



LUTKOVNO
GLEDALIŠČE
MARIBOR

ZAVOD
BUPETO

CELINKA
drustvo ustvarjalck
sodobnega ples

cankarjev dom

platnomer

povest konja



REPUBLIKA SLOVENIJA
MINISTRSTVO ZA KULTURO

MESTNA OBČINA
MARIBOR

VEČER

Radio
Maribor

RADIO SI

TV

ST

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Gledališki list Platnomer - povest konja | za LGM Katarina Klančnik Kocutar | urednica Tanja Lužar | ilustratorka Darka Erdelji
fotograf Boštjan Lah | lektorica Metka Damjan | oblikovalec Blaž Krump | tisk Evrografija | naklada 500 izvodov

Maribor, oktober 2017

Lutkovno gledališče Maribor | Vojašniški trg 2 A | 2000 Maribor, Slovenija | direktorica in umetniška vodja Katarina Klančnik Kocutar
tel.: 02 228 19 70 | info@lg-mb.si | www.lg-mb.si

Lutkovno gledališče Maribor
Koprodukcija z Zavodom Bufeto, Cankarjevimi domom Ljubljana in Društvom Celinka

Po motivih istoimenske novele Leva Nikolajeviča Tolstoja

Platnomer

povest konja

Avtorja koncepta in adaptacije --- Ravil Sultanov in Darka Erdelji

Avtorici dramske predloge --- Nataša Sultanova in Klavdija Zupan

Avtorica vizualne podobe --- Darka Erdelji

Režiser --- Ivan Peternelj

Dramaturginja in producentka --- Klavdija Zupan

Lektorici --- Metka Damjan in Tatjana Stanič

Skladatelj in aranžer --- Vanja Dizdarevič

Oblikovalka odrskega giba --- Nataša Sultanova

Kostumografinja in izdelovalka kostumov --- Mojca Bernjak

Oblikovalca lutk --- Darka Erdelji in Miha Türk

Izdelovalci scene --- Branko Caserman, Lucijan Jošt in Primož Mihevc

Mojster luči --- Enver Ibrahimagić

IGRAJO

Ravil Sultanov, Nataša Sultanova/Elena Volpi, Žiga Golob/Vanja Dizdarevič

PREMIERI

13. marec 2017, Cankarjev dom Ljubljana

19. oktober 2017, Velika dvorana LGM

Glavni lik Tolstojeve novele *Platnomer* je konj. Konj, kot ena prvih udomačenih živali, je v svetu ljudi vedno zavzemal posebno mesto - je simbol življenjske moči, sle, elegance, potovanja, prehoda v onstranstvo ... Vendar ga avtor v tem delu postavi na rob družbe - tako človeške kot tudi konjske črede. Kot opazovalec z roba lahko poglobljeno posreduje svoja opazovanja, življenjske izkušnje in spoznanja. V noveli se Tolstoj dotika vedno vznemirljivih tem: smisla in izpoljenosti življenja, sožitja med človekom in naravo, primerjave smiselnosti človeških in živalskih stremeljenj. Platnomer - glavni lik - poskuša razumeti svet okoli sebe, ima oblikovan pogled na ljudi in življenje, pa tudi na lastno usodo. Ker je napačno lisast, postane za človeško okolico drugačen, manjvreden, postane stvar. Ni pomembno ne njegovo plemenito poreklo ne dejanske sposobnosti ... človeška okolica ni pripravljena spregledati napačnih lis. Njegova obarvanost ga izloči iz družbe in vedno ostane na robu.

Več predlogov za pripravo na ogled predstave in vodila za obravnavo po ogledu poiščite na spletni strani Lutkovnega gledališča Maribor pri predstavi *Platnomer - povest konja*.



FENAKISTOSKOP

Fenakistoskop je prva naprava, ki je služila animaciji slik. Okoli leta 1832 ga je izumil belgijski fizik Joseph Plateau, da bi demonstriral iluzijo gibljive slike. Ta izum je takrat služil kot igrača, hkrati pa predvsem kot inspiracija začetnikom tehnologije filma. Originalni fenakistoskop je sestavljen iz dveh diskov, ki sta pritrjena vsak na en konec držala. Prvi disk ima slike, na drugem pa so zareze, ki omogočajo, da skozi samo za delček sekunde vidimo sliko; s tem se ustvari iluzija gibanja.

IZDELAJ SVOJ FENAKISTOSKOP

Izreži narisane kroge s podobami konja v gibanju, nato pa izreži še označene reže. Vzemi tanko paličico ali svinčnik in sredino kroga z risalnim žebličkom pritrdi na paličico. Postavi se pred ogledalo, približaj fenakistoskop k očesu in ga zavrti. Sliko v ogledalu glej skozi vrteče reže in videl boš konja, ki galopira.

Eadweard Muybridge, angleški fotograf, je prvi postavil vprašanje, ali se v konjskem galopu pojavi trenutek, v katerem ima konj vse štiri noge v zraku. Še preden je bila izumljena filmska kamera, je s pomočjo statičnih kamer sestavil zaporedje, s katerim je »posnel« gibanje konja in dobil odgovor na svoje vprašanje: da, obstaja trenutek, v katerem se konj z nobenim od štirih kopit ne dotika tal.