



Lutkovno gledališče
Maribor

PETER KUS + TERY ŽEŽELJ
PONOČNIAKI

Gradivo pripravila Peter Kus in Tery Žeželj

PREDLOGI ZA PRIPRAVO NA OGLED PREDSTAVE

I. Sluh in poslušanje

Sluh se od drugih čutil razlikuje predvsem po tem, da ne pozna meja – takih, kot je koža za otip ali kot so neprosojne stene za vid. Poslušanje zaznamuje čutna izkušnja »povsodnosti«. Zvok prodira vsepovsod, zato mu je naša notranjost preko sluha nenehno izpostavljena. Ne moremo mu ubežati. Ušesa nimajo vek in ne morejo »zamižati« ali »pogledati vstran«, zato smo zvoke okolja brez lastne volje prisiljeni nenehno poslušati. Do zvoka tudi ne moremo zavzeti distance ali izmeriti razdalje, tako kot to lahko naredimo za predmet, ki ga npr. vidimo sredi sobe.

V filozofiji glasbe poznamo izraz *akuzmatični zvok*, ki označuje zvoke, katerih izvora ne moremo videti – npr. zvok avtomobila, ki se z ulice ponoči zasliši v našo sobo, ali zvoke tujih ljudi, ki se sprehajajo po hodniku pred stanovanjem. Takih zvokov ne moremo določiti s pogledom. Pomanjkanje te informacije naši možgani hitro zapolnijo z domišljijскими predstavami, ki v naše misli projicirajo izvor posameznega zvoka in s tem pomirijo našo negotovost. Prav to se zgodi Tonki v predstavi: ponoči sliši neznane zvoke, ki se jih boji in zaradi njih ne more zaspiti. Predstavljati si začne, kdo bi lahko te zvoke proizvajal, in se odpravi na fantazijsko zvočno potovanje. Lep primer akuzmatičnih zvokov so tudi zvočne spremljave filmskih podob: v filmu lahko le z zvokom korakov povemo, da se nekdo približuje, čeprav gledalec te osebe ne vidi. Hkrati nas zvoki, katerih izvora ne vidimo, prisilijo, da se zares posvetimo vsebini slišane. Ker so vizualni dražljaji in podoba zvoka odsotni, se popolnoma osredotočimo le na njegovo poslušanje in analiziranje. Tako se intenzivnost našega poslušanja poveča.

ZANIMIVOST

- › Znanstveniki so že sredi 20. stoletja razvili *brezodmevno sobo*, ki popolnoma izolira zvoke iz okolice ter hkrati onemogoča odbijanje zvoka znotraj sobe. Prebivanje v njej je najboljši približek tišine, ki ga lahko izkusimo. V njej slišimo le bitje srca, premikanje hrane po želodcu in pretakanje krvi po žilah – zvok postanemo le mi sami. Izkušnje prebivanja ljudi v brezodmevni sobi so zelo neprijetne: nihče ni mogel v njen zdržati dlje kot 45 minut. To priča o pomembnosti zvoka za nas: ljudje smo navajeni nenehne prisotnosti zvokov, ki nam omogočajo, da se v nekem prostoru orientiramo.

II. Hrup

V ozadju predstave *Ponočnjaki* je tudi razmišljanje, da svet še nikoli ni bil tako glasen in hrupen, kot je danes. V SSKJ je hrup opredeljen kot množica med seboj pomešanih in neskladnih glasov, ki so različnega izvora. K temu bi lahko dodali, da so hrup tudi glasovi, ki smo se jih naučili ignorirati. Živimo namreč v času, ko so vsi javni prostori zasičeni z glasbo in z zvoki tehnologije, poleg tega pa številne šume, ki so del vsakodnevnega hrupa, proizvajamo tudi mi sami. Tega vsesplošnega hrupa smo se tako navadili, da ga skoraj več ne slišimo. Ker smo nenehno obkroženi z ogromnim številom zvočnih dražljajev, ne moremo vseh zaznati, predelati in jih prepoznati. Temu se je naše poslušanje prilagodilo tako, da zvoke selekcionira – pozornost usmerimo le k določenim zvokom, preostale pa zaznamo kot celoto, kot šumeče in hrupno ozadje.

V sodobnem svetu se je spremenila tudi funkcija glasbe: nekoč, preden so se razvile tehnike

snemanja zvoka, je bilo mogoče le poslušanje glasbe, ki je bila izvedena v živo. To je bil posvečen trenutek, ki so ga ljudje redko doživeli (nekateri celo nikoli) in je dal glasbi čarobno moč ter pomemben status v družbi. Danes pa, če hodimo po ulici, slišimo hkrati najrazličnejšo glasbo, ki se oglašča iz številnih zvočnikov lokalov in trgovin. Na koncu je sploh ne zaznamo več, saj je postala del vsakodnevnega hrupa. Posvečeno mesto glasbe je sedaj zavzela tišina, ki je danes zelo redek pojav. Popolne tišine ljudje niti ne moremo doseči, saj je mogoča le v vakuumu. Popolna tišina pomeni smrt in predstavljamo si jo lahko le kot pojem.

ZANIMIVOSTI

- › Določenih nizkih frekvenc ne moremo slišati, lahko pa jih pa zaznavamo preko telesa.
- › Za uspešen proces poslušanja, ko zvokom dodamo pomene in jih razumemo, je nujna naša volja in pripravljenost poslušati, torej pozornost. Zvok sicer naše telo vedno zazna, a če nismo motivirani, zvoka ne prepoznamo, ne osmislimo in si ga ne zapomnimo.
- › Na zvok se odziva že človeški zarodek v materinem trebuhu.

III. Lutke in izvorni inštrumenti

V predstavi *Ponočnjaki* so uporabljeni različni izvorni inštrumenti, ki so bili izdelani prav v ta namen. Vseh inštrumentov je okoli 40, med njimi pa najdemo različne piščali iz plastičnih cevi, bakreni membranofon, ukulele iz kovinske posode, različne bobne in tolkala, marimbo, liro iz jelenovih rogov, različne elektronske sintetizatorje zvoka, teremin in kontrabas iz starega kajaka. Na spletu poiščite omenjena glasbila, ki jih še ne poznate, eno izmed Tonkinih piščali pa si lahko izdelate po navodilih v nadaljevanju.

Inštrumenti so uporabljeni kot scenski elementi, rekviziti ali lutke in na poseben način »ozvočujejo« predstavo. Imajo dvojno naravo, saj poleg likovne in dramske izraznosti omogočajo tudi izvajanje glasbe. Tako z animacijo lahko postanejo nosilci dramske pripovedi, z igranjem nanje pa animatorji in glasbeniki njihovo izraznost razširijo na področje glasbe. V določenem smislu glasbeniki v predstavi ne animirajo le predmetov, temveč tudi zvok. Ta postopek je avtor Peter Kus poimenoval *zvočna animacija*, razvijal pa ga je že v svojih predstavah *Kralj prisluškuje* (2007), *Izgubljeni ton* (2010), *Gozd raja!* (2012) in *Džumbus* (2017).

Glasba v gledališču navadno nastopa kot sekundarni element, ki opisuje ali podpira dramsko dogajanje. V predstavi *Ponočnjaki* pa ustvarjanje zvokov, igranje inštrumentov in glasbe postane dramsko dogajanje samo. Vsebinska predstava se rojeva neposredno iz glasbenih idej.

IV. Zgodba

Zgodba predstave *Ponočnjaki* izhaja iz vsem dobro znane situacije. Tonka se odpravlja spat in po slovesu od staršev ugasne luč v sobi. Nepremično leži v postelji in v strahu poslušča neznane zvoke. Ker jih ne prepozna, ti zazvenijo kot zvoki čarovnice, zombijev in nepridipravov, ki naj bi se sprehajali pred njeno sobo. Ker je tema in ne vidi, je toliko bolj pozorna na zvoke, ki zaradi noči in tišine zvenijo veliko bolj strašno kot čez dan. V resnici so to čisto vsakdanji zvoki: črički, veščča, ki se zaletava v okno, hrošč, komar, veter, grom, dež in zvoki gozdnih živali.

Tonka v strahu pokliče mamo in očeta, ki ji razložita, da zvoki res niso nič posebnega. Ko skupaj prisluhnejo oglašanju v hiši in njeni okolici, ugotovijo, da so to le zvoki hladilnika, tiktakanje ure in mucki, ki se igrajo na podstrehi. Oče ji svetuje, naj si poskusi za vsak zvok predstavljati njegov izvor in bo lažje zaspala. Mama ji nato ves zvočni svet predstavi kot celoto z enim izvorom, da bi spodbudila njeno domišljijo in ji pomagala pri predstavljanju. Predvsem ji poskusi zvoke noči opisati kot njene prijatelje in ne kot škodoželjne sovražnike. Pove ji pravljico, ki je bolj podobna mitološkim legendam. Predstavi ji lik Grdoglaske, ki čez dan ureja in nadzira zvoke, da po njeni volji igrajo in ustvarjajo hrup. Ponoči, ko se odpravi spat, večino zvokov potegne k sebi in jim prepove, da bi se oglašali. Takrat potrebuje mir, da se lahko naspri.

Čez dan slišimo toliko različnih zvokov, da posameznih sploh ne prepoznamo. Tudi Tonka čez dan večinoma poslušča le hrup, ki združuje množico zvokov, na katere ni pozorna. Zato ponoči, ko je zvokov manj in je nanje bolj pozorna, najbolj običajnih zvokov ne prepozna. Zdi se ji, da jih sliši prvič. Čeprav bi morala zaspati, ostane

budna. Po mamini zgodbi pričakuje, da jo bodo obiskali Ponočnjaki. Zdaj v običajnih zvokih, zaradi mešanice strahu in bujne domišljije, uzre fantazijska bitja, ogromne zvočne kreature. Njen strah zamenjata radovednost in pogum, zato se odloči ta bitja spoznati in z njimi zaigrati. Potuje skozi različne glasbene svetove, od katerih ima vsak svojo glasbeno in vizualno podobo in svoje Ponočnjake. Iz prizora v prizor postaja radovednejša, pogumnejša in bolj vedoželjna. A ker se bliža jutro in ker je Tonkina glasba vse močnejša in prodornejša, se Grdoglaska prebudi. Tonka se mora zdaj soočiti z izvorom vseh zvokov sveta – Grdoglasko, ki si želi pod svoj nadzor ujeti tudi njo, ker igra svojo glasbo. Tonka in Grdoglaska se spopadeta in ko jo Tonka premaga, ugotovi, da je svet okoli nje obnemel. Ne more zakričati, njena flavta ne piska več in nastane popolna tišina. Tonka spozna, da v takem svetu ne moremo živeti in da zvoke nujno potrebujemo, zato Grdoglasko izpusti. Tonka je v zvočnem svetu našla svoj smisel in ustvarja svojo glasbo. Grdoglaska pa takih posameznikov ne sme utišati, temveč mora, nasprotno, spodbuditi njihovo ustvarjalnost, saj le bogatijo njen zvočni svet. Skupaj zaigrata pesmico in odideta vsaka v svoj dan. Grdoglaska gre urejat zvoke in hrupe, Tonka pa se, spremenjena z zvočnim izkušnjami in napolnjena s pogumom, s katerim je premagala svoj strah, sooči z novim dnevom.

V. Tonka

Tonkino ime vsebuje besedo *ton* in jo tako neposredno povezuje z glasbo in zvočnim ustvarjanjem. Tonka je stara sedem let; navadne igrače je zamenjala za različne odpadne predmete, ki jih nabira po svetu, da bi z njimi ustvarjala. Navdihuje jo zven vsakdanjega sveta, zanima jo svet glasbe in zvokov, v njem se želi izražati.

VI. Grdoglaska in ponočnjaki

Grdoglaskin lik je ime dobil po starem slovenskem imenu za kakofonijo, tj. *grdoglasje*. Kakofonija pomeni neubranost in neskladnost več različnih zvokov. Nasprotje kakofoniji je torej glasba, ki pomeni sosledje urejenih zvokov. Lik Grdoglaske v pravljico uvede mama. Z njo poskuša spodbuditi Tonkino domišljijo in jo pripraviti na nočno potovanje, v katerem bo premagala strah pred zvoki in našla svoje lastno mesto v zvočnem svetu. To potovanje je metafora Tonkine resnične življenjske poti, na kateri bo potrebovala pogum, da bo premagala svoje strahove in postala svobodna, rešena spon različnih avtoritet, ki jo bodo poskusile ukalupiti. Grdoglaska je mitično bitje, ki je z Zvokom ustvarilo svet, zato je »lastnica« vseh zvokov, ki so kadarkoli nastali. Zvoke želi preverjati in jih nadzorovati. Ponočnjaki so tisti zvoki, ki se ponoči, medtem ko ona spi, izmuznejo iz njenega naročja, da se lahko svobodno oglašajo in igrajo. Čez dan, ko je Grdoglaska budna, namreč hkrati ustvarja toliko različnih zvokov (glasnih, tihih, visokih in nizkih, brnečih in šumečih itd.), da se posamezni zvoki v njej sploh ne slišijo oz. se ne morejo osamosvojiti. V svojem svobodnem



nočnem popotovanju so Ponočnjaki podobni Tonki, zato se med njimi stke prijateljstvo. Vsakdo od nas ima svojo Grdoglasko in se mora v življenju z njo soočiti: vsi živimo v hrupnem svetu in moramo med odraščanjem najti svoj smisel v zvokih, ki nas obdajajo. Tako nas bodo zvoki (ali glasba) obogatili in postali jedro naše identitete, mi sami pa avtonomni in kreativni ustvarjalci. Vsakdo si bo našel svoje zvoke in svojo glasbo, ki ga bo v življenju zaznamovala. Kar bo za nekoga hrup, bo za drugega svoboda. Pomembno je, da spoznamo moč glasbe in ne podležemo njeni manipulaciji. Ta postaja z vsako tehnološko spremembo posredovanja glasbe bolj ogrožajoča: izum fonografa je poleg shranjevanja glasbe prinesel tudi možnost njenega reproduciranja. Glasba je prišla v domove ljudi in je bila z vsako novo tehnologijo (radio, televizija, LP plošča, kasete, CD, mp3) bolj dostopna. Danes jo z mobilnimi napravami nosimo tako rekoč v žepu, njena izbira pa je neskončna in prepuščena posamezniku. Ta se zato mnogokrat pasivno preda trendom glasbene industrije in postane njen ujetnik.

VODILA ZA OBRAVNAVO PO OGLEDU



Nosna flavta

Iz dela gledališkega lista za predstavo *Ponočnjaki* lahko izdelate nosno flavto. S [posnetkom na povezavi](#) si lahko pomagata pri izdelavi in uporabi glasbila.



Izdelajmo tonkino piščal

Tonka v predstavi igra na različico irske piščali, narejeno iz plastičnih PN cevi. Te so lahko dostopne v gradbenih trgovinah in lahke za obdelovanje. Pri njeni izdelavi morajo otroci sodelovati z odraslimi – učitelji ali starši.

POTREBUJEMO

- › plastično cev, dolžine 33 cm (uporabimo t. i. PN cev, bele barve, premera 12 mm, ki jo dobimo v gradbenih trgovinah)
- › leseno palico, premera 12 mm
- › 2 navadna svedra za kovino, 8 mm in 7 mm
- › električni vrtalnik
- › žago za železo (z majhnimi zobmi)
- › brusni papir
- › majhno pilo
- › močnejše škarje
- › meter
- › zaščitno protiprašno masko

1)

Od cevi najprej odrežemo kratek košček v dolžini 3 cm. Pred žaganjem si čez usta nadenemo zaščitno protiprašno masko, saj prahu umetne mase, iz katere so narejene cevi, ne smemo vdihavati.

2)

Enak, 3 cm dolg košček odrežemo tudi od lesene palice.

3)

Vzamemo košček brusnega papirja in na enem delu oboda lesenega čepka odbrusimo rob pod kotom 45 stopinj.



4)

Čepek postavimo ob rob enega konca palice in na njej označimo mesto, kjer se čepek konča. V sredino palice zvrtno luknjo, premera 8 mm, tako da se obod luknje dotika oznake, ki smo jo naredili. S škarjami izrežemo pas v širini premera luknje, od roba palice do luknje.

5)

S pilo zbrusimo spodnji obod luknje pod kotom približno 20 stopinj. Okroglo luknje spremenimo v pravokotno obliko. Rob, ki smo ga zbrusili, naj bo oster. Z njega očistimo tudi vse ostanke plastike, ki bodo ostali po brušenju.



6)

Vzamemo lesen čepek in ga z obrušnim robom navzdol porinemo v cev. Odbrušeni rob čepka mora biti postavljen v sredini izrezanega dela cevi. V cev ga porinemo do njenega roba, tako da sta robova cevi in čepka poravnana.

7)

Vzamemo kratek košček plastične cevi, ki smo ga pripravili na začetku, in ga vzdolžno prerežemo. Nato ga rahlo razklenemo in poveznemo čez konec cevi, tako da rob plastičnega pokrovčka sega do roba lesenega čepka (glej fotografijo na začetku). Če v piščal pihnemo, se nam bo že oglasil njen osnovni ton.



8)

Za igranje preostalih tonov durove lestvice zvrtno v piščal 6 lukenj. Vrtamo jih na zgornjem obodu piščali, pod luknjo, ki smo jo v ustnik izvrtali na začetku. Vrtamo s svedrom, debeline 7 mm, mesta posameznih lukenj pa merimo od konca piščali na nasprotni strani ustnika:

- > 3,8 cm
- > 6,3 cm
- > 8 cm
- > 10,2 cm
- > 12,4 cm
- > 14,5 cm

Zgornji del piščali pristonimo na usta in pihnemo. Luknje pokrijemo s kazalcem, sredincem in prstancem obeh rok. Pri tem prsti desne roke pokrivajo spodnje tri luknje, prsti leve pa zgornje tri. Ko zapremo vse luknje, se nam oglasi osnovni ton flavte, ko pa jih postopoma odpiramo, se oglašajo še drugi toni durove lestvice. Oktava osnovnega tona se oglasi, če zapremo vse luknje, razen kazalca leve roke, in močneje pihnemo v piščal.

Kot vse piščali in flavte tudi Tonkina flavta sodi v skupino aerofonov. Podobne piščali so posebej priljubljene v irski ljudski glasbi, kjer jim pravijo *Irish whistle* pa tudi *tin whistle*, *penny whistle* in *angleški flažolet*.

o ekipi ustvarjalcev

PETER KUS režiser, avtor glasbe in izvirnih glasbil

Peter Kus je skladatelj, izdelovalec inštrumentov, lutkovni režiser in pedagog. Ustvarja avtorske predstave, v katerih raziskuje območje, kjer se stikata glasbena in lutkovna umetnost. V zadnjih letih je ustvaril številne odmevne predstave: *Črna kuhna* (2004), *Glas* (2005), *Tristan Vox* (2006), *Kralj prisluškuje* (2007), *Izgubljeni ton* (2010), *Gozd raja!* (2012), *Zvočna kuhna* (2015) in *Džumbus* (2007). Z uprizoritvami je sodeloval na številnih domačih in mednarodnih festivalih in bil večkrat tudi nagrajen.

Septembra 2008 je v Etnografskem muzeju v Ljubljani postavil razstavo izvirnih glasbenih inštrumentov *Evfonija*, s katero je med letoma 2009 in 2011 gostoval tudi v Celju in Mariboru. Razstava *Zvočni vrt* je bila postavljena v Reimsu (Francija), v Welsu (Avstrija), v Šibeniku, Osijeku in na Reki (Hrvaška), v Kotorju (Črna gora) ter v Ljubljani in Mariboru.

Peter Kus ob pedagoškem delu in ustvarjanju v gledališčih oblikuje in izdeluje izvorna glasbila, soustvaril pa je tudi priročnika za izdelovanje izvirnih inštrumentov v stripu *Pojočni grad* (*Stripcore*, 2010).

Z Lutkovnim gledališčem Maribor je nazadnje sodeloval pri uprizoritvi *Snežna kraljica* (2018). Predstavo je režiral Tin Grabnar, Peter Kus pa je oblikoval zvočno podobo, za katero je prejel nagrado na 10. bienalu lutkovnih ustvarjalcev Slovenije.

GREGOR LORENCI avtor likovne podobe

Gregor Lorenci je likovnik s svojevrstnim izrazom. Lutke in gledališki prostori, ki jih oblikuje, nikakor ne ostanejo neopaženi. Skozi ustvarjalnost je razvil specifičen avtorski izraz, znotraj katerega nikoli ne neha raziskovati.

Deluje na mnogih področjih vizualne umetnosti (dramsko in lutkovno gledališče, film ...), za svoje delo pa je bil tudi večkrat nagrajen.

Gregor Lorenci redno sodeluje z Lutkovnim gledališčem Maribor, v preteklosti je soustvaril predstave *Krokodil Poro* (2003), *Ostržek* (2007), *Meso ali Razodetje* (2010) in *Kurent* (2011).

TERY ŽEŽELJ dramaturginja

Dramaturginja Tery Žeželj se je po zaključeni srednji šoli najprej vpisala na študij muzikologije na Filozofski fakulteti v Ljubljani, nato pa se je, po zaključenem drugem letniku, prepisala na AGRFT, smer dramaturgija in scenske umetnosti, kjer je leta 2019 diplomirala z dramaturškim delom *Kritični potencial gledališkega časa*, za katerega je prejela akademijsko Prešernovo nagrado. V času študija je kot dramaturginja sodelovala pri številnih akademskih uprizoritvah (*Oleanna*, *Srebrno rebro*, *Otroci na oblasti*, *Kralj Lear* in *Simpozij*).

Predstava *Otroci na oblasti* je spomladi 2019 na festivalu FIST v Beogradu dobila grand prix, v Sloveniji pa akademijsko Prešernovo nagrado. Ob sodelovanju pri študentskih produkcijah je kot dramaturginja sodelovala tudi pri projektu *Odilo. Zatemnitev. Oratorij*. v režiji Dragana Živadinova in v koprodukciji Kina Šiška in Slovenskega mladinskega gledališča.

Tery Žeželj je tudi članica uredniškega odbora študentske revije ADEPT in urednica gledališkega lista Glej.

IZTOK HRGA kostumograf

Kostumograf Iztok Hrga je diplomiral na Naravoslovnotehniški fakulteti v Ljubljani, smer Oblikovanje oblačil in tekstilij. Kasneje je nadaljeval študij na podiplomskem programu na Avtonomni univerzi v Barceloni.

Med letoma 1994 in 1998 je bil zaposlen v Lutkovnem gledališču Ljubljana, zdaj pa deluje kot samozaposlen kostumograf. Oblikoval je kostume za več kot 150 uprizoritev v Sloveniji, Avstriji, Španiji in na Hrvaškem. Številne predstave so bile povabljene na mnoge festivale in večkrat tudi nagrajene.

Uprizoritev *Vžigalnik* Lutkovnega gledališča Ljubljana je bila leta 2012 povabljena na festival Unima v Chengduju na Kitajskem, kjer je Iztok Hrga prejel nagrado za najboljšo kostumografijo. Doslej je sodeloval s številnimi gledališči in oblikoval kostume za različne gledališke žanre (dramske, lutkovne, ulične predstave in muzikale ...), kot kostumograf pa sodeluje v vseh fazah nastajanja kostumov (od skice do končnega izdelka).

Leta 2016 se je vpisal na doktorski študij na Univerzi v Ljubljani, smer Tekstilstvo, grafika in oblikovanje, kjer raziskuje povezave med modo, gledališčem in sodobno umetnostjo. Pri raziskovanju je osredotočen predvsem na kostum kot telesno scenografijo in kreativne možnosti oblačilne tehnologije za oblikovanje interaktivnih in nematerialnih kostumov.

ALICIA OCADIZ koreografka

M. A. Alicia Ocadiz, mehiška koreografka in plesalka, je izobrazbo o plesni umetnosti pridobivala na različnih plesnih šolah in akademijah v Mehiki, Španiji, na Nizozemskem in na Kitajskem.

Leta 2009 je prejela nagrado Mexico City Youth Award, s katero se je uvrstila na seznam mladih perspektivnih umetnikov prestolnice, leta 2010 pa je prejela nagrado Niewe Maan za ustvarjanje in izvedbo najboljše predstave v okviru muzeja Nacht v Rotterdamu.

Zadnja leta živi in ustvarja predvsem v Sloveniji, kjer sodeluje z različnimi plesnimi institucijami, kot sta Javni sklad republike Slovenije za kulturne dejavnosti in Praktikum sodobne plesne umetnosti (SVŠGL). Sodeluje s priznanimi slovenskimi ustvarjalci (Rosana Hribar, Branko Potočan, Nina Meško, Katjuša Kovačič, Zvezdana Novakovič ...).

Leta 2019 je za Plesni teater Ljubljana ustvarila soloprojekt z naslovom *Sestavi se*, ki je bil povabljen na številne domače in tuje festivale.

BORUT BUČINEL oblikovalec svetlobe

Borut Bučinel deluje kot koreograf, plesalec, video ustvarjalec in oblikovalec svetlobe. Doslej je ustvaril več samostojnih celovečernih plesno-gledaliških predstav, njegovo gledališko in filmsko ustvarjanje pa izhaja iz raziskovanja svetlobe, prostora in atmosfere, ki jo s seboj prinaša živa likovna kompozicija. Za svoje delo je prejel številne nagrade in priznanja, med drugim je leta 2019 prejel Borštnikovo nagrado za oblikovanje svetlobe v predstavi *Ljudomrznik* v produkciji Slovenskega ljudskega gledališča Celje.

URŠKA CVETKO igralka

Urška Cvetko deluje kot glasbenica, glasbena pedagoginja in lutkovna ustvarjalka. Glasbo je študirala v Gradcu, Ljubljani in v Firencah, kjer je pod mentorstvom Davida Bellugija leta 2015 magistrirala z odliko. Izobraževala se je doma in v tujini, v zadnjem obdobju pa se, ob poučevanju, posveča predvsem združevanju glasbene in gledališke umetnosti. Kot glasbenica, glasbena opremljevalka in igralka sodeluje s številnimi slovenskimi institucionalnimi gledališči in neinstitucionalnimi organizacijami doma in v tujini (SNG Opera in balet Ljubljana, Opera in balet SNG Maribor, Zavod Bufeto, Zavod Federacija Ljubljana, Gledališče Zapik, Hiša otrok in umetnosti, RTV Slovenija, werk89 Dunaj ...).

MICHAEL A. PÖLLMANN igralec

Igralec, lutkovni umetnik in glasbenik nemškega rodu Michael A. Pöllmann je študiral v Ulmu v Nemčiji in na Dunaju. Sodeloval je z različnimi gledališči po vsem svetu (Koreja, Japonska, Rusija, Tajvan ...) in za svoje delo prejel številne nagrade. Trenutno je eden od vodij institucije werk89 na Dunaju, ki deluje od leta 2010 ter ustvarja gledališče za otroke in mlade.