



Lutkovno gledališče
Maribor

Carlo Collodi | Matteo Spiazzi

Ostržek

PREDLOGI ZA PRIPRAVO NA OGLED PREDSTAVE



Zgodba o Ostržku

je neverjetna pustolovščina, ki je vznemirjala že mnoge generacije in je živa še danes. Ostržek je metafora tega, kako tudi napake oblikujejo človeka. Napake niso nujno nekaj slabega; pogosto so edini način, da življenje bolje razumemo in se spreminjamo. Italijanski pisatelj Gianni Rodari je nekoč dejal, *da so napake nujne kot kruh in pogosto celo lepe, na primer poševni stolp v Pisi.*

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

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

»Želim si, da bodo otroci in starši po ogledu te predstave šli domov z veliko vprašanji, ne odgovori. To je tudi bistvo gledališča: da spodbuja k preizpraševanju, razmisleku.«

Matteo Spiazzi

Carlo Collodi in njegov Ostržek

Zgodbo o naši lutki je med letoma 1881 in 1883 napisal Carlo Collodi (1826–1890), in sicer kot roman v več delih, ki je izhajal za časopis *Giornale dei Bambini* (*Časopis za otroke*). Sprva je roman nosil naslov *Zgodba o lutki* in konec naj bi bil veliko bolj tragičen.

Ostržek se je namreč končal s poglavjem, v katerem ga obesijo. Nauk zgodbe je bil jasen: če ne upoštevamo dobrih očetovskih nasvetov in pravil družbe, ne bomo nikdar dočakali srečnega konca.

Čeprav je Ostržek lesena lutka in ne otrok, so se mladi bralci z njim tako močno poistovetili, da so takemu koncu nasprotovali; Collodi, ki so ga uredniki časopisa prepričali v nadaljevanje, je spisal zaključek, ki ga poznamo še danes. Tako je roman dobil dokončni naslov *Ostržkove pustolovščine*.

Ko predmeti oživijo

Ostržek ni običajna predstava. Je predstava, ki se potopi v lutkovni svet, k izvoru, ko lutka še ni povsem izdelan in nazoren predmet, ampak je še surov, neobdelan material. V *Ostržku* je to seveda les, žlahten material, ki človeštvo spremlja skoraj povsem od začetka. Lesu, ki komaj obeta, da bo iz njega nekaj nastalo, v lutkovni čarovniji pa v njem že vidimo posamezne like iz zgodbe, se pridružijo že izdelane lutke, tokrat navdihnjene pri starih mojstrih. Tokratna uprizoritev se vrača v mizarsko delavnico, orodje za obdelovanje lesa oživi, kosi lesa pa na mizarski mizi postanejo ves svet v malem. Ostržek odide na potovanje, mi pa na poligon za raziskovanje lutkovnega izraza.

Lutkovne predstave pogosto raziskujejo tudi vlogo jezika in preizprašujejo, kako zelo bistvena je in kako lahko drugi znaki prevzamejo sporočilo – neizoblikovan govor, lutka, akcija ... Zato tokrat ne bomo pričali tradicionalnim dialogom, ampak bomo občudovali mojstrstvo igralca-animatorja, ki z vsemi sredstvi lutkovnega gledališča pričara svet Ostržkove zgodbe.

Mizarska obrt

Ustvarjalci predstave so za navdih obiskali mizarsko delavnico. Mizarska obrt se je razvila iz nekdanjega domačega ali hišnega mizarjenja. V Sloveniji je bila in je še zmeraj zelo dobro razvita, mizarski izdelki slovijo doma in v tujini po izjemni kvaliteti. V 19. stoletju je slovensko mizarstvo doživelo vrhunec, predvsem v Šentvidu pri Ljubljani in v Solkanu pri Gorici.

Pokrajinski muzej Maribor hrani bogato zbirko starega pohištva. Z ogledom te zbirke si lahko ustvarite predstavo o tem, kako se je ta obrt razvijala, in kaj je bilo vseč našim prednikom. Ob zbirki pohištva pa je na ogled še stara mizarska delavnica z zanimivim orodjem.

ZA PRVI VTIS

museum-mb.si/zbirke/zbirka-pohistva

museum-mb.si/ogledni-depo-pohistva

Posebna zvrst mizarskega rokodelstva pa je restavriranje. Pri tej obrti gre za obnavljanje starega in stilnega pohištva.

Žvižg

V uprizoritvi je na odru en sam igralec. Ostržkov glas ustvarja s posebnim, majhnim ploščatim pripomočkom, ki nima slovenskega poimenovanja. V gledališču smo ga poimenovali »žvižg«. Pripomoček se uporablja v tradicionalnem lutkovnem gledališču, kot je angleški [Punch & Judy](#) in italijanski [Pulcinella](#).

Anton Jezovšek

Nekatere lutke v predstavi so zveste kopije lutk velikega mojstra Antona Jezovška (1905–1992), znanega mariborskega oblikovalca in izdelovalca lutk. Originalne lutke so del zbirke Lutkovnega gledališča Maribor. Nagovore so nas – čakajoč na policah na čiščenje in obnovo.

Kipar in rezbar Anton Jezovšek je z umetnostjo izdelovanja lutk zelo pripomogel k razvoju lutkovne umetnosti v Sloveniji. Najprej je – po vzoru čeških lutk – oblikoval in izdeloval marionete, nato pa tudi ročne lutke. Kot prvi v Sloveniji je izdelal javajke, in sicer za predstavo Baš Čelik Lutkovnega gledališča KUD Jože Hermanko (1959).

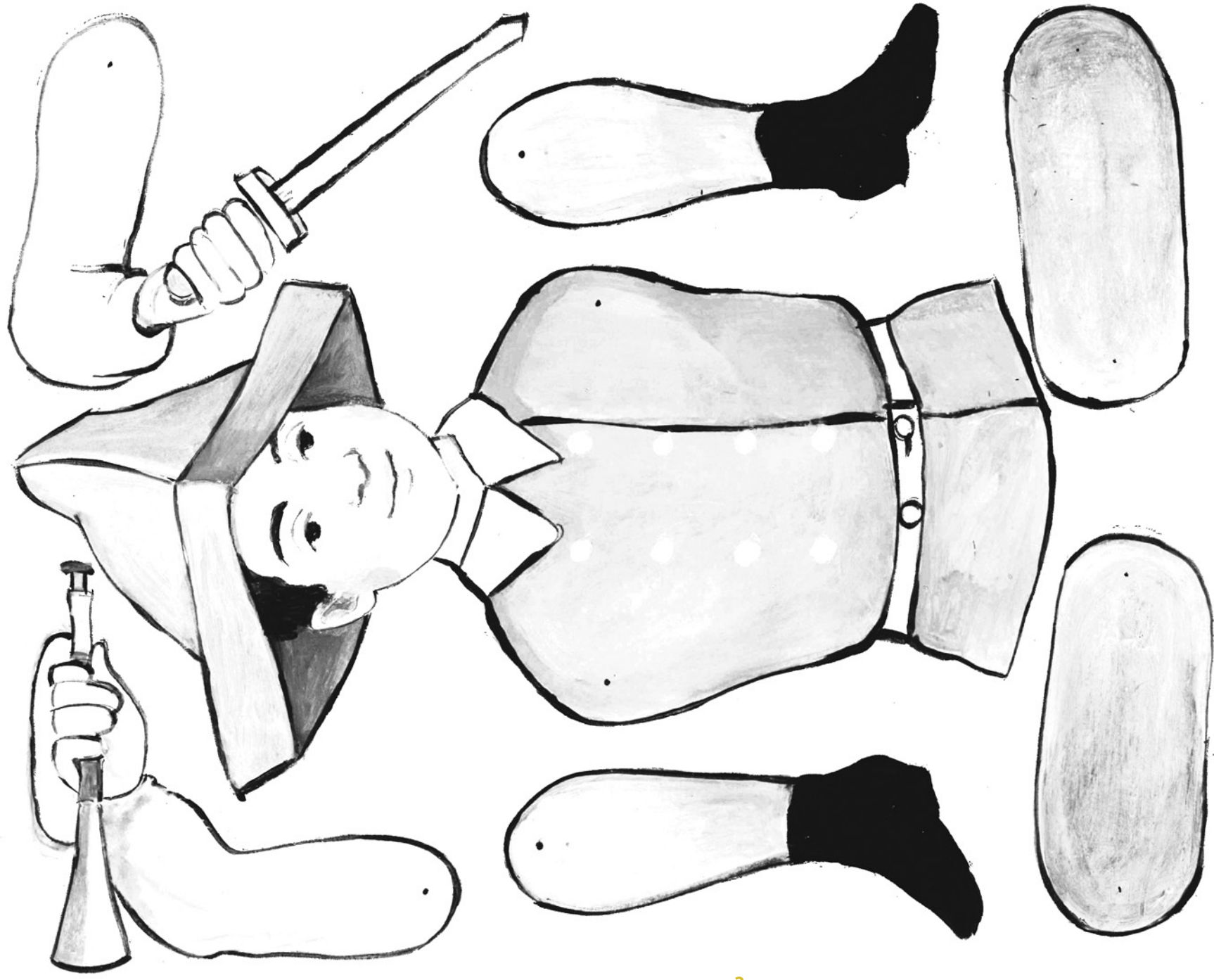
S svojimi umetno izdelanimi lutkami je postal zelo znan, ne samo na območju bivše Jugoslavije, pač pa je naročila dobival tudi iz številnih evropskih držav in tudi iz Kanade. V več kot tridesetletni karieri je izdelal približno pet tisoč lutk.

Matteo Spiazzi

REŽISER IN AVTOR LIKOVNE PODOBE

Italijanski režiser Matteo Spiazzi je leta 2010 diplomiral na Akademiji za dramsko umetnost v Udinah. Svoje umetniško ustvarjanje je predvsem usmeril v zvrst *commedia dell'arte*. Ustvarja kot igralec, režiser, vodja izobraževanj in delavnic ter poučuje dramsko umetnost. Sodeloval je s številnimi uglednimi evropskimi gledališči (Lutkovno gledališče Minsk, Belorusija, gledališče Tęcza, Poljska, Dada Zirkus, Avstrija ...)

Uprizoritev *Ostržek* je njegovo drugo sodelovanje z Lutkovnim gledališčem Maribor. Prvič je sodeloval v sezoni 2015/2016, ko je na oder postavil Shakespearjevo delo *Sen kresne noči*.



Podobo koptiljačka natisni na trši papir in ga pobarvaj, nato pa sestavi po navodilih.

Koptiljaček je zelo stara igrača v obliki ploskega možička z gibljivimi udi, ki so na hrbtni strani povezani z vrstico. Če vrstico potegnemo, koptiljaček zacepeta z rokami in nogami. Izreži vse dele koptiljačka. Vsak del ima narisano črno pikico (zgornja dela nog imata dve), ki jo prebodi s šivanko in skoznjo potegni vrstico. Vrvico poveži med seboj tako, kot je prikazano na skici.

