play

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

kojom ja **Aleksandra Vukićević** potvrđujem da je moj diplomski rad pod naslovom *Scenografija za predstavu „Palačinka, pjesmuljak, puž, put i patuljak“* te mentorstvom **doc. art. Sheron Pimpi-Steiner** rezultat isključivo mojega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima i oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio završnog rada nije napisan na nedopušten način, odnosno da nije prepisan iz necitiranog rada, pa tako ne krši ničija autorska prava. Također izjavljujem da nijedan dio ovoga završnog rada nije iskorišten za bilo koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

U Osijeku, 20. rujna 2024.

Potpis



SADRŽAJ:

1. UVOD	6
2. PROCES IDEJNOG PROMIŠLJANJA	6
3. PROSTOR	9
4. VRIJEME RADNJE I PROTOK VREMENA	13
5. VELIČINA PROSTORA U SLUŽBI LUTKE	14
6. KRETANJE PO PROSTORU	15
7. IZRADA SCENOGRAFIJE	16
8. ESTETIKA LUTKA	21
9. DIZAJN I IZRADA LUTAKA	21
10. REKVIZITI	24
11. ZAKLJUČAK	25
12. LITERATURA	26

UVOD

U ovom radu predstaviti ću svoj proces izrade i dizajna scenografije te lutaka na predstavi *Palačinka, pjesmuljak, puž, put i patuljak* u režiji Ivane Vukićević. Predstava je bio ujedno i diplomski rad Ivane Vukićević Sveučilišnog diplomskog studija Lutkarska režija Akademije za umjetnost i kulturu u Osijeku. Izvedena premijerno 19. 10. 2023. godine u 18 sati, u suradnji s Dječjem kazalištem Branka Mihaljevića u Osijeku.

Lutkarska scenografija igra ključnu ulogu u stvaranju svijeta koji lutke nastanjuju, ne samo kao vizualna podrška radnji, već i kao aktivan element koji sudjeluje u oblikovanju priče. Scenografija u lutkarskim predstavama često služi kao produžetak lutaka, ističući njihove karakteristike, emocije i odnos prema okolini. U tom kontekstu, scenografija postaje suigrač, omogućujući lutkama da izraze ne samo vanjski svijet, već i unutarnje stanje likova. Kreiranjem detaljne i vizualno bogate scenografije postiže se uranjanje publike u svijet lutaka, što je osobito važno kod dječjih predstava. Djeca su izrazito vizualni gledatelji, pa detalji poput boja, tekstura i dimenzija prostora moraju biti jasno vidljivi i prilagođeni njihovoj percepciji. Lutke su obično stilizirane i apstrahirane, stoga je scenografija ta koja pomaže u uspostavljanju konteksta i emocionalne atmosfere u kojoj likovi djeluju. U lutkarskoj scenografiji priroda prostora treba biti dinamična i funkcionalna, omogućujući fleksibilnost animatorima, ali i dovoljno bogata da potakne maštu publike. Scenografija koja se prilagođava potrebama lutke – bilo kroz mobilne elemente, osvjetljenje ili interaktivne dijelove – pomaže u stvaranju fluidnog odnosa između lutke i prostora. Kombinacija estetske ugodnosti i funkcionalnosti prostora omogućuje da se vizualni dojam pojača emocionalnim doživljajem priče, čime se postiže efektivno kazališno iskustvo. Lutkarska scenografija tako postaje medij koji povezuje lutke, animatore i publiku u jedinstvenu, poetsku cjelinu.

PROCES IDEJNOG PROMIŠLJANJA

Nakon čitanja teksta odmah sam vidjela veliku, bogatu šumu prepunu detalja i boja s minimalnim intervencijama patuljaka, zamislila sam kako su se oni životom prilagodili šumi, a ne šumu prilagodili vlastitom životu. Već u samom početku redateljica i ja imale smo slično viđenje scenografije, a to je šuma u kojoj već 170 godina skupa žive dva patuljka prijatelja i koji se svakodnevno brinu za nju. Ona se sastoji od dvije kućice gljiva za Gljivarka i čajnik za Drvka. Gljivarkova kućica je gljiva s purpurnim klobukom. Ona mi je bila vrlo lak odabir, jer

se zove Gljivarko i jer su gljive dio šume koji možemo vidjeti samo kada malo bolje obratimo pažnju na nju, kada se zagledamo u kore drveća i zavirimo među vlati trave. Drvkova kuća, međutim, nije drvo jer sam drvo koristila kao simbol veličine, stabilnosti i prostranosti prostora u kojem se nalaze. Na kraju sam se odlučila za plavi čajnik jer nisam htjela u potpunosti eliminirati ljudsku prisutnost u šumi. U predstavi imamo spomen ljudi koji su izbacili Zmiki, pa sam Drvkovom kućicom koja dolazi iz svijeta ljudi htjela prikazati prisutnost čovjeka s pozitivnijom konotacijom. On je odabrao baš čajnik da živi u njemu, od svih kora drveta, grmova i kamenja, on prihvaća i čovjeka u šumu. Kućice su obojane upečatljivijom bojom kako bi ipak bile vidljivije u brojnim detaljima, pretežito zemljanih boja scenografije. Budući da sam koristila zemljane boje, kućice sam iskoristila kako bih u prostoru uvela dodatne boje i time oživjela sveukupan dojam scenografije. Uz kućice se nalaze vrtovi koje sam postavila u udubljenja korijenja, čime sam dodatno naglasila način života patuljaka. Jer oni su tu od kada je i drveće, zajedno su srasli. Jedno od simbola srastanja je njihova jutarnja rutina koju vidimo na samom početku predstave. Pozdravljaju se međusobno, pozdravljaju kućicu, bobice, bubice i sve oko njih, tako upoznaju i gledatelje sa scenografijom. Nakon toga patuljci odlaze na posao pomoću stabala koji se nalaze oko njih. Na sceni se nalazi pet velikih, trometarskih stabala u piramidalnom rasporedu. Prednja dva stabla stavila sam uz portal, a između njih pozicionirala dva velika praktikabla na kojima se odvijao velik dio radnje i gdje se nalaze njihove kućice. Ovo je pomoglo u stvaranju osjećaja ugodnosti i sigurnosti njihovog staništa te dodatno naglasilo da su patuljci mnogo manji od ljudi, što sam postigla velikim drvećem. U drugom planu nalaze se dva drveta, na koja sam spustila „krošnje“ kako bih stvorila iluziju dubine i prostranosti šume. Nisam htjela da stabla stoje samo kao alat prikazivanja veličine prostora, nego i dio rutine patuljaka koji surađuju zajedno sa šumom i međusobno si pomažu, pa sam im dodala grane kako bi se lutke mogle po njima kretati, ali i da bi ih koristili da s jednog mjesta dođu na drugo, pri tome ostavljajući prostora za kretanje po sceni. Kako bih odvojila prednja stabla i dva stabla iza njih, dodala sam im krošnju, ostavljajući prednjim stablima tek pokoji listić. Bilo mi je važno stvoriti scenografiju koja pokazuje nepregledno veliku šumu, jer cijela šuma je izvor ljepote, a ne samo prostor u kojem su smještene njihove kućice. Međutim, to je nešto čega Zmiki nije svjesna u početku. Da bi Zmiki mogla spoznati cijelu šumu i život u prirodi, ključno je da ju ona, ali i gledatelji, mogu vidjeti. Zmiki dolazi na scenu u kartonskoj kutiji, smeđa i oblijepljena selotejpom, za što sam se odlučila jer sam željela naznačiti njen ulazak u predstavu kao nešto novo i drugačije. Već od prvog pogleda jasno je da kutija, sa svojom monotonom bojom i oštrim bridovima, ne pripada tom prostoru. U formama šume koristila sam oble oblike, kako bih dodatno predočila da je šuma sigurno mjesto koje se Zmiki

ne mora bojati. Ipak, njezina reakcija je gađenje i strah. Ona se povlači u svoju kutiju kao jedino poznato mjesto iako kutija kao materijal nije čvrst ili dugotrajan, a ni privlačan. Iz toga vidimo da ono što u tom trenutku prevladava su njezine emocije, strah od nepoznatog i drugačijeg. Patuljci, i njihov puž Odi, reagiraju drugačije, oni se prvobitno odnose prema kutiji s interesom i znatiželjom. Nešto je novo u njihovoj Zašumskoj ulici. Njihov strah se javlja tek kad se, iz njihove perspektive, kutija počne micati sama od sebe, ali to kratko traje jer ubrzo shvaćaju da je u kutiji zmijica. Tu vidimo da je strah od nepoznatog, potpuno prirodan svima, ali da nas to ne treba spriječiti da se suočavamo i izlažemo novim situacijama. Patuljci se odmah bacaju na posao da pomognu Zmiki u njezinim mukama. U konačnici ju uspiju pridobiti sa sunčanjem na suncu, jer joj je hladno u kutiji, ali sunce uskoro zalazi, pa joj patuljci odlučuju pokazati njihovo najdraže mjesto. Treći praktikabl predstavlja duboku šumu gdje se nalazi njihovo najdraže mjesto sa slapom i ljuljačkom s kojeg se najbolje vidi čarolija šume u noći i sve što ona nudi. Ono je više od prostora u kojem oni žive, uz to je mjesto gdje se nalazi maleni slap. Voda je simbol vječnog života i ponovnog rođenja. Predstavlja sve vjekove kroz koje je šuma postojala i u kojima će postojati, te njezino ponovno rođenje, sada kroz Zmiki. To je mjesto na kojemu se čiste negativne emocije i rađaju nove, sretnije i sigurnije. U trenutku kada oni stignu, u šumi je potpuni mrak, a na scenografiji se postupno pale svjetla. Svjetla predstavljaju krijesnice i čaroliju šume, koja poručuje da je, iako je nestalo sunca i pada mrak, noć nije nešto čega se treba bojati. Noć, kao i dan, ima svoju svijetlu točku i svoju ljepotu. Osim toga, takvim načinom dočaravanja noći scenografija mi je osvijetljena. Vidimo i dalje svu šumu i na sceni nije nastupilo ništavilo ni beskrajna tama, nego je šuma u noći. Nakon povratka kući Zmiki prihvaća šumu i patuljke, ukrašava svoju kutiju cvijetom tako ju povezujući s prirodom, označavajući početak njezinog novog života.

Budući da je predstava rađena za djecu, željela sam da je scenografija što bogatija kako bi oni lakše povjerovali i uronili u cjelokupnu priču koja se odvija pred njima. Cilj je bio da od prvog pogleda na scenografiju budu potpuno okupirani i osupnuti bogatstvom boja, oblika i detalja koji prožimaju svaki element na sceni. Ako je scenski prostor estetski ugodan i izražajan, publika će bolje razumjeti predstavu. Predstavljanje teme, bilo klasične ili moderne, na jednostavan i autentičan način, omogućuje da scenski prostor dobije na važnosti i privuče pažnju gledatelja. Gledatelj bi trebao napustiti kazalište s doživljajem i impresioniran

kvalitetom predstave, a ne samo pamtiti pojedinačne nastupe, scenske ili produkcijske efekte, koji su samo dio cjelokupnog iskustva.¹



Slika 1. Scenografija pod radnim svjetlom

PROSTOR

Mjesto radnje je šuma, koja nije samo prostor, već je i zaseban lik u priči. Iako šuma sama po sebi ne pokreće radnju, igra ključnu ulogu i predstavlja izvor mnogih emocija za likove. Za patuljke, šuma je sve – njihov dom, velika ljubav i posao. Oni je ozbiljno shvaćaju jer već 170 godina žive u njoj. S druge strane, za Zmiki je šuma nepoznata, zastrašujuća i neprijatna, prljava. Njezino viđenje je odraz njezinog duhovnog stanja, a ne realan prikaz šume te je upravo to problematika koju treba nadići. U svojoj knjizi *Poetika prostora* Gaston Bachelard govori kako jedna slika, scenografija, se čini kao koncentracija cjelokupne psihe² lika, uspoređuje ju s unutarnjim stanjem duše osobe koja kreira taj prostor.

Scenski izgled podjednako je zbir kako predloga za dekoraciju (navrhu nadekoraciji) namještaj i rekvizite, tako i predloga za kostim i detalje uoblačenju glumaca, kao i predloga

¹ usp. Howard, Pamela, (2002.), *What is scenography?*, Oxon, Routledge, str. 17; prev. A.V.

² usp. Bachelard, Gaston, (1958.), *Poetika prostora*, Pariz, Presses Universitaires de France, str. 9; prev. A.V.

za perike i masku. Iz ovoga vidimo da je posao scenografa veoma složen i zahteva veliko znanje. Predlog scenoskog izgleda ne proizlazi samo iz inspiracije, već podjednako i iz detaljnog proučavanja stila života odgovarajuće radnje.³

To je odraz patuljaka i njihovog života u šumi, ispunjen bojama, ljepotom i veseljem. Vizualno je bilo ključno prikazati ljepotu šume kroz boje i detalje poput bobica, bubica, listića i cvjetića. Osim što su ovi elementi navedeni u tekstu, važno je da budu vidljivi. Predstava je namijenjena djeci nižih razreda osnovne škole, koji su vrlo vizualno orijentirani i treba im omogućiti da jasno vide detalje na sceni te prostor u kojem se odvija priča kako bi se lakše upustili u svijet koji igra pred njima. Također, prikazivanje detalja i ljepote šume pomaže u isticanju brige i ljubavi koju patuljci osjećaju prema njoj. Predstava također prikazuje sukob s vanjskim svijetom, što je zanimljivo u kontekstu odnosa između Zmiki i šume. Bachelard se dotiče i te problematike:

Sa naše, fenomenološke tačke gledišta, koja doživljava izvore, početke, svesna metafizika koja prolazi od trenutka kada je biće „bačeno u svet“ jeste metafizika drugog stepena. Ona prenebregava pripreme u kojima je biće biti-dobro u kojima je ljudsko biće smešteno u jedno biti-dobro, jednu ugodnost, primitivno vezanu za biće. Da bi se ilustrovala metafizika svesti, treba sačekati iskustva u kojima je biće bačeno van, to jest, govoreći u stilu slika koje pročuvamo: izbačeno napolje, van bića kuće – što je okolnost u kojoj se akumuliraju neprijateljstvo ljudi i neprijateljstvo sveta. Ali ta kompletna metafizika, koja obuhvata svest i podsvest, mora unutrašnjem prostoru da ostavi privilegiju njegovih vrednosti. Unutar bića, u biću unutrašnjosti, biće dočekuje i obavlja izvesna toplota. Biće caruje u jednoj vrsti zemaljskog raja materija, rastvoreno u milini odgovarajuće materije.⁴

Upravo s tim sukobom Zmiki, iako ispunjena strahom od novog i nepoznatog prostora, te tužna zbog odbačenosti, ipak pronalazi prijateljstvo i novi dom. U tom suočavanju nadilazi svoj dosadašnji život zatvoren u kavez i dobiva slobodu, prirodu i prijatelje. Jer poanta cijele predstave je da kroz ovu priču djeca mogu osjetiti interes i ljubav prema prirodi, ali i da razviju vjeru u radost i nova prijateljstva u životu. Vjerujem da se upravo u toj dobi oblikuje koncept prijateljstva i sve što ono uključuje. Važno im je pokazati da novo nije nužno loše i potaknuti ih da novim ljudima i prostorima pružaju priliku.

³ Misailović, Milenko, (1988.), Dramaturgija scenskog prostora, Novi Sad, Sterijno pozorje: Dnevnik, str. 298.

⁴ Bachelard, Gaston, (1958.), Poetika prostora, Pariz, Presses Universitaires de France, str. 30.

Šuma patuljaka je prostor, velika slika, koja istovremeno nosi svoju povijest i prapovijest. Velike slike su uvijek spoj sjećanja i legende. Nikada se ne doživljavaju u svojoj prvotnoj formi. Svaka velika slika ima duboku oniričku dimenziju, dok osobna prošlost dodaje posebne nijanse toj oniričkoj osnovi.⁵ Stoga je bilo važno da, osim radnje, velika slika šume prikazuje i njezinu povijest te minimalne, ali skladne intervencije patuljaka u prostoru. Iako patuljci nisu agresivni prema šumi, njihova prisutnost je u skladu s prirodom. Njihove kućice, brojevi na kućama koji pokazuju vrijeme, vrtovi s bobicama za pekmez, mjesto gdje Odi obavlja nuždu, špage za njihov put, posebno mjesto na kojima je njihova ljuljačka – svi ti elementi zajedno pričaju priču o povijesti, ljubavi i suživotu patuljaka i šume. Neophodno je uspostaviti povijest prostora kako bismo naglasili dolazak nečeg novog, nastanak nove povijesti i promjene. Kroz vizualna osjetila želimo govoriti o životu, u ovom slučaju o prijateljstvu i novom domu. Ispričanoj povijesti šume i patuljaka uvodimo novi element i novi lik, u kartonskoj kutiji, koji vizualno odudaraju od svega ostalog što vidimo na sceni.

Neka antologija „kutije“ sačinjavala bi veliko poglavlje psihologije. Kompleksni komadi namještaja koje ostvaruje ljudska ruka su veoma opipljiva svedočanstva potrebe za tajnama, izvesne inteligencije skrovišta. Nije tu reč naprosto o sigurnom čuvanju neke vrednosti. Nema brave koja bi mogla odoljeti totalnom nasilju. Svaka brava je poziv obijaču. Ona predstavlja izvanredan psihološki prilaz.⁶

Bachelard koristi izraz *kutija* kao potrebe za tajnama i skrovište. Zmiki na scenu dolazi u kartonskoj kutiji, mogli su ju baciti i bez kutije, samo nju, ili u vrećici, starom kavezu, torbi... Ali, bilo je bitno da bude kutija, slaba šugava kutija, u goloj, polijepljenoj, krhkoj kutiji, i baš u njoj se želi sakriti od šume, svijeta, svog stanja. Kako se mijenja Zmiki, imamo promjenu i u kutiji. Dolazi zatvorena, probija se iz nje u vanjštinu, ali kako se kutija otvara s rupama, tako se i Zmiki otvara vanjskom svijetu i novim prijateljima te u konačnici postaje mjesto sigurnosti te nadilazi tajne, ali i dalje ostaje svojevrsno skrovište, odnosno dom, mjesto na kojem je sigurna. U trenutku kada Zmiki spoznaje ljepotu šume, kutija nije s njima, to je put na kojem nestaju njezine tajne i skrivanje, to je mjesto gdje se rađa ljepota i shvaćanje šume, njezina odbojnost se briše te tijekom noći Zmiki odlučuje ostati. Vidimo vizualnu transformaciju kutije koja od nečeg golog i ružnog, simbola da je ona odbačena, prelazi u mjesto sigurnosti i sreće, svoj dom, ukrašen cvijećem i ponosnim brojem ćoć. Iz tog razloga, iako se Zmiki uklapa u

⁵ usp. Bachelard, Gaston, (1958.), *Poetika prostora*, Pariz, Presses Universitaires de France, str. 51.

⁶ Bachelard, Gaston, (1958.), *Poetika prostora*, Pariz, Presses Universitaires de France, str. 91.

Zašumsku ulicu, njezina kućica vizualno se i dalje razlikuje. Velika slika ima novi odjeljak u svojoj povijesti. No, ta konačna velika slika sada priča priču o novom prijateljstvu i novom domu. Iako netko može biti iz drugačijeg mjesta, može se uklopiti, a velika slika na svojoj oniričkoj dubini dobiva dodatnu boju – boju prihvaćanja i integracije. Ta velika slika uvelike utječe na sam ishod predstave, jer da scenografija nije to što je i sam dojam, pa tako bi i zaključak bio drugačiji. Scenografija koja bi se sastojala od jednog plana i jednog elementa ne bi mogla pokazivati širinu i spektar šume, te poticati na razmišljanje o cjelokupnoj prirodi. Bilo da je riječ o velikim površinama koje zahvaća ili o mikroprostorima. Takva scenografija utjecala bi i na karaktere likova, oni više ne bi odavali dojam povjerenja i ne bi nam ulijevali sigurnost da mogu pružiti toliku količinu brige i pažnje.

Kako bi se postigli ciljevi ostvarivanja scenografije, važno je pri tome razmišljati od čega ćemo ju izraditi, kako Misailović govori:

Bitno je da se pravi izbor materijala ne obavlja sa željom da se sa scene pokazuje sam materijal (prava koža, na primer), nego da se izborom materijala omogućava njegova efikasna izražajnost: uvek je važnije značenje materijala ili šta materijal iskazuje nego šta materijal jeste. Isto tako nije važno da li se upotrebljavaju tradicionalni (platno i drvo, na primer) ili novi sintetički materijali: od svega toga važnija je izražajna moć materijala ili njihov scenski tekst i podtekst u odnosu na scenografsku zamisao, opšti izgled i funkciju scenografije. Prema tome, ovde je bitan princip slobode u izboru materijala, ako ta sloboda obezbeđuje odgovarajuću scensku izražajnost.⁷

Budući da scenografija prikazuje šumu, željela sam da ona i vizualno izgleda kao da je napravljena od prirodnih materijala, da su forme organske. Svi materijali koji nisu organski u procesu obrade, primjerice kaširanjem i bojanjem stiropora praktikabla, izgledaju kao da su izrađeni od materijala pronađenih u prirodi. U tome su iznimka čajnik kuća, koja bojom i laganim slojem lakiranja daje dojam da je izrađena od željeza obojanog lakom. Tijekom cijele predstave nema promjene scenskih elemenata, nego scenografija stoji jednako od početka predstave do kraja. Ipak, koristeći rasvjetu kao element promjene radimo promjene prostora sa prednjeg plana na portalu na praktikabl u dubini scene.⁸

⁷ Misailović, Milenko, (1988.), Dramaturgija scenskog prostora, Novi Sad, Sterijno pozorje: Dnevnik, str. 286.

⁸ paraf. Misailović, Milenko, (1988.), Dramaturgija scenskog prostora, Novi Sad, Sterijno pozorje: Dnevnik., 300.

VRIJEME RADNJE I PROTOK VREMENA

Vrijeme radnje u predstavi obuhvaća jedan dan, s vrlo jasnim protokom vremena. Počinje jutrom, što se prikazuje promjenom svjetla i rutinom patuljaka. Ujutro patuljci odlaze na posao, a njihov povratak označava protok vremena tijekom radnog dana, te ulazak u popodnevne sate. Sljedeća promjena dolazi sa zalaskom sunca, odnosno večeri, što se jasno vidi kada se sunčaju na suncu, a reflektor usmjeren na njih postupno se gasi. Kada dođu na svoje posebno mjesto, dolazi do promjene u noć, gdje se rasvjeta gasi, a svjetla se na scenografiji pale i šuma zasja. Rasvjeta reflektorima je minimalna s plavim filterom, kako bi se izbjegla potpuna tama i kako se djeca ne bi bojala mraka. Zbog toga je scenografija bila puna izvora svjetlosti. Nakon pjesme koja prikazuje ljepotu šume, patuljci se moraju vratiti kući. U tom dijelu rasvjeta se pojačava kako bi se predstava mogla nastaviti, ali ostaje slabija nego u većem dijelu predstave. Rasvjeta se ponovno vraća na svoju jačinu iz većine predstave kada Zmiki budi patuljke i pokazuje im svoju kutiju-kućicu koju je ukasila, čime pokazuje da odlučuje sretno ostati u Zašumskoj ulici.

Vrijeme i prostor svakodnevno postoje u životu te kao oblik prosječnog iskustva i razumijevanja, ali ako odnos vremena i prostora razmatramo kao sredstvo umjetničkog izražaja, on može dobiti posve drugačiji odnos od svakidašnjeg. Njihov odnos može otkriti svojevrsne refleksije unutarnjeg stanja ili vanjskog, te skrivene osobitosti.⁹ Do trenutka noći vrijeme nam služi kao linearan alat kako bismo osjetili trajanje Zmikinog boravka u šumi i njezine muke. U trenutku kada dođe noć (promjena), osim vizualnog zamračenja scene, na vidjelo izlazi čarolija te ljepota šume koju patuljci pokušavaju pokazati. To je vizualna reprezentacija u kojoj se jasno pokazuje promjena stanja duha Zmiki.

⁹ Misailović, Milenko, (1988.), Dramaturgija scenskog prostora, Novi Sad, Sterijno pozorje: Dnevnik., str. 17.



Slika 2. Prikaz noći

VELIČINA PROSTORA U SLUŽBI LUTKE

U lutkarskoj predstavi, veličina lutaka, konkretno patuljaka, određuje proporcije scenografije. Patuljci su visoki između 50 i 60 cm, dok bi u stvarnom svijetu bili znatno manji, oko 10 cm.

Kao što sam se već dotakla u tekstu, prednja dva stabla smjestila sam uz portal, a između njih postavila dva velika praktikabla na kojima se odvijao veći dio radnje. Da bih postigla željeni efekt njihove veličine, povećala sam teksturu drveća. Osim toga, praktikable sam obojila tako da smeđa boja postupno prelazi u zelenu s poda prema gore, čime ih povezujem s tlom koje prelazi u travu. Ovaj prijelaz, koji se proteže preko 90 cm visine, dodatno pojačava dojam blizine tla. Uz to, preko praktikabala sam postavila krupno korijenje, debljine 20-30 cm, kako bih naglasila osjećaj veličine. Ova postavka značajno je pridonijela stvaranju osjećaja ugodnosti i sigurnosti patuljaka u njihovom staništu. Velika stabla dodatno su istaknula razliku u veličini između patuljaka i ljudi, jer su patuljci puno manji u odnosu na drveće koje sam koristila.

U drugom planu smjestila sam dva drveta, a na njih sam spustila "krošnje" kako bih stvorila iluziju dubine i prostranosti šume. Ova tehnika dodaje sloj vizualne kompleksnosti i pomaže gledateljima da osjete koliko je šuma velika i prostrana, a put između ta dva stabla spojila

užetom kako bi se mogli kretati s jedne na drugu stranu. Taj put ima svoje određeno trajanje kako bi dodatno dočarao dimenzije prostora.

Drvo u zadnjem planu, smješteno iza trećeg praktikabla, dodatno doprinosi ovoj iluziji dubine, gdje se u trenutku kada se radnja odvija na dubini pozornice iza lutaka i animatora nalazi drvo te se i dalje prostire šuma. Treći praktikabl predstavljao je duboku šumu u kojoj se skrivao slap, što je bilo posebno mjesto u priči. Ova konfiguracija stvorila je osjećaj složenosti i tajanstvenosti šume, naglašavajući njenu čarobnu prirodu i pružajući prostoru dodatnu dimenziju. Svi ovi elementi zajedno pomažu u stvaranju vizualnog dojma koji pojačava iskustvo gledanja i doprinosi ukupnoj atmosferi predstave.

KRETANJE PO PROSTORU

Ali da bismo stvarno učestvovali u priči, potrebno je tu dovitljivost duha dopuniti materijalnom dovitljivošću. Priča nas poziva da se „provlačimo“ kroz teškoće. Drugačije rečeno, osim samog crteža, treba preuzeti i dinamizam minijature. U tome se sastoji još jedna dalja fenomenološka instanca. Koliko odstreka nalazimo onda u priči ako se povinujemo kauzalitetu malog, kretanju koje se rađa iz sićušnog bića kad deluje na masivno biće!¹⁰

Ako ulazimo u, kako ju Bachelard naziva, minijaturu, onda nam je važno da, osim vizualnih slika, uđemo i u dinamičko kretanje po minijaturnom prostoru. Jer, iako je prostor minijatura, za naše likove on je i dalje velik. Čovjek bi na gljivu stao da ju ne vidi, ali patuljci na gljivu moraju skočiti. Osim poetičnog pristupa, treba uzeti u obzir i dramaturški. Scenografija je velika te zauzima cijeli scenski prostor, što znači da su i razdaljine koje moraju proći lutke velike. Kako se ne bi gubilo vrijeme na put, u početku se uspostavlja konvencija predstave da patuljci osim svoga karakterističnog kretanja za njih, geganje Drvka i brzina Drvka, oni zapravo koriste i skakanje te su sposobni u tek par skokova prijeći s jednog na drugi kraj pozornice. Odi je puž pa sukladno tome prkosi zakonima gravitacije, kako i priliči za jednog puža, ali se ipak kreće sporo. Da bi se to nadomjestilo, Odi ima sposobnost izlaska sa scene i pojavljivanja na drugom kraju scene bez da moramo gledati njegovo sporo puzanje po sceni, a i time se olakša preigravanje ukoliko je to potrebno. Zmiki je velika, tj. duga lutka te sa svojih 100 cm može se u nekoliko puzaja naći gdje god je to potrebno na sceni, a i zmije svojim kretanjem nisu spore. Za dolazak na njihovo posebno mjesto koriste puteve koji su napravljeni od užadi. Naravno, budući da se užad i špage kao materijali koriste u predstavi za tvorbu krošnji

¹⁰ Bachelard, Gaston, (1958.), Poetika prostora, Pariz, Presses Universitaires de France, str. 185.

drveća, oni se povezuju kao dijelovi šume i drveća. Na put ne idu skakanjem s drveta na drvo jer njihovo posebno mjesto nije blizu kuće, nego, da bi došli do njega, treba proći šumom, a udaljenost se dočarava i načinom na koji dolaze. Vješaju se i povlače po špaga, ljuljaju na lijanama, skaču s grane na granu. Osim što je važno za Zmiki da ima proces upoznavanja šume, važno je i da vidimo kako ona postupno kroz taj put se uči kretati šumom i upoznavati ju. Dok dođe do njihovog mjesta, puno se spretnije kreće, a u povratku je u potpunosti samostalna i zabavlja se. Nakon tog putovanja sve se mijenja za nju. Zato je taj put važan i potrebno je da ima razdaljina između ta dva mjesta. Svi elementi scenografije moraju biti pristupačni, pa sam uz dizajna morala sam odmah promišljati o međuočnosu elemenata i koji će biti put kretanja likova na sceni.

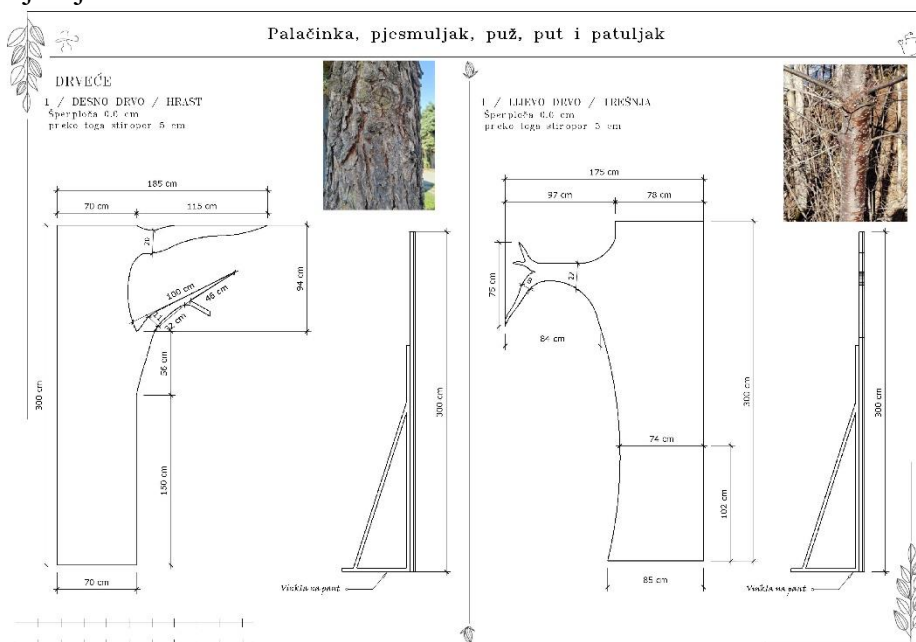
IZRADA SCENOGRFIJE

DRVEĆE

Scenografija se sastoji od pet različitih vrsta drveća: hrasta, breze, vrbe, višnje i bukve. Svako stablo izrađeno je od šperploče s na koju je aplicirano 5 cm stiropora, koji je dodatno učvršćen s dva sloja kaširanja. Kako bi postavljanje i prijenos bili jednostavniji, stabla su opremljena vinklima na pantima. Elementi se mogu sigurno pričvrstiti za pod ili otežati utezima, ovisno o potrebi. Pri dizajnu stabala, drveće u prirodi služilo mi je više kao inspiracija nego strogi predložak. Cijela scenografija nosi dozu realnosti, ali je ne slijedi u potpunosti. Primjerice, dok je maslačak prikazan na realističan način, bobice su izmišljene, dodajući sceni magičan, nestvaran osjećaj.



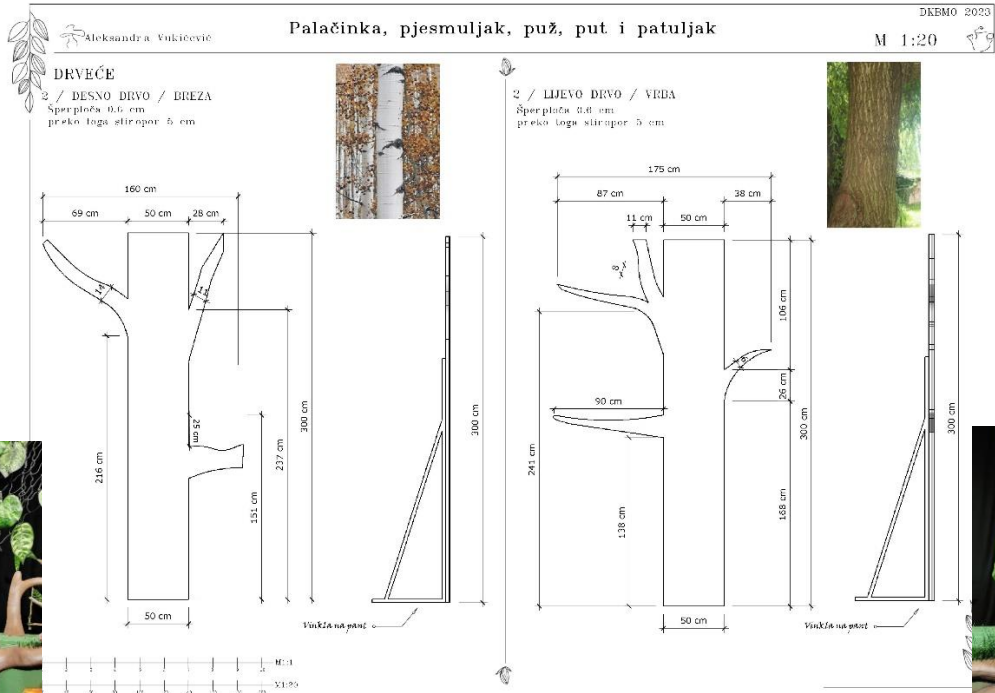
Slika 4. Hrast



Slika 3. Nacrt za prednje drveće



Slika 5. Trešnja



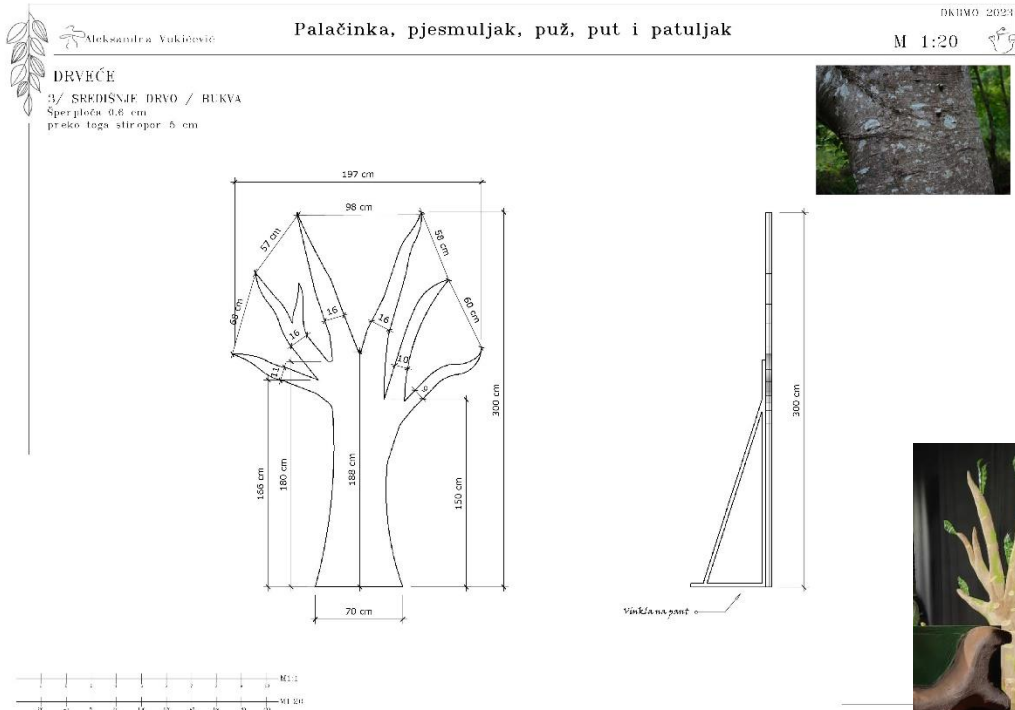
Slika 6. Nacrt za srednje drveće



Slika 7. Breza



Slika 8. Vrba



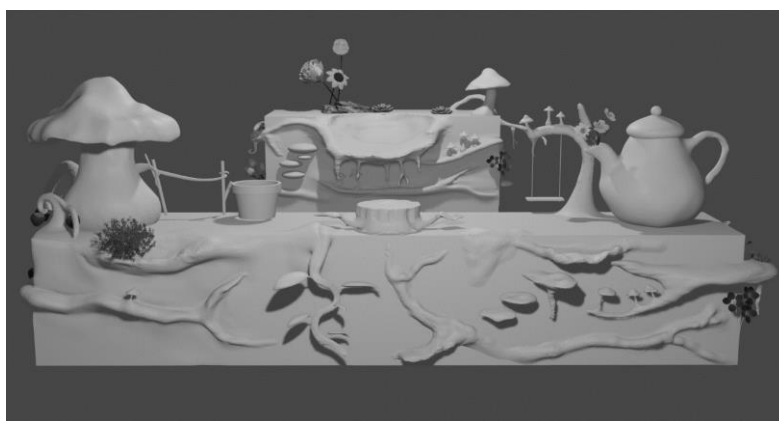
Slika 9. Nacrt za stažnje drvo



Slika 10. Vrba

PRAKTIKABLI

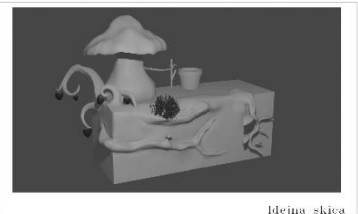
Visina praktikabala je 90 cm, pri tome treba uzeti u obzir da je velika razlika u visini animatora Gordana Marjanovića i Arete Ćurković pa je važno provjeriti s animatorima kako bi im bila ugodna visina za rad. Praktikabli u prvom planu, svaki dužine 250 cm, dizajnirani su tako da u kombinaciji s drvećem, širine 70 i 80 cm, skupa prekrivaju 650cm. Na taj način portal je potpuno zatvoren, ostavljajući dovoljno prostora lutkama da se kreću, dok se istovremeno vizualno prenosi osjećaj da se šuma proteže izvan pozornice. Kako su lutke prilično velike, bilo je ključno omogućiti dovoljno prostora za njihovo kretanje, posebno u scenama gdje su svi likovi zajedno. Željela sam izbjeći da izgledaju skučeno ili da scena djeluje prenatrpano. To je posebno važno u trenucima kada patuljci pokušavaju pridobiti Zmiki da izađe iz kutije. U toj sceni fizička distanca između likova naglašava emocionalnu udaljenost. Zmiki je uplašena, ljuta i zgađena šumom, Odijem i cijelom svojom sudbinom, odlučujući ostati u kutiji. Patuljci joj pružaju prostor, doslovno i figurativno, a trenutak kada se odluči izaći i pružiti šansu njima i šumi posebno je značajan. Važno je da gledatelji vide njen dolazak, kao simbol početka njezinog prihvaćanja. Stražnji praktikabl je podignut u odnosu na prednje kako bi bio jasno vidljiv s pozornice, s ukupnom visinom od 145 cm. No, platforma visoka 50 cm na kojoj stoje glumci omogućuje da se animacija i dalje odvija na visini od 90 cm, kao i na prednjim praktikablina. Njegova pozicija doprinosi stvaranju dojma dubine prostora, dok istovremeno pojačava osjećaj intimite. U tom prostoru lutke su smještene blizu jedna drugoj, što simbolizira njihovu povezanost, jer se u tom trenutku događa najintimniji trenutak predstave. U prednjem planu sam se potrudila izbjegavati osjećaj skučenosti, dok sam u stražnjem planu namjerno koristila bliskost kako bih naglasila emotivni vrhunac. Također, zbog scenografskih svjetala koja se pale, jedna od animatorica istovremeno mora animirati dvije lutke, što dodatno doprinosi složenosti tog trenutka.



Slika 11. 3D model praktikabala s kućicama

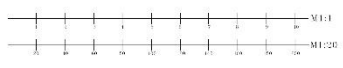
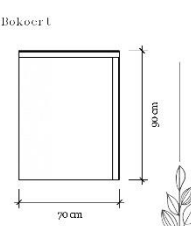
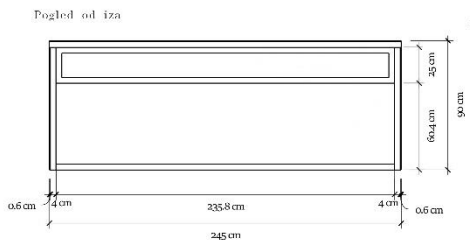
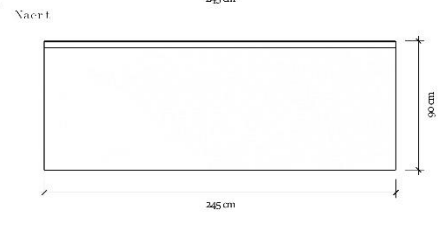
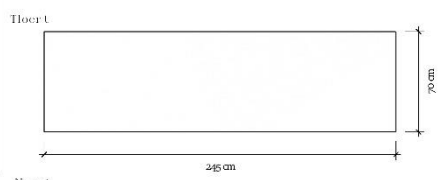
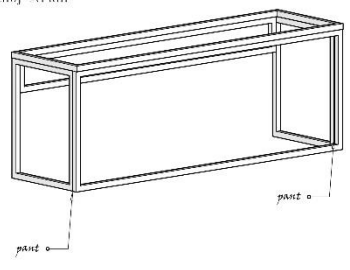


PRAKTIKABLI
DESNI PRAKTIKABL



Idejna skica

Polkonstrukcija letve 1x1 cm
Šperploča 0.6 cm
Bočne stranice na pant
preklap na unutra prema nacrtnoj strani



Slika 12. Nacrt za praktikabl



Slika 13. Scenografija bez detalja zelenila

KUĆICE

Kućice Drvka i Gljivarka predstavljaju ključne elemente scenografije, a njihova dimenzija i dizajn osmišljeni su s posebnom pažnjom kako bi se uklopile u čarobni svijet predstave. Kućice su oblikovane kao gljiva, za Gljivarka i čajnik, za Drvka, s visinom od približno 80 cm. Iako nisu znatno veće od patuljaka, njihova veličina je dovoljno izražena da odgovara čarobnom svijetu u kojem se radnja odvija te ipak odaju određenu dozu povjerljivosti da oni ipak mogu ući i živjeti unutar njih. Ova visina omogućava da kućice budu dovoljno velike da se koriste u igri, poput penjanja, ali ne toliko visoke da bi dominirale scenom ili ometale vizualni dojam. Kućice su izrađene od stiropora, otežane u dnu, a zatim kaširane, što im daje čvrstoću i mogućnost adekvatnog oblikovanja zbog dizajna potrebnog za scensku uporabu. Kroz ovu konstrukciju kućice su osigurale potrebnu statičnost i dugotrajnost tijekom predstave. Unutar kućica su postavljene LED svjetiljke koje igraju važnu ulogu u prikazu prolaska vremena u predstavi. Na početku predstave, dok se svjetlo pali, ono simbolizira jutro i buđenje patuljaka. Ova simbolika služi ne samo za označavanje početka predstave, već i za usklađivanje svjetla sa scenografijom i radnjom. Kombinacija dimenzije, materijala i rasvjete doprinosi stvaranju atmosfere i ugođaja u predstavi, omogućujući da kućice budu funkcionalne i estetski usklađene s ostatkom scenografije.



Slika 14. Gljivarkova kućica



Slika 15. Drvkova kućica

ESTETIKA LUTAKA

Predstava uključuje četiri lika: Gljivarko (patuljak), Drvko (patuljak), Odi (puž) i Zmiki (zmija), te četiri lutke koje odgovaraju tim likovima. Redateljica i ja odlučile smo se za stolne lutke kako bismo patuljcima omogućile nebrojene mogućnosti u razvoju njihovih karaktera i načina kretanja. Stolne lutke pružaju slobodu za kreiranje i izražavanje tempa koji odgovara svakom liku. S druge strane, za gmižuće i pužuće likove, kao što su puž i zmija, pružili smo podlogu koja im omogućuje da na najbolji način iskažu i oblikuju svoj jedinstveni način kretanja. Ovaj pristup omogućio je svakom liku da se razvije i djeluje u skladu sa svojom prirodom, čime se dodatno obogatila predstava. U njoj sudjeluju četiri animatora. Većinu vremena jedan animator animira jednu lutku, no kada je potrebno izvesti složenije pokrete, drugi animator priskoči u pomoć. Jedan od ključnih elemenata u dizajnu lutaka bila je njihova veličina i dobra vidljivost. Zbog toga su lutke visoke između 50 i 100 centimetara, što, međutim, otežava jednom animatoru upravljanje jednom lutkom. Ta se problematika najčešće rješava korištenjem netipičnih kretanja lutaka, poput skakanja patuljaka, izlaska puža sa scene ili pomicanje kutije unutar koje se nalazi zmija.

DIZAJN I IZRADA LUTAKA

Gljivarko i Drvko, dva patuljka, imaju humanoidnu građu tijela visine između 50 i 60 cm. Kako bi se naglasilo da nisu ljudi, njihov dizajn uključuje karakteristične elemente poput brade, velikog nosa i kapica koje su stereotipno povezane s patuljcima. Građa tijela je pomalo zdepasta, što pojačava dojam njihove male visine u odnosu na okolni svijet. Važno je bilo da hod nije samo stereotipno ljudski, već specifičan za patuljke, a također i da njihovo kretanje bude brzo i dinamično, što može otežati animaciju ako je izvodi samo jedan animator. Gljivarko je niži, deblji i nježniji lik u priči kojeg animira Areta Ćurković. Lutka se animira tako da jedna ruka drži vodilice u glavi i među ramenima, a drugom se animira ruka. Glava je izrađena od prekaširanog stiropora te ima kapu, nos i bradu. Kako animator jednom rukom mora držati lutku, a drugom većinom upravlja jednom od ruku, a duga labava brada je dodatni element koji pomaže da lutka dodatno živi i kreće se. Kao debeljuškast lik, njegov način kretanja je geganje i skakutanje. Drvko je viši, otkaćeniji i plašljiviji od dvaju patuljaka. Animira ga Gordan Marjanović. Za razliku od Gljivarka, Drvko ima "duge" noge, što mu

omogućuje brže i agilnije kretanje. Njegova noga sastoji se iz 2 dijela, stopala i "koljena", koji mu daje potpuno drugačiji hod od Gljivarka. Budući da je zbog toga spretniji, u animaciji ima više načina kretanja. Može hodati normalnim hodom, skakati velike skokove s raširenim nogama, pa čak se i šuljati. Poseban animacijski trenutak odnosi se na način na koji je njegova velika brada "oživljena" u interakciji s lutkom, stvarajući dodatnu živost prilikom podrigivanja i smijanja. Animator koristi ove elemente kako bi Drvku dao posebnu, zaigranu dimenziju.



Slika 16. Gljivarko (lijevo), Odi (sredina) i Drvko (desno)

Odi je puž koji svojim karakteristikama i ponašanjem podsjeća na psa. Animira ga Aleksandra Colnarić. Budući da su mnoge Odijeve animacijske osobine slične onima kod psa, radila sam ga tako da je vizualno jasno prepoznatljiv kao puž. Ključan element u dizajnu ove lutke su oči, koje igraju važnu ulogu u kretanju i komunikaciji lika. Kretanje Odi je započinje iz glave i očiju, a za razliku od bržih likova, sporost njegove animacije zahtijeva puno pažnje. Zbog toga su oči izrađene na federu, što omogućava fleksibilnost i stabilnost, dok animatorica upravlja lutkom i pomaže drugim likovima, budući da se izbjegava samostalno ostavljanje lutke na sceni jer tada ona postaje pasivna ikona scenskog lika, s latentnim kapacitetom za pokret.¹¹ Također, u

¹¹ Jurkowski, Henryk, (2013.), *Aspects of Puppet theatre*, London, Palgrave Macmillan, str. 194.

trenucima bržih radnji, njegova prirodna sporost mogla bi izazvati kontrast i omesti vizualnu dinamiku scene.



Slika 17. Zmiki

Zmiki je zmija, što je jasno iz njenog imena, koja je do sada živjela u zatočeništvu i sada prvi put susreće divljinu i prirodu. Jedan od najvećih izazova kod Zmiki je njena veličina - duga je 100 cm u svom opruženom stanju, što je predstavljalo značajan izazov za animatoricu Tenu Milić Ljubić. Prilikom izrade lutaka, najveći izazov za mene bio je implementacija mehanizma za jezik. Problematika je nastala iz potrebe da animacija bude brza i jednostavna, a da sam mehanizam ne smeta za animaciju lutke. Razmišljala sam o različitim rješenjima, kao što je jezik na štapu koji bi se umetao kroz cijev kada treba plaziti, no mnoga od tih rješenja zahtijevala su dodatno vrijeme za izvedbu, što bi moglo narušiti dinamiku trenutka i smanjiti efikasnost animacije. Važno je bilo pronaći rješenje koje bi omogućilo učinkovitu animaciju bez gubitka dinamike. Pokušavala sam minimizirati kompleksnost kako bi se osiguralo da se animacija odvija glatko i u skladu s tempom predstave, bez dodatnog trošenja vremena na kompleksne mehanizme koji nisu bili ključni za samu animaciju, već bi samo usporili proces. Jedino rješenje koje mi se činilo izvedivo bilo je smjestiti cijeli mehanizam unutar lutke. Konkretno, za vodilicu sam koristila cijev i postavila je u usta lutke, a povlačenjem silka sa stražnje strane, jezik bi izlazio iz lutke s prednje strane.

REKVIZITI

Prilikom uvođenja rekvizita u predstavu prvobitno smo krenuli s vrlo velikim brojem i za svaku radnju tražili rekvizit potreban da se ta radnja obavi. Glumci mogu biti skloni korištenju rekvizita za preuzimanje kontrole nad dijalogom i radnjom. U takvim slučajevima, izvedba može biti usmjerena prema rekvizitima i dolazi do "rješenja s rekvizitima", izraza često korištenog u negativnom kontekstu među kazalištarcima, označavajući trenutke u kojima glumci, zbog nedostatka zadovoljavajućeg značenja u tekstu, stvaraju značenje kroz upotrebu rekvizita.¹² To se najviše osjetilo u sceni gdje patuljci prave palačinke. Isprva smo imali sve što je u svakodnevici potrebno za izradu, zdjelu, mućkalice, posudice s brašnom, mlijeko, nož za mazanje palačinki... Ipak, vrlo brzo smo uvidjeli da dolazi do nekoliko problema. Stvorio se jako veliki broj rekvizita koje je trebalo negdje i držati na sceni, također ulazak svakog od tih rekvizita zahtijevao je opravdanje kako ulazi, izlazi i koristi se na sceni. Sukladno tome, predstava se značajno počela razduživati i neke scene su počele trajati predugo. U tom trenutku bilo je potrebno vratiti se u početne faze realiziranja predstave i postaviti si ponovno pitanje kakav je to svijet u kojima patuljci žive. Na koji bi oni način pravili palačinke. Vraćeni na taj trag misli, zaključili smo da oni miješaju smjesu rukama, voze se u zdjeli od kućice do kućice, a pečene palačinke samo lete iz kućice. Rekvizite djelomično izrađivala , a djelomično sam ih kupovala pa likovno doradila kako bi se uklopili u svijet, jer patuljci žive u svijetu koji ima ljudi i mogu pronaći stvari, ali i sami su sposobni napraviti sve što im treba pa tako i tavice za pečenje. S kojima su animatori si uzeli za izazov da s lutkama uspiju okrenuti palačinku u zraku. Za to im je trebalo vježbe, ali su na kraju uspjeli.

¹² paraf. McAuley, Gay, (1999), Space in performance : making meaning in the theatre, Ann Arbor, University of Michigan Press, str. 170.

ZAKLJUČAK

Tijekom procesa stvaranja scenografije za lutkarsku predstavu, ključna je bila suradnja s redateljicom i zajednička vizija o prostoru koji će oživjeti šumu kao poseban lik. Bogata scenografija, ispunjena detaljima poput visokih stabala, krošnji i kućica patuljaka, odražava harmoniju likova s prirodom. Scenografija ne samo da omogućuje vizualnu privlačnost, nego služi i kao emotivni kontekst likovima, posebice u odnosu Zmiki prema šumi, što se vidi kroz transformaciju njezine kartonske kutije. Uspostavljanjem snažne vizualne slike, djeci se omogućuje lakše uranjanje u priču i prepoznavanje univerzalnih vrijednosti poput prijateljstva, ljubavi prema prirodi i prihvaćanja nepoznatog. Šuma, sa svojom bogatom simbolikom, postaje mjesto novih iskustava, ali i suživota, a scenografija igra ključnu ulogu u prenošenju tih poruka publici. Vizualna harmonija, detalji i metaforički elementi prostor čine važnim dijelom predstave, omogućujući djeci da kroz sliku, pokret i radnju razviju dublje razumijevanje same priče.

LITERATURA

Howard, Pamela, (2002.), What is scenography?, Oxon, Routledge.

Misailović, Milenko, (1988.), Dramaturgija scenskog prostora, Novi Sad, Sterijno pozorje: Dnevnik.

Bachelard, Gaston, (1958.), Poetika prostora, Pariz, Presses Universitaires de France.

Jurkowski, Henryk, (2013.), Aspects of Puppet theatre, London, Palgrave Macmillan.

McAuley, Gay, (1999), Space in performance : making meaning in the theatre, Ann Arbor, University of Michigan Press.

Paljetak, Luko, (2007.), Lutke za kazalište i dušu, Zagreb, MČUK.