



LUTKOVNO GLEDALIŠČE  
MARIBOR

Tin Grabnar in Nina Šorak  
po motivih Hansa Christiana Andersena

# Snežna kraljica

ZVOČNA PRAVLJICA

## PREDLOGI ZA PRIPRAVO NA OGLED

Pravljica *Snežna kraljica*, ki jo je napisal Hans Christian Andersen, eden največjih avtorjev otroške literature, je sestavljena iz sedmih pripovedi, sedmih zaokroženih vsebinskih celot. V uvodu Andersen predstavi zgodbo hudobnega škrata, ki razbije ogledalo in črepinje razsuje po svetu. Ljudje, ki se jim košček takšnega zrcala zapiči v oko ali v srce, začnejo na svet gledati drugače oziroma postanejo hudobni. Takšen košček zrcala pade v oko tudi Kayu, ki se začne zelo grdo obnašati do svoje najboljše prijateljice Gerde.

Nekega zasneženega dne se Kay igra na dvorišču, ko se v velikih ledenih saneh mimo pripelje Snežna kraljica. Kay je tako očaran, da svoje sanke priveže na njene in izgine v snežnem metežu. Gerda se odpravi na dolgo potovanje proti severnemu tečaju, kjer v kopici nevarnih dogodivščin spozna nove prijatelje. Ti ji pomagajo, da na koncu pride do ledene dvorca. Tam s pesmijo reši Kaya in ga pripelje nazaj domov.

Posamezni deli pravljice nam odkrijejo dele zahtevne poti, ki jih Gerda uspešno premaga. Vsaka celota je Gerdina nova zmaga. Čeprav dele družijo isti motiv potovanja na sever, so dogodki med seboj nepovezani in dajejo vtis razpršenosti. Pripoved, kot jo je zapisal Andersen, lahko razumemo na simbolni ravni. Šele ko je pred nami razprostrta celotna zgodba, jo lahko beremo kot metaforo in iz nje izluščimo

vsebino. Literarni teoretiki jo razlagajo kot boj med srcem in racionalnostjo. Snežna kraljica predstavlja razum, kamor se je Kay za nekaj časa zatekel. Gerda ga z veliko ljubezni in požrtvovalnosti privede nazaj v svet toplote – svet prijateljstva, ljubezni in srca.

Osnovna zgodba *Snežna kraljica* je bila v zgodovini že večkrat predelana in na novo interpretirana. Različni avtorji se novih interpretacij lotevajo predvsem zaradi želje po izpostavljanju določenih vsebin in odnosov. V naši lutkovni predstavi smo se izognili simboličnemu branju zgodbe. Do vsebine dostopamo neposredno preko dogodkov in doživljanja protagonistke Gerde. Zato smo z nekaj dramaturškimi posegi spremenili zgodbo in prilagodili dogajanje. S tem smo razprli večplastno branje *Snežne kraljice*. Rdeča nit predstave je strah, ki ga čutimo pred zunanjim svetom. Razpirajo se še vprašanja odnosa med starši in otrokom, vprašanja vzgoje, ubogljivosti, ljubezni in poguma. Hkrati naša zgodba govori o še kako nujnem uporu proti staršem. Vse skupaj bi lahko povzeli v preprostem vprašanju: »Kako se boš kaj naučil o svetu, če ne boš delal napak?«

Osnovna struktura zgodbe je ostala nespremenjena. Tudi v naši zgodbi spremljamo potovanje deklice Gerde na severni tečaj. Tja potuje, da bi rešila Kaya, ki ga je ugrabila Snežna kraljica. Da bi lažje razumeli

njun psihološki svet, smo dodali uvodne prizore, ki se dogajajo v domači hiši. Gerda in Kay sta pravzaprav bratec in sestra. Navezana sta drug na drugega. V prvih prizorih jasno vidimo, da v domači hiši veljajo stroga pravila. Starša vzpostavljata močan kontekst. Zelo ju skrbi, da se Gerda in Kay ne bi kaj zgodilo, zato je njuna vzgoja skrajno represivna. Otrok sta vzgajana v strahu pred zunanjim svetom. Ne smeta niti na dvorišče niti v park niti v mesto. Doma sta in iz dolgočasje stanovanje vedno znova spreminjata v igrišče. Dogajanje je predstavljeno v čas okrog božiča in nosi duh zimskih praznikov. Nekega večera starša odideta na ples. Starejša sestra bi morala poskrbeti za svojega mlajšega brata, ta pa čudežno izgine. V brezizhodnem položaju se Gerda odpravi na pot proti severnemu tečaju. Ta pot pa se spremeni v soočanje z njenimi strahovi. Vedno znova pada v nevarne situacije, kjer se mora opogumiti in preizkusiti svoje zmogljivosti. Sooča se s strahom in tako odraste v pogumno in odgovorno dekle. Seveda ji na koncu uspe najti bratca, ki ga varno pripelje domov, ne da bi kdorkoli karkoli opazil. Tako se v zgodbo pritihotapi tudi duh upornišтва, ki je še kako zdrav za zrelega in celostnega človeka.

Katere pravlјice Hansa Christiana Andersena še poznate? (*Deklica z vžigalicami, Grdi raček ...*)

## O EKIPU USTVARJALCEV

### Tin Grabnar, režiser

Tin Grabnar se že od zgodnjih let intenzivno udeleuje na področju performativnih in uprizoritvenih praks. Svoje interesno polje širi v klasičnem, alternativnem, lutkovnem in dokumentarnem gledališču. Široko razumevanje gledaliških praks in različni uprizoritveni postopki mu omogočajo, da v svojem delu povezuje elemente plesa, improvizacije, sodobnega lutkarstva, magije, performansa in vizualne umetnosti. V zadnjih nekaj letih je skupaj s svojo avtorsko ekipo za svoje predstave razvijal tudi dramska besedila, kjer so dialogi pisani neposredno z mislijo na končen učinek uprizoritve in izostritev njene vsebine. V svojih predstavah tematizira sodelovanje, skupnost, skupinsko dinamiko, nemoč in poizkus. Diplomiral je leta 2015 na Akademiji za gledališče, radio, film in televizijo v Ljubljani pod mentorskim vodstvom Sebastijana Horvata. Svoje znanje je pridobival tudi v sodelovanju z režiserji, kot so Tomi Janežič, Tomaž Pandur in Jernej Lorenci. Od takrat naprej se razvija v režiserja, ki raziskuje gledališko komunikacijo, preverja širok spekter različnih uprizoritvenih strategij in vzpostavlja skupinski proces nastajanja predstave. V Lutkovnem gledališču Maribor je leta 2016 režiral predstavo *Pirat in luna*.

### Nina Šorak, dramaturginja

Nina Šorak je diplomirala iz enopredmetne filozofije na Filozofski fakulteti (2011) in dramaturgije na AGRFT (2016). Zdaj se ukvarja predvsem z gledališčem, kot dramaturginja in režiserka, piše članke za gledališke liste, besedila za uprizoritve, moderira pogovore. Kot dramaturginja je sodelovala z različnimi slovenskimi gledališči, na primer z Mestnim gledališčem ljubljanskim z *Ubij me nežno* (2012), s Prešernovim gledališčem Kranj s predstavo *Praznovanje* (2013), z Biteatrom z *Zdravo predstavo* (2014), s SNG Drama Ljubljana s predstavo *Marie Curie Histerie* (2014) in *Jaz ali kdo drug* (2015), z Mestnim gledališčem Ptuj v koprodukciji s Cankarjevim domom s predstavo *Zakaj (n)imam otrok(e)* (2014), z Mini teatrom s predstavo *#pornografija* (2015), s Pocket theatre s predstavo *Hamlet* (2015), s Slovenskim mladinskim gledališčem v koprodukciji z AGRFT s predstavo *Norčevanje teme* (2015), z AGRFT s predstavo *Srečanje* (2016), z Lutkovnim gledališčem Ljubljana s predstavo *Nekje drugje* (2017) in s SNG Nova Gorica s predstavo *Don Juan* (2017). Kot gledališka režiserka je do sedaj ustvarila osem predstav v različnih institucionalnih in neinstitucionalnih gledališčih. V času študija je asistirala režiserjema Ivici Buljanu (*Gospoda Glembajevi*, 2012) in Sebastijanu Horvatu (*Nekaj sporočil za veselje*, 2014).

### **Peter Kus, avtor glasbe**

Peter Kus je skladatelj, lutkovni režiser, izdelovalec instrumentov in pedagog. Ustvarja avtorske predstave, v katerih raziskuje območje, kjer se križata glasba in lutkovno gledališče. Rezultat tega so predstave *Črna kuhna* (2004), *Glas* (2005), *Tristan Vox* (2006), *Kralj prisluškuje* (2007), *Izgubljeni ton* (2010), *Gozd raja!* (2012), *Bum bum tresk* (2014), *Zvočna kuhna* (2015) in *Džumbus* (2017). Posveča se tudi drugim lutkovnim žanrom, kot sta uporaba videa (*Pojoči grad*, 2011) in senc (*Volčje srce*, 2015). S predstavami je gostoval na številnih mednarodnih festivalih in zanje prejel več nagrad za izvirnost in glasbo. Peter Kus tudi oblikuje in izdeluje izvirne glasbene instrumente. Septembra 2008 je v Etnografskem muzeju v Ljubljani postavil prvo izmed cikla razstav izvirnih glasbenih instrumentov Evfonija, s katerimi je v letih 2009–2011 gostoval še v Celju in Mariboru. Njegova razstava *Zvočni vrt* je bila postavljena v Reimsu (Francija), v Welsu (Avstriji), v Šibeniku, Osijeku in na Reki (Hrvaška) ter v Kotorju (Črna gora). Oktobra 2010 je z ilustratorko Kajo Avberšek izdal *Pojoči grad* – priročnik za izdelovanje izvirnih instrumentov v stripu!

### **Mateja Starič, oblikovalka zvočnih efektov**

Mateja Starič je kot oblikovalka vizualnih komunikacij zaključila Akademijo za likovno umetnost v Ljubljani, vendar njena vzporedna glasbena pot sega še dlje nazaj. Redno se je šolala za solo petje in že zgodaj začela ustvarjati glasbo in zvok za filme, gledališče, animacije in druge medijske projekte. Ustvarila je glasbo in ponekod zvočne efekte za animirane filme: *Zasukanec* in *Lovesick* (Špela Čadež), *Čikorja an' Kafe* ter *The Box* (Dušan Kastelic), *Egon in klobuk* (Igor Šinkovec), *Podlasica* (Timon Leder) ... Naredila je glasbo za več lutkovnih predstav: *Dinozavri v cirkusu*, *Rdeča kapica*, *Klobuk gospoda Konstantina*, *100 na uro* ... in kot redna sodelavka naredila glasbo za več kot 15 različnih oddaj in filmov v produkciji RTV Slovenija. V preteklem letu je med drugim ustvarjala zvočne efekte za predstavo *Nekje drugje* režiserja Tina Grabnarja, s katerim nadaljujeta sodelovanje tudi pri *Snežni kraljici*.

### **David Orešič, avtor svetlobne podobe**

David Orešič je leta 2004 diplomiral (Bachelor of Arts) iz oblikovanja svetlobe na Bavarski gledališki akademiji v Münchnu (ZR Nemčija). Leta 2015 je magistriral iz scenskega oblikovanja – scenografije na UL AGRFT Ljubljana. Dve leti kasneje je postal docent in hkrati znanstveni sodelavec za področje scenografije (svetlobno oblikovanje) na AGRFT Ljubljana. Od leta 1980 je dejaven na vseh področjih vizualizacij uprizoritvenega konteksta: svetloba, video, scenografija, tehnična produkcija, teater v teatru ... Tako je sodeloval pri več kot 400 uprizoritvenih produkcijah v institucionalnih in ne-institucionalnih gledališčih in ustanovah. Deloval pa ni le v slovenskem gledališkem prostoru, ampak tudi na Hrvaškem, Črni gori ter v Avstriji in Nemčiji.

### **Darka Erdelji, avtorica likovne podobe**

Darka Erdelji je študirala na gledališki akademiji DAMU v Pragi in leta 1999 pridobila naziv magistrica lepih umetnosti (smer lutkovna scenografija). Magistrirala je s celovito podobo avtorske predstave *Zgodba o vojaku*, ki je bila uspešno uprizorjena na Prvem odru v Mariboru (2004). Nekaj let je opravljala naloge umetniške vodje lutkovnega gledališča Soup Theatre v St. Johnu v Kanadi, leta 2010 pa se je kot lutkovna scenografka zaposlila v Lutkovnem gledališču Maribor, kjer je ustvarila številne scenografije in likovne podobe uprizoritev (*Platnomer*, *Pirat in luna*, *Pobegla hiška*, *Skodelica morja* ...). Pripravila je tudi nekaj manjših razstav, za svoje ilustracije slikanic pa je bila večkrat nagrajena.

### **Mojca Bernjak, kostumografinja**

Mojca Bernjak (1982) je zaključila študij na Naravoslovnotehniški fakulteti v Ljubljani, smer oblikovanje tekstilij in oblačil. Z Lutkovnim gledališčem Maribor je prvič sodelovala leta 2011 pri predstavi *Žaba Greta*. Prvo večje sodelovanje je sledilo leto kasneje v okviru projekta *Japonska jesen*, ki je bil izveden v sklopu Evropske prestolnice kulture, in sicer pri predstavi *Ribič Taro*.

Leta 2013 je začela redno sodelovati z Lutkovnim gledališčem Maribor kot kostumografinja, lutkovna mojstrica in šivilja. Zdaj ustvarja pod umetniškim imenom *Design by Mojca*. Leta 2012 se je prvič udeležila delavnice posebnih učinkov na Grossmannovem festivalu v Ljutomeru pod vodstvom ekipe Mad Squirrel FX iz Beograda. Delavnic se je udeležila še v naslednjih dveh letih in nato sodelovala kot asistentka posebnih učinkov pri snemanju prve slovenske grozljivke *Idila*. Film je prejel kar štiri vesne. Še v istem letu je sodelovala pri izvedbi kostumov za konceptualni umetniški dogodek *Globalno segrevanje možganov*, ki se je premierno predstavil novembra 2014 v Stari mestni elektrarni v Ljubljani. Med reference si šteje tudi izdelavo raznih maskot, oblačil po naročilu in izdelavo zgodovinskih kostumov.

## VODILA ZA OBRAVNAVO PO OGLEDU PREDSTAVE

### Vidno in slušno

Človek ima pet čutil: vid, sluh, vonj, okus, tip. Gledališče ima že v svojem imenu izpostavljen vid, saj gledalec predstavo gleda. Tako je osnovno čutilo, s katerim se ukvarjajo gledališki ustvarjalci, vid. V predstavi *Snežna kraljica* pa uprizoritveni koncept raziskuje polje med vidnim in slušnim, kjer bo sluh začel prevzemati vodilno funkcijo. Lutkovno gledališče bo močno podprlo zvočno gledališče.

Zvok je poleg svetlobe najpomembnejši medij za komunikacijo človeka z okoljem. V milijon letih evolucije so se razvili zelo zmogljivi organi za zaznavanje in ustvarjanje zvoka. Zvok je povsod okrog nas. Vsako gibanje v naravi povzroči premikanje molekul zraka in je vir določenega zvoka. Množice vseh zvokov se pogosto sploh ne zavedamo in v popolni tišini občutimo nelagodje. Tak primer je gluha soba, to je prostor, ki je zvočno izoliran od okolice in v njem vlada popolna tišina. Takšnih razmer v običajnem življenju nismo vajeni, zato je občutek odsotnosti zvoka precej nenavaden.

Čiste naravne zvoke je danes mogoče slišati le v neokrnjenih predelih, daleč od civilizacije. Vse drugo je posledica tehnološkega razvoja v zadnjih stoletjih. Večina naravnih zvokov je človeku prijazna, nekateri pa vzbujajo nelagodje in strah. V gosto poseljenem svetu je glavnina zvokov posledica naprav, ki jih je izdelal človek. Že v davni preteklosti je človek ugotovil, da določeni zvoki ali njihovo zaporedje vzbudijo prijetne občutke; tako je nastala glasba. Prvotna glasbila so bila zelo primitivna, večinoma je šlo za udarjanje enega predmeta ob drugega.

### Naloge in vprašanja

Pojdite na dvorišče in prisluhnite zvokom. Kateri zvoki so naravni in kateri ne?

Vas je kakšnega zvoka strah? Katerega?

Kateri zvok vam je všeč?

Kateri zvoki so neprijetni?

### Foley art

Na odru bo kar se da malo število lutk, kar bo omogočilo, da se dogajanje preseli v gledalčevo domišljijo. Igralca bosta s pomočjo različnih predmetov iz vsakdanjega življenja na odru ustvarjala zvočne pokrajine in s tem pričarala čarobno potovanje po svetu domišljije. Pri tem se navdihujemo pri umetnosti, poimenovani foley art, ki je značilna predvsem za filmsko industrijo. Foley art imenujemo reprodukcijo vsakodnevnih zvokov, ki so dodani filmu, videu ali kakšnemu drugemu mediju v postprodukciji, da bi dopolnili zvočno podobo izdelka. Zvoki, ki se jih tu reproducira, so lahko marsikaj: od korakov, razbijanja kozarcev, vožnja avtomobila ali vesoljske ladje. Najboljši foley art je tisti, ki ga gledalec med gledanjem filma ne opazi. Namen je ustvariti občutek realnega zvoka določenega prizora. Brez dodanih zvokov ambienta bi film deloval nenaravno tiho. Ustvarjalci foley arta ustvarijo take zvoke, da gledalci dejansko verjamejo, da so zvoki resnični. Če je foley art dobro narejen, gledalec ne zazna razlike med resnično posnetimi zvoki med filmskim snemanjem in zvoki, ki so posneti v postprodukciji v foley artu. Večinoma se foley art uporablja v primerih, ko realen zvok med snemanjem ni bil čist (med snemanjem zunaj je preletelo letalo, ki moti zvočno strukturo) in ga je treba ponoviti. Nasneti zvok v postprodukciji se uporablja tudi v primerih, ko realno posnet zvok ni imel dovolj prepričljive frekvence za celoten prizor. Pomembni so tudi nasneti zvoki pri znanstvenofantastičnih ali akcijskih filmih, kjer so prizori sestavljeni iz nerealističnih prizorov ali akcij. Znanstvenofantastični film večino vključuje prostore vesoljskih ladij ali drugih gledalcu neznanih prostorov. Delovanje takih prostorov, njihovo premikanje, ima svoje zvoke, ki so posneti izključno v postprodukciji. Tu ustvarjalci foley arta raziskujejo zvoke, ki bi delovali najbolj naravno v kombinaciji s sliko. Podoben trik uporabljajo v akcijskih filmih, saj so pretepi večinoma podloženi z zvoki, ki jih v realnosti človek ne slišimo. Ta zvočna podkrepitev akcijskih filmov situacijo naredi še bolj nevarno in srhljivo.

Pionir foley arta, po katerem se ta dejavnost tudi imenuje, je bil Jack Foley, filmski ustvarjalec iz tridesetih let. Iznašel je tehniko dodajanja zvočnih efektov na film, ki jih filmski ustvarjalci v realnem okolju niso mogli posneti. S kokosovimi lupinami, zelenjavo, starim železjem, peskom in drugimi zvočili lahko ti ustvarjalci pričarajo najrazličnejše zvočne efekte in vzpostavijo zvočno naracijo.

Značilnost foley arta je, da podpre sliko na filmu. Tako pravzaprav vizualno pripoved razloži sam zvok. V predstavi *Snežna kraljica* takšne filmske

slike ne bo. Prav tako ne bo nobenega drugega vizualnega referenta. Zvočni efekti bodo podobni tistim, ki jih uporabljamo v radijskih igratih. Karikirano bodo poudarili okolje in jasno nakazovali dogodke. Naš osrednji referent, ki bo v neprestanem odnosu z zvočnimi efekti in glasbeno podlago, je beseda. Igralca bosta s pripovedjo zgodbe in z ustvarjanjem zvočnih atmosfer ustvarila domišljjski svet gledalca.

Za foley art se večinoma uporabljajo konkretni predmeti. Tudi igralca v predstavi ustvarjata zvoke iz predmetov, ki jih lahko najdemo doma. S pomočjo pločevink, slamic, termoformja in še česa bosta ustvarila atmosfero mesta. S storži, zaprto vrečko čipsa, z žičnato krtačo, polento ... bosta ustvarila atmosfero zimskega gozda. Tako lahko vsakdo doma poizkusi poustvariti določene zvoke.

### Naloge

Pojdite na dvorišče in prisluhnite zvokom, ki so okoli vas. Poskušajte biti pozorni na vsak posamezen zvok in si ga zapomnite. Vrnite se v prostor in poskusite s svojimi glasovi in različnimi predmeti poustvariti zvoke z dvorišča.

Napolnite termoform in ga podrgnite po gladki površini. Zvok je podoben škripajočim gumam na avtu.

Vzemite dve polovici kokosove lupine in z njimi ustvarite zvok konjskih kopit. Lahko poskusite različne podlage (les, preproga, kovina ...).

Gradivo pripravila Nina Šorak