



LUTKOVNO
GLEDALIŠČE
MARIBOR

Ribič
TARO

NORIYUKI SAWA
PO JAPONSKI LJUDSKI PRAVLJICI

Ribič TARO

NORIYUKI SAWA
PO JAPONSKI LJUDSKI PRAVLJICI

Režiser, avtor likovne podobe
in koreograf **Noriyuki Sawa**

Igralci
Miha Bezeljak
Maksimiljan Dajčman
Barbara Jamšek
Metka Jurc
Aja Kobe
Danilo Trstenjak
Elena Volpi
Anže Zevnik

Avtorica songov in dramaturginja **Amelia Kraigher**
Avtor glasbe **Boštjan Gombač**
Lektorica **Metka Damjan**
Asistentka režiserja **Taeko Yoshida**
Oblikovalec svetlobe **Jason Smith**
Oblikovalec zvoka **Marko Jakopanec**
Odrska mojstra in pomočnika pri animaciji **Enver Ibrahimagić** in **Mitja Pastirk**
Oblikovalci lutk in rekvizitov **Noriyuki Sawa, Neva Vrba, Gregor Lorenci, Biserka Bobnar, Darka Erdelji, Lucijan Jošt, Primož Mihevc** in **Taeko Yoshida**
Oblikovalca scene **Branko Caserman** in **Lucijan Jošt**
Oblikovalka kostumov **Mojca Bernjak**
Izvajalec osvetljave lutke **Miljenko Knezoci**
Oblikovalec zvoka za song Himna morskega kraljestva **Blaž Celarec**

Premiera 2. november 2012



O Stari Zgodbi

IZ DALJAV

Japonski, ki leži na Daljnem vzhodu, pogosto rečemo tudi dežela vzhajajočega sonca. Sestavlja jo dolga veriga manjših in večjih otokov, zato je življenje na Japonskem že od nekdaj tesno povezano z morjem. Tudi naša lutkovna priredba japonske pravljice o ribiču Taru gledalce zapelje pod morsko gladino in skozi glasbo, zvoke, igro barv, gibanja in svetlobe pričara zgodbo častitljive starosti.

Ime protagonista japonske pravljice Taro Urašima se prvič pojavi v 15. stoletju, a zgodba o revnem ribiču, ki reši želvo in je zato nagrajen s poroko z ljubko princeso iz zmajske palače pod morjem, je nastala že mnogo pred tem - v 8. stoletju. Skozi čas so se rojevale njene številne različice, antropologi so v njej prepoznali tudi podobnosti z ljudskimi zgodbami drugih, japonski zelo oddaljenih kultur, kot sta na primer kitajska in irska. V njenih različicah je mogoče iskati celo povezave z nekaterimi biblijskimi motivi.

Zgodba o ribiču Taru ima vse lastnosti dobre zgodbe. Po svojem notranjem ritmu je izrazito dramatična in je nasploh ena najbolj znanih in najslavnejših ljudskih pripovedk, ki je navkljub svojim japonskim posebnostim tako univerzalna, da je že davno očarala ves svet. Navdihnila je številna umetniška dela: slike, grafike, lutkovne in gledališke predstave, celo romane, risane, animirane in igrane filme, v novejšem času pa tudi najrazličnejše videoigre. Zaradi nenavadne suličaste oblike, ki spominja na ribiško torbo s palico, je bila po slavnem ribiču Taru Urašimi poimenovana tudi Arizema urašima, posebna rastlina iz družine lilij, ki raste v alpskih predelih prefektуре Šizuoka na Japonskem.

ZGODBA O LJUBEZNI

Zakaj je Tarova zgodba tako zelo popularna, univerzalna in navdihujoča? Najprej zato, ker je to zgodba o mnogih ljubeznih: o ljubezni med sinom in njegovo materjo, o ljubezni do narave in morja, o ljubezni med preprostim mladeničem in prelepo zmajsko princeso iz morskega

kraljestva, o ljubezni in navezanosti na dom ... Nadalje zato ker na popolnoma nevsiljiv način, brez vsakršnega dvigovanja »pedagoškega prsta«, govori o spoštovanju do sveta, ki nas obkroža: o spoštovanju ljudi, živali, rastlin, vse žive in nežive narave ... In ne nazadnje zato, ker je to zgodba o prelomljeni obljudi.

ZGODBA O ČLOVEŠKI NARAVI

Ribič Taro je dobri mladenič, ki se potem, ko se iz zmajske palače pod morjem na hrbtu velike želve vrne v domačo vas, da bi obiskal svojo drago mamo, znajde v svetu, ki ga ne prepozna več. Šatulja, ki mu jo je dala ljubljena princesa Oto-hime, preden se je ločil od nje in se odpravil domov, je edina, ki mu lahko pomaga odgovoriti na vprašanje, zakaj se je svet med njegovo odsotnostjo tako zelo spremenil in kje je zdaj njegova mama. Nenavadna mešanica občutkov zmedenosti, obupa, ljubezni, radovednosti, hrepenjenja in neustavljive želje po spoznanju

Tara spodbudi, da prelomi obljubo, dano princesi, in dvigne pokrov čudežne šatulje, ki hrani skrivnostni zaklad.

Ribič Taro je tudi zgodba o človeški naravi, ki jo radovednost žene v odkrivanje novih resnic o svetu. Vsa znanost, vsa človekova odkritja, ki so skozi dolga stoletja revolucionirala naša življenja, temeljijo na dveh najlepših in obenem najnevarnejših človeških lastnostih - radovednosti in pogumu. A včasih moramo, tako kot junak iz naše zgodbe, za nova spoznanja plačati tudi zelo visoko ceno.

ZGODBA O ČASU IN MINEVANJU

Usodno spoznanje, za katerega je Taro moral odpreti pokrov čudežne šatulje, ki ima velik simbolni pomen in odločilno razreši zgodbo, je, da čas v zmajski palači pod morjem teče povsem drugače kot na zemlji; da je čas tista dimenzija, ki je lahko tudi relativna ... Zmajška palača nazadnje preraste v metaforo za naravo, ki je vselej mo(go)čnejša

od človeka, predvsem pa nas spodbudi k razmišljanju o času - tej neoprijemljivi, neustavljivi in neulovljivi četrti dimenziji, v katero je ujet vsakdo izmed nas. Kolikokrat si zaželimo, da bi se čas ustavil ali vsaj upočasnil svoj tek? Ali da bi tekel hitreje? Včasih se nam zdi, da ena ura traja celo večnost, drugič spet mine, kot bi trenil ... Naše povsem osebno dožemanje časa je lahko drugačno od časa, kot ga živijo in doživljajo drugi. Včasih se celo zazdi, da živimo vsak v svojem (vzporednem) času in včasih naši različni, povsem individualni časi trčijo med sabo v danem prostoru, se srečajo, da podelijo nekaj trenutkov, potem pa se vsak ob svojem času, ki mu je odmerjen, odpravi po poti naprej, z večjo ali manjšo željo po tem, da bi naši časi ponovno sovpadli, se srečali in trčili med sabo ...

Zato je zgodba o Taru tako zelo človeška, navdihujoča in resnična za vse čase in vse generacije.

Amelia Kraigher

PESEM O MORJU

Ko gledam te z obale,
zazdiš se mi neskončno.
Kaj skrivaš v globinah,
ti morje sinje modro?

Veselo pljuskaš, valoviš,
še peniš in bučiš.
Šumenje tvoje
nam v večnost poje
o stari zgodbi
iz daljav.

ZAPLAVAL SI V GLOBINE MORJA

Na obali stojim sama
in gledam te valove.
Čakam, da se vrneš,
moj ljubi, dobri sin.

Odpeljala te ljubezen je,
ljubezen do morja;
zaplaval si v globine
nam neznanega sveta.

Upam, da si dobro,
kjer koli že živiš;
in da kmalu me obiščeš,
šepeta mi morski piš.

RYU-GU

HIMNA MORSKEGA KRALJESTVA

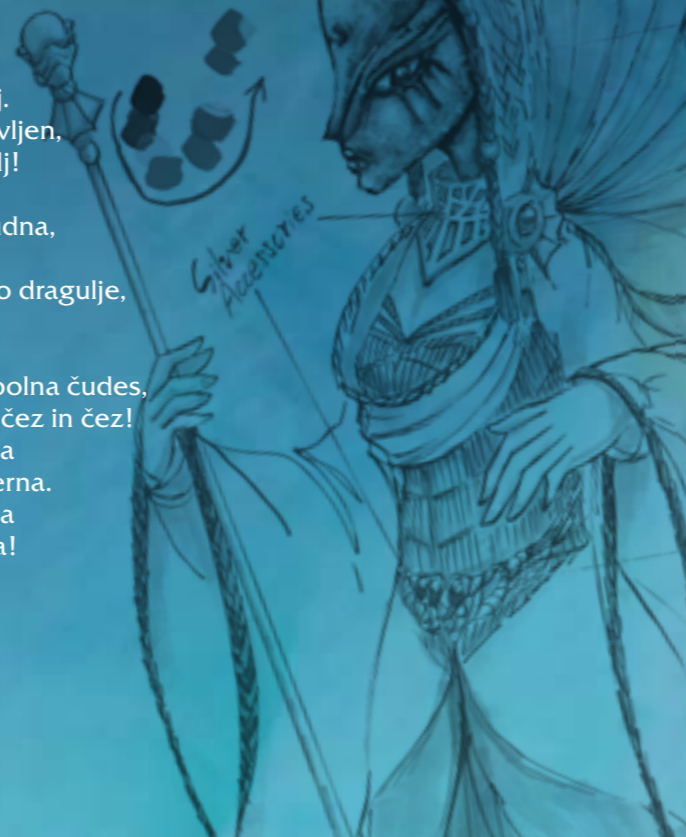
Morski svet je poln skrivnosti,
čudna bitja tu žive:
ribe, raki, kit, meduze,
ježki, alge in hobotnice.

Vsi častimo kralja-zmaja,
ki vlada nam od vekomaj.
Modri Ryu ti naš, pozdravljen,
ostani zdrav, pravični kralj!

Na dnu morja so čuda čudna,
oproda želva dobro ve:
školjke iz peska ustvarjajo dragulje,
ki sežejo nam v srce.

Morska prostranstva so polna čudes,
koralnih grebenov, lepot čez in čez!
Najlepši kraj na dnu morja
pa je zmajska palača biserna.
Najlepši kraj na dnu morja
je zmajska palača biserna!

Amelia Kraigher



Bunraku

je Lepota sama. Je demonstracija večine, discipline, natančnosti in povezanosti. Ne gre pa za nekakšno 'matematiko', bunraku je celovita uprizoritvena forma, sestavljena iz bogatih elementov, ki sami po sebi ustvarjajo čarovnijo, popolnost, celovitost, in to že 300 let. Posamezno lutko animirajo trije animatorji (ningyo-zukai), in sicer: omo-zukai, ki premika glavo (s tem tudi trup) in desno roko lutke (običajno je potrebnih kakih 30–40 let prakse, da se doseže ta prestižni položaj), hidari-zukai, ki s svojo desno roko premika levo roko lutke, in aši-zukai, ki obvladuje noge lutke, pri čemer ženski liki nimajo izdelanih nog in mora sam s pomočjo kostuma lutke ustvarjati prepričljivo predstavo. V 'ženskem' (otome) bunrakuju vsako lutko animira samo ena animatorka, a nič na škodo živega, naravnega in natančnega premikanja lutke. Vsi drugi elementi bunrakuja so tudi v ženski različici ohranjeni, predvsem sta to z odra odmaknjena pripoved (gidayu) pevca-pripovedovalca (tayu) in uporaba posebnega tradicionalnega brenkala (šamisen).

Tradicionalna

JAPONSKA ZGODBA
O RIBIČU TARU URAŠIMI

je navdihnila nastanek številnih filmov, pa tudi mang (japonski stripi) in animejev (japonski animirani filmi), kot so recimo *Dragonball Z*, *Clannad*, *Detektiv Konan* idr. Je tudi zasnova japonske animirane serije *Little My Maid*. V naslovu zadnje je besedna igra angleškega naslova priljubljene Andersenove pravljice (*Little Mermaid*), tokrat preoblečene v plašč japonske tradicije skozi predelavo motiva o ribiču Taru. Kot motiv se pojavlja celo v videoigrakah, kot so recimo *Policenauts*, *Okami*, *Nebo nad Arcadio* idr.

Ameriška pisateljica fantastičnih zgodb Ursula K. Le Guin je motiv uporabila kot zasnovo kratke zgodbe *Druga zgodba (Another Story)* iz zbirke *Ribič s celinskega morja (A Fisherman of the Inland Sea)*. Za ponazoritev razlage relativnosti pa jo uporabi tudi *Manga vodnik v relativnost (The Manga Guide to Relativity)*. Leta 1945 je japonski pisec Osamu Dazai izdal zbirko *Knjiga pravljic (Otogizoshi)*, ki vključuje danes najbolj znano različico pripovedi o Taru.

Pravljica tokrat ponovno oživi na odru Lutkovnega gledališča Maribor v režiji in likovni podobi Noriyukija Sawe.

Lutke so
pristne

POGOVOR Z NORIYUKIJEM SAWO



Vse svoje ustvarjalne moči usmerjate v lutkovno umetnost. Predstave oblikujete v celoti – od scenografije, lutk, kostumov, jih režirate in v svojih avtorskih projektih tudi igrate, obenem pa lutkovno znanje in izkušnje predajate tudi drugim. Kdaj in kje se je porodila ljubezen do lutkovne umetnosti?

Moja mama je bila izdelovalka kostumov. Rasel sem z njenim poklicem in z dragocenimi materiali, iz katerih je šivala kostume. Ko sem bil star tri leta, sem naredil prve lutke. Tudi moj dedek – očetov oče – je vplival name. Prodajal je nakit, pozneje pa kolačke. Zelo rad je kupoval prepričljive reprodukcije del znamenitih evropskih slikarjev; tako sem bil že kot otrok v stiku z umetnostjo, ki me je nadvse prevzela. Ena od mojih tet je bila slikarka. Spomnim se vsaj še enega vpliva: v času mojega otroštva se je začel vzpon televizije. Na programu je bilo veliko oddaj, v katerih so nastopale lutke. Niso me zanimali živi igralci – zdeli so se mi izumetničeni, lutke pa so se mi zdele pristne. Lutke so narejene in živijo samo na odru, živi igralci pa imajo tudi svoja zasebna življenja. Iz povezave slikarstva (po osnovni izobrazbi sem pravzaprav slikar) in oblikovanja nastane nekaj umetelnega – to me zanima.

Vse od otroštva naprej sem ustvarjal lutke. Študiral sem slikarstvo ter v srednji šoli učil lutkarstvo in umetnost. Leto dni sem bil član gledališča Hitomi-za. Leta 1991 sem bil povabljen v Charleville-Mézières v Franciji, in sicer kot udeleženec mojstrske delavnice pri profesorju Josefu Krofti; takrat se je začela moja mednarodna pot. Kroftova smer je bila čista in močna. Želel sem ostati v stiku z evropsko lutkovno umetnostjo, zato sem naslednje leto šel študirat na DAMU v Prago. Vključil sem se v projekt *Babilonski stolp*, koprodukcijo šole iz Charlevillea (Institut International de la Marionnette), gledališča Drak na Češkem in praške gledališke akademije DAMU. Šest igralcev iz šestih dežel: Japonske, Avstralije, Češke, Francije, Grčije in Nemčije, je nastopalo v predstavi, ki smo jo nato nekaj mesecev igrali vsak dan v središču Prage. V Pragi sem se nato ustalil, saj sem prav zaradi te predstave dobil nove ponudbe. Od takrat ustvarjam svoje avtorske predstave, režiram in snujem likovne podobe za druga gledališča ter poučujem na univerzah. S svojimi predstavami veliko potujem, zato manj poučujem, veliko pa režiram in izvajam ustvarjalne delavnice.

Kako začnete nov projekt? Kaj je navdih in od kod prihaja?

Včasih je osnova zgodba: Trije prašički, Rdeča Kapica, Mala morska deklica ... V svoj lutkovni svet sem postavil tudi dramsko klasiko, kot so *Macbeth*, *Kralj Lear* ali *Češnjev vrt*. Pogosto pa je izvor v likovnem motivu – ko slikam, dobim navdih. Velikokrat kaj vidim: prizor, gibanje ... a takrat še ne vem natanko, da se bo prav to pojavilo v predstavi. Zgodi se kasneje. Ko me preganja rok in vem, da moram ustvariti nekaj novega, se spomnim vsega, kar se nalaga, in to idejo potem razvijem. Vedno »shranjujem« spomine, ker ne vem, kdaj mi bodo prišli prav.

Celó gibanje telesa na odru se zgodi spontano; šele med izvedbo se spomnim, da sem ga v resnici našel na ulici.

Kar naprej ste na poti, razpeti ste med domovino, Češko in številnimi drugimi deželami. Kako doživljate nenehna potovanja, nove sodelavce, igralce, občinstvo?

Potovanje med deželami me včasih utruja, vendar poskušam uživati, saj mi užitek močno pomaga pri delu. Zdi pa se, da sem vedno enak, ne morem se zlahka prilagajati. Je pa res kar naporno: po mariborski premieri grem v Prago, nato v Moskvo, znova v Prago, v London, na Japonsko; vse to se bo zgodilo v desetih dneh. Moje bivanje v Mariboru je pravzaprav eno najdaljših in najmirnejših. Postal sem svetovljan, ne da bi to načrtoval ali hotel. Če bi bil na Japonskem, bi moral imeti nekakšen naziv, nekakšen status. V Evropi sem mnogo laže individualist brez nalepke in se tako lahko scela predajam lutkovni umetnosti.

Kako pa je biti ustvarjalen na več področjih: biti hkrati igralec, likovni ustvarjalec, režiser in pedagog?

Pri svojih avtorskih predstavah, v katerih tudi igram, čutim večje zadoščenje. Delo likovnika je najbolj udobno. Tudi če sem bolan, lahko delam. Najtežje je režirati. Vse si moram zamisliti vnaprej, rezultat pa je dokončen in viden šele v

prihodnosti. Takrat nisem več z ekipo in z občinstvom. Še vedno se učim režiranja, četudi to počnem že zelo dolgo. Pri igranju imam občinstvo pred seboj, kot režiser pa ga pogrešam. Rad poučujem, rad imam komunikacijo s študenti. Pravzaprav je to moj izhodiščini poklic – šest let sem bil učitelj v deklški srednji šoli. Na Japonskem je delo razrednika pravzaprav še pomembnejše od poučevanja predmeta. Zjutraj in ob koncu dneva se z razrednikom sreča petinštirideset učencev; učitelj ima zanje veliko odgovornost ne samo v šoli, ampak tudi izven nje. Rad sem jih učil slikanje, kiparjenje, tiskanje in druge likovne tehnike, vendar sem bil v stiku z učenci predvsem kot razrednik. Tudi zdaj, ko potujem, gre za podoben pedagoški princip – nekomu moram prenesti svoje znanje, vedenje in izkušnje.

Kako čutite razlike med japonskim dojemanjem lutkovnega gledališča z izjemno močno in dragoceno tradicijo, ki je živa še danes, in evropskimi težnjami po raziskovanju, brisanju meja med različnimi vrstmi umetnosti?



Pojav »živega« igralca ob lutki se je začel v petdesetih letih v vzhodni Evropi. Josef Krofta mi je pripovedoval, da so gledalci začeli zapuščati lutkovna gledališča, zato so razvili lutkovno gledališče z igralci in petjem. To ni več lutkovno gledališče, ampak gledališče z lutkami. Kaj takšnega se na Japonskem ni zgodilo; npr. vrhunec gledališča bunraku sega stoletja nazaj in ostaja nespremenjena tradicija do danes. Moderno lutkovno gledališče se je začelo dogajati neodvisno od tradicije. Tradicija bunraku ostaja, ob tem pa se razvija sodobno lutkovno gledališče po evropskih ali ameriških zgledih. Danes poskušajo nekateri tudi tradicionalno japonsko lutkovno gledališče delati na moderen način. Sam sem se učil tradicionalnega lutkovnega gledališča v Hitomo-zi. To leto mi je sicer veliko dalo, vendar sem hotel ustvarjati sam, in sicer nekaj novega. Po srečanju s češkim

gledališčem in njihovimi mojstri sem šel pač svojo pot. Do neke mere želim ohraniti japonski vpliv, včasih nenamerno, včasih namerno. Nočem pa se v svojih predstavah in pri svojem delu »postavljati« s svojim japonskim izvorom.

*Zakaj prav zgodba Ribič Taro?
Precej nenavadna je ...*

Najprej sem želel zgodbo o opici in raku, vendar se je zdela za vaš prostor preveč krvava in maščevalna. Izmed japonskih zgodb smo tako izbrali Ribiča Tara. To je morska zgodba z nostalgичnim ribiškim motivom; tudi Slovenija ima morje, zato je motiv slovenskemu občinstvu v osnovi razumljiv. Zgodba nima srečnega konca. A to pri japonskih zgodbah ni pravilo, žalostni konci so pravzaprav redki, Taro Urašima je v tem elementu poseben.

Noriyuki Sawa

je študiral slikarstvo na Japonskem in po študiju poučeval na srednji šoli. Študijske poti so ga po šestih letih poučevanja zanesle v Evropo, kar je zaznamovalo njegovo ustvarjalno pot. Leta 1991 je pod pokroviteljstvom japonskega ministrstva za kulturo odpotoval na mojstrsko delavnico v Cherleville-Mézierès v Francijo in tam srečal znamenitega češkega lutkovnega ustvarjalca Josefa Krofta. Preselil se je v Prago, kjer je v letih 1992 in 1993 igral v mednarodni koprodukcijski predstavi *Babilonski stolp*. Od takrat ustvarja kot igralec, režiser in scenograf po vsem svetu. Leta 1999 je za predstavo *Gozd* in za druge gledališke dosežke prejel evropsko nagrado *medalja Franza Kafke*. Leta 2000 je s češkim gledališčem DRAC in Japonsko fundacijo ustvaril mednarodni projekt

Romeo in Julija. Predstavo *Japonske pravljice* je režiral leta 2002 v praškem gledališču za otroke <TY-JA-TR> in zanj je istega leta prejel prvo nagrado na mednarodnem lutkovnem festivalu v Pragi. Svojo uspešnico z naslovom *Pravljice* je ustvaril prihodnje leto in istega leta prejel nagrado za najboljšo predstavo za otroke na mednarodnem festivalu v Ostravi. Tudi za predstavo *Štiri pravljice z volkovi*, ki jo je zrežiral in zanj naredil likovno podobo v lutkovnem gledališču DLO v Ostravi, je na mednarodnem lutkovnem festivalu v Katowicah na Poljskem prejel nagrado za likovno podobo. Na istem festivalu je leta 2008 prejel tudi nagrado za svojo predstavo *Pravljice*.

V letu 2004 je gostoval v Združenih državah Amerike. Predstavo *Kralj Lear* je igral na univerzi Stanford in za študente izvedel delavnice. Predstavo *Gozd* je igral v gledališču LaMaMa v New Yorku. Gostovanja so bila nato čedalje pogostejša. Nastopal je na festivalih v Italiji, Španiji, na Finskem, v Veliki Britaniji, na Japonskem, v Koreji, Rusiji, na Poljskem in na Tajvanu. Za ameriški film *Hannibal Rising* je

ustvaril lutke v japonskem slogu. Leta 2007 je na znamenitem mednarodnem praškem Quadrienalu izvajal delavnice izdelave in animacije tradicionalnih japonskih lutk. Prihodnje leto je imel podobne mojstrske delavnice tudi na mednarodnem kongresu in festivalu svetovne lutkovne zveze UNIMA v avstralskem Perthu. Uspešnico *Ninja* je ustvaril v letu 2009. Takrat je na festivalu v Subotici prejel dve nagradi: za igro in glasbo v predstavi *Gozd*. Na Japonskem je v tem letu ustvaril televizijsko oddajo z lutkami in glasbo.

Leta 2010 je sodeloval z gledališčem v Katowicah na Poljskem in ustvaril predstavo *Naranashi*. Tega leta je na Japonskem zrežiral svojo prvo opero z lutkami *Iolanta*.

Leta 2011 je prejel posebno nagrado Evropske prestolnice kulture Katowice. Noriyuki Sawa je nenehno na poti med deželami in celinami, sodeluje z gledališči, igra svoje avtorske predstave, predava, izvaja mojstrske delavnice, se preizkuša na novih umetniških poteh, kot je opera z lutkami ali ustvarjanje s starejšimi.



REPUBLIKA SLOVENIJA
MINISTRSTVO ZA IZOBRAŽEVANJE,
ZNANOST, KULTURO IN ŠPORT



MESTNA OBČINA MARIBOR



MARIBOR2012
Evropska prestolnica kulture
Maribor • Murska Sobota • Velenje
Ptuj • Novo mesto • Slovenj Gradec

PBS.
POŠTNA BANKA SLOVENIJE, d.d.
Bančna skupina Nove Kreditne banke Maribor d.d.

LSnaga
Za lepšo okolje!

EU
JAPAN
FEST



RADIO SI
Radio Slovenskega Japonskega
for you





Gledališki list **RIBIČ TARO** / za LGM **Mojca Redjko** / urednica **Katarina Klančnik Kocutar**
avtorice besedil **Amelia Kraigher, Mojca Redjko** in **Katarina Klančnik Kocutar** / lektorica **Metka Damjan**
oblikovalec **Urban Breznik** / ilustrator **Noriyuki Sawa** / tisk **HOPA** / naklada **1.000 izvodov**
Maribor, november 2012 / Lutkovno gledališče Maribor / Vojašniški trg 2 A / 2000 Maribor / Slovenija
direktorica **Mojca Redjko** / T **02 228 19 70** / E **info@lg-mb.si** / **www.lg-mb.si**