

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U
OSIJEKU
DOKTORSKA ŠKOLA

Poslijediplomski interdisciplinarni sveučilišni studij
Kulturologija

Kultura, umjetnost i književnost u europskom kontekstu

Sheron Pimpi-Steiner

**SUMIRANJE PROSTORA
SIMBOLISTIČKIM OBLIKOVANJEM
SCENOGRAFIJE U *SNU LJETNE NOĆI*
WILLIAMA SHAKESPEAREA**

Doktorski rad

Osijek 2025.

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U
OSIJEKU
DOKTORSKA ŠKOLA

Poslijediplomski interdisciplinarni sveučilišni studij

Kulturologija

Kultura, umjetnost i književnost u europskom kontekstu

Sheron Pimpi-Steiner

**SUMIRANJE PROSTORA SIMBOLISTIČKIM
OBLIKOVANJEM SCENOGRAFIJE U *SNU*
LJETNE NOĆI WILLIAMA
SHAKESPEAREA**

Doktorski rad

Mentor: red. prof. art. Osman Arslanagić

Osijek 2025.

JOSIP JURAJ STROSSMAYER UNIVERSITY OF OSIJEK
POSTGRADUATE DOCTORAL SCHOOL

Postgraduate University Study Program Cultural Studies
Culture, Art and Literature in the European Context

Sheron Pimpi-Steiner

**SUMMING THE SPACE BY SYMBOLIST
SCENOGRAPHY DESIGN IN A
MIDSUMMER NIGHT'S DREAM BY
WILLIAM SHAKESPEARE**

Doctoral thesis

Mentor: Osman Arslanagić, Full Professor

Osijek 2025.

Mentor: **red. prof. art. Osman Arslanagić**, Akademija scenskih
umjetnosti Sarajevo

SAŽETAK

Ovaj se doktorski rad bavi praktičnim umjetničkim istraživanjem simbolističkog pristupa kroz integraciju znaka u kazališnoj scenografiji. Analizira se i testira simbolizam u pristupu scenografskog rješenja koji prikazuje prostor sumiranom cjelinu, gdje je on u službi opisa radnje, okolnosti i odnosa između likova.

Pisanoj doktorskoj disertaciji prethodilo je umjetničko istraživanje na području scenografije u produkciji predstave *San ljetne noći* Williama Shakespearea u Hrvatskom narodnom kazalištu u Osijeku. Kroz kreativnu primjenu alata i instrumentarij metodologije istraživanja, u ovom je radu primijenjena zakonitost metodoloških postupaka koji su osnova za postizanje ciljeva umjetničkog istraživanja.

Kroz dramsko poimanje povijesnih uporišta istražuje se uloga i utjecaj scenskog prostora relevantnih razdoblja na simbolistički pristup u oblikovanju scenografskog rješenja. Definira se prostor uz osvrt na likovne reference koje su u korelaciji sa stvaranjem imaginarnih formi.

Simbolizam u scenografiji razlaže se na apstrahiranje prostora, sumiranje prostora i integraciju znaka. Povezuje se simbolistički pristup integracije znaka u kazalištu koji utječe na prilagodbu prostora scenografije kada taj prostor, ili više njih, postaju neki novi ili drugačije prikazan prostor, pretočen u jedan od mnogostrukih viđenja i značenja.

U okviru rada iznosi se proces oblikovanja scenografskog rješenja za predstavu *San ljetne noći*, gdje se kroz čitanje dramskog teksta, adaptaciju i scenoslijed prate zadanoosti koje prethode umjetničkoj praksi. Istražena su uporišta kroz relevantne primjere koji su u korelaciji s umjetničkim istraživanjem simbolističkog pristupa. Rad je razložen na etape izrade.

Korelacija između simbolističkog shvaćanja prostora i njegove funkcije očituje se sinergijom kazališnog čina.

Ključne riječi: scenografija; simbolizam; scenski prostor; sumiranje prostora; kazališni znak; prostori igre; *San ljetne noć*

ABSTRACT

This doctoral dissertation presents practice-based artistic research of a symbolist approach through the integration of symbolic elements into theatrical scenography. The research analyses and tests symbolic scenographic solutions that present space as a unified entity to convey the actions, circumstances, and relationships among characters.

The written component is preceded by artistic research conducted through the scenographic realization of William Shakespeare's *A Midsummer Night's Dream* at the Croatian National Theatre in Osijek. Employing creative methodological tools and techniques, the study adheres to principles that underpin the achievement of artistic research objectives.

By examining historical foundations from a dramaturgical perspective, the dissertation explores the role and influence of scenic space in key periods relevant to the symbolist approach to scenographic design. It defines spatial concepts and analyses visual references that inform the creation of imaginary forms. Symbolism in scenography is examined through the abstraction and summarization of space, as well as the incorporation of symbolic elements. These aspects connect the symbolist approach with the adaptation of theatrical space, wherein one or multiple scenic environments are transformed into newly interpreted or reimagined spaces that offer layered meanings and multiple interpretations.

The dissertation outlines the process of developing the scenographic solution for *A Midsummer Night's Dream*, following a path from textual analysis and adaptation through scene sequencing to the practical artistic realization. Foundational concepts are examined through relevant examples that support the artistic exploration of the symbolist method. The entire process is presented in clearly structured stages.

The relationship between the symbolist conception of space and its function is articulated through the synergy of theatrical action.

Keywords: scenography; symbolism; scenic design; spatial summarization; theatrical sign; spaces of a play; *A Midsummer Night's Dream*

SADRŽAJ

1. UVOD.....	1
2. ULOGA SCENSKOG PROSTORA U DRAMSKOM POIMANJU POVIJESNIH UPORIŠTA.....	3
3. PROSTOR.....	13
3.1. LIKOVNA UPORIŠTA ZA STVARANJE IMAGINARNIH PROSTORA U SCENOGRAFIJI.....	14
4. SIMBOLIZAM.....	19
4.1. SIMBOLIZAM U PRISTUPU KROZ APSTRAHIRANJE, SUMIRANJE PROSTORA I INTEGRACIJU ZNAKA.....	21
5. <i>SAN LJETNE NOĆI / SAN IVANJSKE NOĆI</i> WILLIAMA SHAKESPEAREA.....	24
5.1. SCENOGRAFSKO ČITANJE DRAMSKOG TEKSTA <i>SAN LJETNE NOĆI</i> WILLIAMA SHAKESPEAREA.....	26
5.2. SCENOGRAFSKO ČITANJE ADAPTACIJE <i>SNA LJETNE NOĆI</i> WILLIAMA SHAKESPEAREA.....	29
5.3. SCENOSLIJED – TABLICA KAO SREDSTVO ANALIZE PROSTORA.....	30
6. ANALIZA RELEVANTNIH PRIMJERA.....	48
6.1. KORELACIJA I OSVRT.....	49
7. UMJETNIČKA PRAKSA.....	55
7.1. RAZRADA IDEJE.....	57
7.2. REALIZACIJA IDEJE.....	71
7.3. TEHNIČKI ASPEKT I REALIZACIJA RADA.....	75
7.4. REKVIZITA.....	90
7.5. AMBIJENTALNA ADAPTACIJA.....	92
8. SINERGIJA KAZALIŠNOG ČINA.....	95
9. ZAKLJUČAK.....	98
10. LITERATURA.....	100
10.1. KNJIGE.....	100
10.2. ČASOPISI.....	102
10.3. MREŽNE STRANICE.....	103
10.4. IZVORI FOTOGRAFIJA.....	104
10.5. IZVORI PRILOGA.....	106
11. PRILOZI.....	107

12. ŽIVOTOPIS AUTORICE.....	114
-----------------------------	-----

1. UVOD

Kako brisanje međuovisnosti dramskog i scenskog prostora uvjetuje scenografiju, scenografija stvara imaginarne prostore unutar stvarnog prostora. Simbolistički pristup integracije znaka u kazalištu, poglavito po završetku scenografskog čitanja dramskog teksta, gdje radnja, okolnosti, odnosi između likova i sama poruka mogu utjecati na prilagodbu prostora scenografije kada taj prostor, ili više njih, postaju neki novi ili drugačije prikazan prostor, pretočen je u jedan prostor mnogostrukih viđenja i značenja.

U okviru teme istražuje se način doživljaja scenskog prostora kod gledatelja kroz atmosferu, emociju, boju i formu, a da taj prostor prati zadanosti zapisane tekstom u simbolističkom smislu. Kroz rad se istražuje sumiranje prostora na jedinstvenu sliku koja simbolističkim oblikovanjem scenografije obuhvaća sve prostore zadane tekstom. Definiranje simbolizma, integracija znaka, distinkcija simbolizma i simbolističkog apstrahiranja prostora strukturom simbola i znakova u oblikovanju scenografije uvjetuje pristup u oblikovanju scenografskog rješenja iz navedenog rakursa. Sumiranjem svih potrebnih prostora na jedan prostor, onaj koji se svojom simbolikom i znakovima primjenjuje u oblikovanju scenografije, postiže se cilj jedinstva prostora s mnogostrukim čitanjima vremena, pripadnosti tog prostora – kako određenom liku, tako i grupaciji likova te odlikama koje taj prostor ima. Dok je scenski prostor u načelu istovjetan dramskom prostoru, scenografija je ta koja omogućava transformaciju prostora, bilo to implementacijom te promjenom dekora ili se pak radi o transformaciji prostora u oku gledatelja.

Simbolizam u načelu koristi mitološke scene i prizore iz snova kako bi nadrealno dobilo vizualnu manifestaciju, a već samim dramskim tekstom koji se postavlja, pa čak i naslovom dramskog teksta, može se odrediti smjer i način promišljanja kada je pristup u oblikovanju scenografije u pitanju.

Kroz umjetnički se rad na primjeru *Sna ljetne noći* Williama Shakespearea, odnosno adaptaciji istoimenog teksta za potrebe produkcije, likovnim oblikovanjem i realizacijom scenografije postavlja hipoteza, odnosno simbolizam, u pristupu oblikovanja scenografskog rješenja koji prikazuje prostor kao cjelinu gdje je taj prostor u službi opisa radnje, okolnosti i odnosa između likova. Istražuje se dekor kao umjetnost sugestije te uspostavlja korelacija između simbolističkog shvaćanja prostora i funkcije prostora unutar kazališne inscenacije dramskog teksta. Povijesna uporišta i reference od krucijalne su važnosti u povezivanju scenskog prostora i realizacije u

okviru scenografskog rješenja, što je u ovome radu prepušteno sumiranju zapisanih prostora u jedinstvenu sliku mnogostrukog čitanja.

Ciljevi su rada istražiti način i utjecaj simbolističkog promišljanja, pojasniti oblikovanje scenografskog rješenja sumiranjem prostora te dokazati kako taj pristup prikazuje prostor kao cjelinu. Cilj je također odrediti smjernice u okviru analize i realizacije umjetničkog rada koje uvjetuju svođenje određenih prostora na znak koji se čita kroz dramsku igru.

Metode koje se koriste u radu pomažu da se, kroz postavljanje problema, povijesne reference i zadanosti koje se trebaju poštovati u okviru teksta i redateljske koncepcije, ostvari interakcijska spona između više prostora zapisanih u tekstu i jednog prostora koji simbolistički sadržava znak svakog od tih prostora u sebi.

U kontekstu te interakcijske spona između umjetničke prakse i proučavanja teorijskih uporišta bilo je nužno obaviti istraživanje kroz kvalitativne metode koje prethode i samom eksperimentu i primjeni scenografije u kazalištu, no i primjenom predmeta istraživanja, u ovom slučaju scenografskog oblikovanja.

Kvalitativne metode koje se koriste u radu primarna su skupina metoda, s obzirom na to da je riječ o umjetničkom istraživanju. Metodologija istraživanja kreće od proučavanja arhivske građe i komparativne metode. Preko analize teksta i analize slučaja proći će se dramski tekst i relevantni primjeri. Potom se razrađuju metode apstrakcije i konkretizacije, a zatim i metoda intervjua i sudioničko opažanje, što je omogućilo uvid u ostale segmente predstave u svrhu postizanja cjeline. Metode modeliranja i fokus grupe najznačajnije su metode koje prethode realizaciji, koja je metodologijom istraživanja u radu kroz interdisciplinarnan pristup primijenjena u svrhu postizanja ciljeva istraživanja.

Istraživanje prati proces i generira nove informacije – od teksta, preko ideje i razrade, do realizacije, gdje su proces i rezultat kroz pisani pregled opisani, uz priloge vizualnih materijala, proširivanjem područja kroz primjenu u novi kontekst i stvaranje novog razumijevanja simbolističkog pristupa.

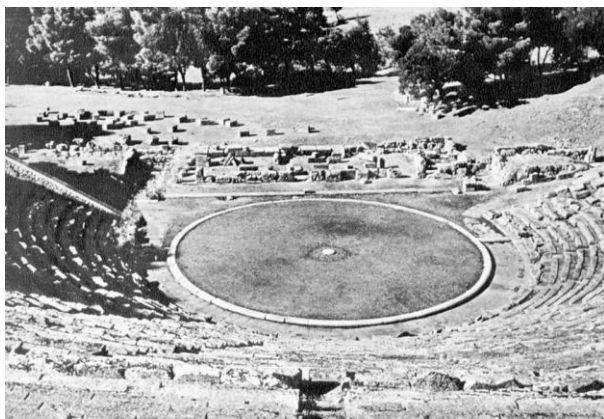
2. ULOGA SCENSKOG PROSTORA U DRAMSKOM POIMANJU POVJESNIH UPORIŠTA

Teorijski okvir rada, koji uvjetuje realizaciju umjetničke prakse, započinje metodom kompilacije i pregledom dosadašnjih istraživanja, povijesnih referenci i osvrtom na uporišta te prepoznavanjem simbola kada scenski prostor u simbolističkom smislu poprima karakteristike zadanog prostora igre.

U toj se fazi analizira literatura koja je potrebna za realizaciju rada. Uz to se veže komparativna metoda, kojom se povezuju poznate strukture, utvrđuju zajedničke značajke, a potom se pronalaze one koje se razlikuju.

Kada se govori o prostoru igre, važno je krenuti od scenskog prostora koji uvjetuje postavljanje scenografije. Kao uvod u istraživanje simbolističkog pristupa oblikovanju scenografije, potrebno je krenuti od samih početaka kazališta kada se scenografija sastojala od svega nekoliko oslikanih panela, a prostor je bio taj koji je uvjetovao i određivao mizanscenu bez transformacije i promjene dekora. Povijest scenskog prostora preteča je razvoju scenografije u prostorima kazališta kakvog poznajemo danas, no i dalje scenografija zadržava oblike povijesno-scenskih prostora jer su oni bili ti koji su pratili zadanosti određenog vremena, što se danas implementira u oblikovanje scenografije kako bi se referirali na određeni period u kome je radnja smještena ili iz kojega datira tekst koji se postavlja. Scenski prostori prošlosti sami su za sebe bili mjesta koja u simboličnom smislu poprimaju karakteristike bilo kojeg prostora igre, s minimalnim preinakama.

Kao osnovno uporište koristi se kazalište antike. Kazalište starih Grka nije samo arhitektonski, već je i ideološki fenomen. Dramska fikcija postaje nova stvarnost.



Slika 1. Grčko kazalište u Epidauru, 4. st. pr. Kr.; izvor: <https://enciklopedija.hr/clanak/kazaliste>

Arhitektura i scenski prostor grčkog kazališta od iznimne su važnosti za razvoj i shvaćanje simbolističkog pristupa scenografiji u kazalištu danas. Antika je ta koja stvara temelje na kojima počiva sumiranje prostora u jedan, koji sa sobom donosi mnogostruka čitanja i transformaciju u sve prizore zapisane tekстом isključivo u oku gledatelja.

Scenski prostor grčkog kazališta, kao sinergija unutarnje i vanjske dinamike, omogućuje jedinstvo prostora i vremena. Prostor grčkog kazališta podijeljen je u dvije velike cjeline, koje se sastoje od publike i aktivnog dramskog prostora. Grčko je kazalište arhitektonski jedno od najzahvalnijih zdanja kazališta i po pitanju odnosa publike i rasporeda gledališta, ono ne postavlja povlašteno mjesto gledatelja i omogućava istovjetno iskustvo svim posjetiteljima. Aktivni dramski prostor podijeljen je na prostor *orkestre* i *skene*¹. *Orkestra* u prenesenom značenju i svojom simbolikom doživljava prostora predstavlja zemlju. Ne samo da je i najniža točka prostora igre koja je doslovce smještena na zemlji, već i njezin oblik ukazuje da se radi o krugu koji je jasan znak onoga što predstavlja. Prema Misailoviću nebo je u znaku scenografije kozmos, čime jedinstvo prostora i vremena dobiva na značenju.²

U grčkoj mitologiji, bogovi su bili na Olimpu, odakle se uzdiže *proskēnion* i *skēnē*³, osim svlačionice glumaca ranije, to je prostor igre za polubogove i bogove. S jasnom podjelom scenskog prostora, prema Dinuloviću, prostor igre nije zahtijevao scenski dekor u arhitektonskom smislu da bi se prikazala društveno-hijerarhijska organizacija planova.⁴

Organizacija prostornih znakova u prostornu asocijaciju omogućava transformaciju koja se događa kada gledatelj spozna o kojem se dramskom tekstu radi ili kada shvati tko su likovi koje gleda i kojem bi prostoru oni pripadali, pa je u mogućnosti i zamisliti prostor u kojem se radnja odvija. Bilo da se radi o hramu, dvoru ili planini, gledatelj je svjestan da prostorna podjela po planovima u visinu i upoznavanje lika koji je na tom dijelu scenskog prostora zadaje prostor koji se gradi iza glumca imaginacijom gledatelja.

Kazalište starih Grka ima tako raspoređen prostor da svaki pojedini arhitektonski element odgovara točno određenoj društveno-hijerarhijskoj zadanosti određenog teksta koji se postavlja. Osim *orkestre*, *skene* i *proskēnion*, prisutni su i *paradoi*⁵, prolazi označeni putovanjem u daleki ili drugi svijet. Prolazi, odnosno vrata u današnjem pristupu, zadržavaju se te postaju jedni od osnovnih teatarskih elemenata koji nose istu simboliku i značenje koje su imali *paradoi* u

¹ Pignarre, R.: *Povijest kazališta*, Matica Hrvatska, Zagreb, 1970., str. 23.

² Misailović, M.: *Dramaturgija scenskog prostora*, Sterijino pozorje, Novi Sad, 1988., str. 10.

³ Molinari, C.: *Istorija pozorišta*, Vuk Karadžić, Beograd, 1982., str. 37.

⁴ Dinulović, R.: *Arhitektura pozorišta XX veka*, Clio, Beograd, 2009., str. 54.

⁵ Molinari, op. cit., str. 57.

Grčkom kazalištu. U simbolističkom pristupu oblikovanju scenografije, gledatelju je jasno da se glumac nalazi između dvaju svjetova kada stupi na prag vrata te da prekoračenjem praga on prelazi u drugu prostoriju, drugi svijet, drugu dimenziju, novi način poimanja stvari. Kazalište starih Rimljana preuzima upravo taj element i implementira ga u svoj glavni izraz opisa lika i njegove funkcije kroz scenski prostor.

Kao ishodište dramske radnje koristio se žrtvenik ili *timele*⁶, koji se nalazio u centru *orkestre*. Već sam naziv razjašnjava što on podrazumijeva te je jasno kako će se sve okosnice dramske radnje svesti na igru na žrtveniku, gdje se odvijao glavni dio dramskog teksta koji se postavljao. Žrtvenik je uobičajeno bio veličine 1 x 1 x 2 m, što je pretvoreno u savršenu mjeru koja se danas koristi kao osnovni teatarski element praktikabl. Kako je žrtvenik imao sveopću funkciju i transformacijske sposobnosti u oku gledatelja – gdje bi u jednoj predstavi bio grob, a u drugoj krevet – tako danas upotrebom praktikabli, kada je simbolistički pristup u postavljanju scenografije u pitanju, može se dobiti gotovo bilo koji scenografski element koji je potreban za ishodište dramskog teksta koji se postavlja. U današnjem smislu scenski dekor često preuzima tu ulogu, pa tako praktikabl postaje ono što je po tekstu zapisano u doslovnom smislu kada se izrađuje navedeni grob ili krevet, što je ranije bilo oblikovano gledateljevom spoznajom same radnje i mjesta na kojem se ishodište po tekstu događa.

Grčko je kazalište poznavalo scenografiju u današnjem smislu te riječi, no scenografija nije bila zastupljena niti korištena u svrhu opisa prostora radnje i likova, već se koristila u svrhu najave žanra koji se prikazuje. *Periaktoi*⁷ bile su trostrane prizme koje su se postavljale na *paraskenije*, lijevo i desno pozicionirane na *proskenion* i bile su samo simbol prostora, no nisu stvarale prostor igre kao što to čine scenografski elementi. Sadržavale su tri različita prikaza, priroda je bila znak pastorage, hram se koristio kako bi najavio te likovno opisao tragediju, a slika trga se koristila za komediju. Takav je pristup scenografiji također u službi scenskog prostora, gdje scenski dekor ne utječe na prostor niti ga mijenja.

Scenotehnika koja će omogućiti transformaciju prostora izmjenom scenskog dekora, od baroknog kazališta nadalje, također ima neka osnovna uporišta u antici, gdje se pojavljuje *deus ex machina*⁸, stroj koji je omogućavao da se pojavi božanstvo na vrhu *skene* i razriješi zaplet drame koja se igra. Kočija koja prolazi ispred *proskeniona* i odlazi kroz *paradoje* služila je kao tehničko pomagalo za podizanje ili prijevoz glumaca. Tek se dolaskom scenotehnike omogućava

⁶ Pignarre, loc. cit. (vidi bilješku 1.).

⁷ Vitruvius, P.: *Deset knjiga o arhitekturi*, Institut građevinarstva Hrvatske, Zagreb, 1997., str. 149.

⁸ Molinari, op. cit., str. 44.

razvoj scenografskih promjena i odmak od statike, bila ona arhitektura scenskog prostora ili, kao u renesansi, statična scenografija.

Simboli i znakovi koji se danas koriste u kazalištu opće su poznati i prate određene sinonime, a reference koje se koriste nadovezuju se ponajprije na povijesne epohe. Kazalište starih Grka, koje je imalo koncizno promišljen prostor igre sa svim značajkama i mogućnostima transformacije u oku gledatelja u bilo koji prostor igre, preteča je simbolističkom promišljanju, gdje scenografi postavljaju prostor igre koji može poprimiti karakteristike više prostora. Rimsko kazalište, jednako kao i renesansno, ima jedan scenski prostor, no taj se prostor preobražava po potrebi, a da se u stvarnosti gotovo ništa ne mijenja ili da se minimalno intervenira u prostor.

Rimsko kazalište izravno je nasljeđe grčkog kazališta koje se transformira u arhitektonskoj formi, no sve značajke postavljanja dramskom teksta u scenski prostor i metafizika tog prostora ostaju nepromijenjene. Društveno-hijerarhijska forma uvelike se mijenja te poprima novi poredak. Kako je u grčkom kazalištu organizacija planova bila u visinu, u rimskom se kazalištu, prema Vitruviusu, događa hijerarhijska regresija od bogova do ljudi, a to donosi progresiju u gledalištu, gdje vladar i publika višeg staleža ima povlaštena mjesta u odnosu na ostale gledatelje.⁹ No bez obzira na to što se u publici mijenja, kazališni čin ipak ostaje povlašten nad vladarom. Procesija i kazališne svečanosti se gube te kazalište postaje dostupnije smještanjem zdanja unutar grada. *Orkestra* koja je predstavljala ovozemaljski svijet nestaje te postaje današnji parter, *proskenion* se spušta na svega metar visine, kako bi publika u parteru mogla vidjeti što se na njoj događa, a *skene* se uzdiže u višekratnu građevinu nazvanu *scaenae frons*¹⁰. Iako se arhitektura kazališta mijenja, samo poimanje i metafizika kazališnog čina ostaju nepromijenjene. Arhitektura, odnosno scenski prostor, prilagođava se potrebama tadašnjeg gledatelja, no pristup shvaćanja određenog elementa kao znaka za prostor nekog lika ostaje dosljedan simbolističkom pristupu u kojem se mijenja samo jezik i shvaćanje određenog elementa te mu se pridaju nova svrha i značenje koje publika usvaja i prepoznaje. Rimljani uzimaju elemente grčkog kazališta i prilagođavaju ih potrebama svojih izvedbi, *scaenae frons* postaje glavna odlika prostora s troja glavnih vrata, *regia* i *hospitalia*¹¹, i s vratima glavnog junaka u sredini, pa kada se glumac pojavi na njima, zdanje iza njega postaje njegova kuća, a sve što se dalje događa usmjereno je na vrata iz kojih određeni glumac izlazi, što zadaje društvenu funkciju i poredak po važnosti i zastupljenosti lika u radnji. Rimljani također shvaćaju da je određeni prostor zapisan u tekstu

⁹ Vitruvius, op. cit., str. 148.

¹⁰ Pignarre, loc. cit. (vidi bilješku 1.).

¹¹ Molinari, op. cit., str. 60.

zapravo prostor ili nutrina lika koji u njemu boravi, to jest, kojemu pripada. Doslovno likovno opisivanje prostora bi se transformiralo u oku gledatelja bez obzira na to kako je prikazano, zato što bi taj prostor pripadao određenom liku ili bi publika doživljaj prostora smjestila u kategoriju opisa lika; simplificirano, dobro je lijepo i privlačno, a zlo je ružno i odbojno. Stoga, bez obzira što je *scaenae frons* zapravo arhitektonski element teatra koji je nepromjenjiv, publika odlučuje od predstave do predstave kakvu atmosferu taj prostor ima i koliko je privlačan ili neprivlačan, iako je u realnosti samo pročelje napravljeno s izuzetnom preciznošću.

Scenografija se uvelike oslanja na grčka uporišta. Trostrane prizme transformiraju u oslikane panele *pinakes* koji se postavljaju između stupova na *scaenae frons*. Sama uloga tih panela ista je kao i u grčkom kazalištu te prikazuje žanr, a da zapravo ne utječe na oblikovanje prostora igre.

Antičko je kazalište arhitektonsko zdanje koje daje scenski prostor igre te je možda jedno od prvih uporišta simbolističkog pristupa oblikovanju scenografije u današnjem smislu jer scenografija preuzima ulogu scenskog prostora, a scenski je prostor samo mašinerija koja omogućava da se ona realizira.

Do spomenute mašinerije, odnosno scenskog prostora crne kutije, dolazi se tek u povijesnom razdoblju baroka, no reference na koje se oslanja scenografija imaju korijene ponajprije u antici, a zatim i u srednjem vijeku te renesansi.

Renesansa je razdoblje koje se izravno naslanja na nasljeđe starog Rima, iako ne slijedi kronološki odmah nakon antike. No, kao i u svakom vidu umjetnosti, tako i u kazalištu, renesansa je vrsta preporoda koji se vraća uzorima prije srednjeg vijeka te nastavlja graditi i usmjeravati umjetnost na tim uporištima.



Slika 2. *Teatro Olimpico*, Vicenza, 16. st.; izvor: <https://enciklopedija.hr/clanak/kazaliste>

U renesansnom kazalištu javlja se scenografija kakvom ju se danas poznaje, no ona je statična te je u službi scenskog prostora. Kako Rim vrata uzima kao svoj osnovni element za izraz i ishodište dramske radnje, negirajući grčki žrtvenik, renesansa uzima taj isti element u doslovnom smislu i vrata na *scaenae frons* prilagođava novim spoznajama i zahtjevima. Fascinacija perspektivom toga vremena očituje se u svim aspektima i implementira u sve grane umjetnosti. Tako se u dubinu gdje su ranije bila vrata *scaenae frons* otvara po sredini i postavlja, prema Pignarrevom pojašnjenju, u geometrijskoj perspektivi.¹² Vrata se nižu s lijeve i desne strane, gdje su vrata glavnog junaka koja su ranije bila u centru, najbliža publici na panelima. Geometrijska perspektiva oblikuje se ne samo postavljanjem panela lijevo i desno do točke gledišta, već se i oslikavanjem i rezanjem panela pod kutovima te kosinom na podu pojačava dojam i postiže vizualna varka dubine, potencirana dubina prostora, odnosno perspektivno skraćanje. Otvaranje *scaenae frons* u perspektivi omogućava prostornu podjelu u planovima po dubini te se na taj način zamjenjuje antička prostorna podjela po visini. Metafizika i simbolistički pristup direktno su vezani za antiku, a uvodi se i pojam *scenografija dva*¹³ koja je u suštini opis prostora. Umjesto unošenja scenskog dekora kako bi se opisao određeni lik i prostor koji mu pripada, s određenim glumcem dolaze velike grupe ljudi koje svojim kostimima stvaraju potreban vizualni identitet te predstavljaju lik s kojim dolaze, njegovu društveno-hijerarhijsku funkciju i ulogu koju nosi.

Renesansa nudi određene iskorake u scenografiji, no simbolistički pristup, gdje se prostor prikazuje kao znak, ostaje glavni pristup u renesansi, pa i u elizabetinskom kazalištu, gdje je jedan element dovoljan znak, a dekor skup potrebnih rekvizita, kako Pignare navodi, naznaka prostora, dok je arhitektura i dalje ta koja određuje prostor igre.¹⁴

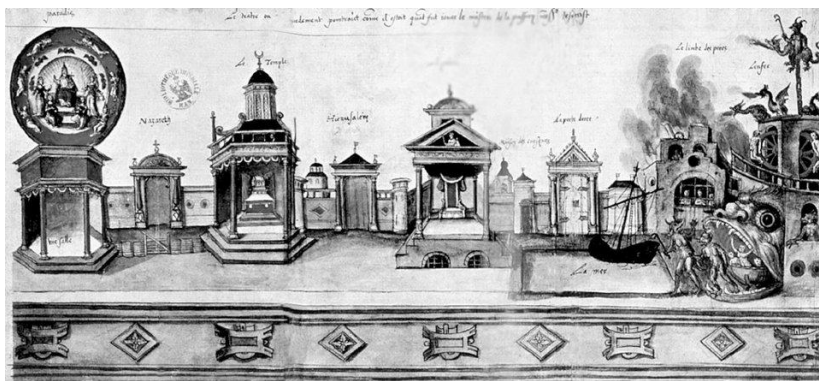
Nakon renesanse razvija se barokno kazalište koje otvara mogućnosti i stvara temelje za oblikovanje prostora scenografijom.

Srednji je vijek razdoblje simbola i znakova. Kršćanstvo jača i postaje osnovni motiv u umjetnosti. Kazalište se kao zdanje gubi, a pojavljuje se liturgijska drama, *mansioni* i simulacija događaja u ambijentalnim prostorima.

¹² Pignarre, op. cit., str. 64.

¹³ Molinari, op. cit., str. 138.

¹⁴ Pignarre, op. cit., str. 74. – 75.



Slika 3. *Misterij muke*, Valenciennes, 1547.; izvor: <https://enciklopedija.hr/clanak/kazaliste>

*Mansioni*¹⁵ zahtijevaju scenografiju jer su bili smješteni na trgove i ispred crkvi, no to su mjesta radnje, male pozornice koje nisu ostavljale puno prostora za dekor, stoga se simbolistički pristup uvelike zadržao. Kada bi se za primjer uzeo prikaz sudnice, koja je bila uobičajena za *mansion*, cijela bi sudnica bila svedena na simbol, primjerice na jednu stolicu nalik tronu koja bi bila uzdignuta na podestu kako bi se prikazala njena moć. Svi ostali elementi koje bi u stvarnosti sadržavala sudnica bili su izbačeni iz prizora koji je sveden na jedan element sa snažnim značenjem onoga što predstavlja.

Najveća razlika u simbolističkom shvaćanju antike i srednjeg vijeka jest ta što antika koristi neutralne arhitektonske elemente koji su ostavljeni da se transformiraju u gledateljevoj mašti, dok su *mansioni* realistično oblikovani elementi koji gledatelju ukazuju na ono što treba iz njih iščitati, ali su svedeni na samo pojedini znak određenog prostora. Kada bi gledatelj došao pred prostor igre antike, ne bi mogao imati ni jednu pretpostavku o mjestu koje on predstavlja osim samog scenskog prostora. Ne bi mogao povezati prostor s likovima u njemu sve dok se ne bi počela odvijati radnja u tom prostoru. *Mansioni* pričaju određenu priču, taj jedan element postavljen u znaku gledatelju otvara mogućnost prepoznavanja barem nekih odlika tog prostora. Primjerice, prikazano je jedno drvo, što upućuje na eksterijer, šumu, prirodu. Simbolizam se ne gubi, već se razlikuje u pristupu i koliko je apstrahiran.

Simbolistički način promišljanja zasigurno se može proučavati u radu Adolfa Appie i Gordona Craiga koji su uvelike doprinijeli razvoju simbolističkog promišljanja na polju scenografije i stvorili uporišta za današnji pristup simbolizmu u kazalištu.

Craig svođenjem dekora na arhitektonske oblike simbolistički nagovještava prostorni okvir i atmosferu dramskog teksta. Njegov osnovni prostorni jezik jest simbolizam te on stvara prostor u

¹⁵ Molinari, op. cit., str. 94.

službi ideje. Simbolistična struktura arhitektonskog prostora povezuje glumca i dekor. Dok Appia, kako to Misailović pojašnjava, dekor vidi kroz ličnosti radnje, stvara prostor u službi glumca i dramske akcije, otvara poetske prostore te ukida dekor konstruktivnim elementima, stvarajući ritmične prostore scenografije.¹⁶ Simbolistički pristup kod Craiga i Appie jasno se očituje u uporištima arhitekture scenskog prostora. Appia apstrahiranjem svodi scenografiju na osnovne kazališne elemente mnogostukog čitanja, dok Craig postavlja načela simbolizma boja na sceni koja imaju vrijednost stvaralačkih principa.



Slika 4. *Ritmični prostori*, A. Appia, 1909., Deutsches Theatermuseum München; izvor:

https://www.researchgate.net/figure/Adolphe-Appia-Rhythmic-Spaces-1909-Deutsches-Theatermuseum-Muenchen-InvNr-IV-749_fig2_337510561

¹⁶ Misailović, op. cit., str. 232. – 235.



Slika 5. *Skica za Hamleta*, E. G. Craig, 1910. *A Second Portfolio of Etchings*. Bakropis na japanskom papiru, potpisano inicijalima. Graphic Arts Collection GA 2014 (u obradi). Izvor: <https://graphicarts.princeton.edu/wp-content/uploads/sites/158/2014/11/craig-hamlet-proof.jpg>

Jedan od najznačajnijih primjera simbolističkog pristupa ponudio je upravo Craig, postavljajući scenografiju za Hamleta. Pozornica je bila pročišćena, a sve odlike realizma u obliku elemenata prostora zamijenjene su platnima koja su označavala unutarnje stanje i položaj lika u društvu. Tako je boja starog zlata predstavljala nezdravu raskoš dvora, siva je predstavljala Hamletov um, ljubičasta je bila rezervirana za Ofeliju, a u mišolovki je kombinirao više boja da prikaže cijeli

svijet koji se događa u kazalištu. Prema Molinariju, okomite su linije predstavljale svijet drugačiji od iskustvene stvarnosti.¹⁷

Appia scenografiju određuje svojim ritmičnim prostorima gdje on pozornicu shvaća kao funkciju glazbe, a scenografiju kao prostore polutame gdje se simboli stvaraju svjetlosnim efektima. Appia, prema Molinariju, postavlja određena uporišta za pokret tijela glumca koji uvjetuje glazba.¹⁸ Pokretni elementi, stepenice, kosine i praktikabli neizostavan su dio dekora u tom pristupu, kako bi se u dvodimenzionalnom rješenju pokret glumca ograničio na kretanje na samo jednoj razini, što za Appiu ne ostavlja dovoljno prostora za njegovo viđenje simbolističkog pristupa oblikovanju kazališne predstave.

Prema Misailoviću, gledatelji izrađuju svoj unutarnji dekor kao faktor iluzije, a dekor upotpunjava iluziju pomoću asocijativnih boja i linija koje proizlaze iz teksta čime se stvara igra analogije, a umjesto naturalističkog dekora stvara se arhitektura snivanja.¹⁹ Molinari definira takav pristup kazalištu kao poziv gledateljima da stvalački dopune predstavu putem mašte.²⁰

U početku promišljanja o postavljanju scenografije važno je osvrnuti se na prošlost i pronaći uporišta u povijesti kazališta i scenskog prostora te u povijesti umjetnosti. Likovni umjetnici već stoljećima promišljaju na simbolistički način, integrirajući znak kao zamjenu za inicijalni motiv koji može biti realističan. Ta su uporišta temelj za promišljanje u oblikovanju simbolističkog pristupa scenografije. Publiku kao sudionika dramske izvedbe zasigurno treba uzeti u obzir pri promišljanju o načinu prilagodbe prostora zapisanog u tekstu, scenografiji. Primjerice, boje imaju određeno značenje koje publika jasno iščitava bez obzira na formu, a kada se uključi i forma, ona također svojim oblikom, opće poznatim značenjem ili konotacijom nosi određenu vrstu shvaćanja kod publike, koju je važno prepoznati, primijeniti i povezati u cjelinu kako bi se scenografijom opisao prostor teksta.

¹⁷ Molinari, op. cit., str. 293.

¹⁸ Ibidem (vidi bilješku 17.).

¹⁹ Misailović, op. cit. str. 170.

²⁰ Molinari, str. 297.

3. PROSTOR

Prostor je sveobuhvatan, apstraktan, s neodređenim značenjem pukog protezanja. No on se uvelike razlikuje po namjeni, generalnom opisu, strukturi i pripadnosti te opisuje mjerljive aspekte stvarnosti izvedene iz odnosa elemenata u njemu. Jedan je od najčešće spominjanih pojmova u umjetnosti općenito. Jedan slučaj prostora u kontekstu umjetnosti bio bi arhitektonski koji ograđuje, daje identitet fizičkom prostoru i koji se na iskustvenoj razini uglavnom zamišlja kao praznina. Drugi bi zasigurno bio onaj koji umjetnost stvara, odnosno prema Rismondu, perspektivno stvaranje iluzije prostora.²¹ Arhitektonski prostor bi se mogao staviti u kontekst scenskog prostora, dok bi drugi opisivao scenografiju. U suvremenom kontekstu, scenski je prostor u doslovnom smislu prikaz praznine u koju se unosi prostor iluzije, odnosno stvaraju se slike prostora za potrebe scenske igre.

U vizualnom je kontekstu prostor, osim što nosi metafizičko značenje, jedna vrsta oblika. Kada se saberu prostorne lokacije mnogih točaka od kojih je sačinjen taj oblik, on se, kako je to objasnio Arnhajm, registrira – bilo da se radi o pojedinom elementu ili da se sagledava cjelina.²²

Prostor scenografije mora biti jasno određen kao svaki od zapisanih prostora da bi podržao mizanscenu didaskalijama ili kroz metaforu. U određenim slučajevima kada prostor ne prati opis u doslovnom smislu, on i dalje odražava sliku onoga što treba prikazati, bilo da se radi o realnom ili apstraktnom, simbolistički oblikovanom prostoru.

Prostor koji označava scenografiju ima za ulogu prikazati i psihologiju, karakter i opis lika koji se u njemu nalazi, stoga je kod simbolističkog prikaza važno zadržati ideju o liku ili grupaciji likova kojoj on pripada. Scenografski gledano, prostor je taj koji priča priču sam za sebe, a implementacijom ostalih segmenata i sinergijom kazališnog čina on dobiva svoje puno značenje, prati radnju, likove, razvoj događanja kada je potrebna transformacija u prostornom smislu i podupire mizanscenu gdje se korištenjem istog postiže cjelina nutrine lika ili skupine likova povezivanjem s onim što ih okružuje.

Prema Misailoviću, prostor kao mjesto radnje prethodi radnji, ali se dramski prostor razvija skupa s radnjom, stvarajući dramaturški sistem prostora i vremena.²³

²¹ Rismondo, V.: *Prostor – komunikacija – stil*, Umjetnička akademija u Osijeku, Zagreb, 2010., str. 139.

²² Arnhajm, R.; (1971.) *Umetnost i vizualno opažanje – psihologija stvaralačkog gledanja*, Umetnička akademija u Beogradu, Beograd, 1971., str. 47.

²³ Misailović, op. cit., str. 226.

3.1. LIKOVNA UPORIŠTA ZA STVARANJE IMAGINARNIH PROSTORA U SCENOGRAFIJI

Temeljni pojmovi, pravci i rezultati postojećih umjetničkih istraživanja ovog i srodnih područja pridonose razvoju i razradi istraživanja, osobito kroz metode analize arhivske građe i kompilacije. Materija uvjetuje smjer razvoja umjetničkog rada te zadaje temeljna uporišta za misaone procese koji prethode istraživanju.

Veza između primijenjene i likovne umjetnosti kroz povijest bila je neraskidiva i ostala je takva i danas. Misailović ističe da su likovni umjetnici ti koji u sferi primijenjene umjetnosti, od podjele redateljskog poduhvata i stvaranja dekora na dvije osobe koje međusobno surađuju i nadopunjuju se, preuzimaju scenografiju i u tom kontekstu likovnu umjetnost prenose u kazalište.²⁴ Također, likovna je umjetnost kao uporište i referenca od velike važnosti za razvoj i promišljanje o scenografiji. Suvremena likovna umjetnost, kao i scenografija, stvara realne i imaginarne prostore, događaje ili prizore u svrhu prenošenja određene poruke ili koncepta, odnosno simbolike koja stoji iza toga.

Prema Artaudu, kazalište pomoću svojih simbola može biti *Dvojniki*, pri čemu se pod tim pojmom podrazumijeva s jedne strane svakidašnja i izravna stvarnost koja u doslovnom smislu oponaša stvarnu materiju, a s druge strane neka druga, neljudska stvarnost.²⁵ U tom duhu scenografija postaje prostor imaginacije i transformacije gdje se gube granice fizičkog određenja i oblikovanja te on postaje druga stvarnost iza onoga što je prikazano. Kako je ranije spomenuto, likovna umjetnost funkcionira po jednakim načelima gdje simbolizam preuzima ulogu likovnog stvaralaštva te oblike prilagođava onome što gledatelj treba iščitati iza njih.

Stvaranjem imaginarnih prostora na sceni rađa se scenografija, koja može i ne mora biti doslovno prenesena stvarnost. Može se raditi o unutarnjem stanju lika ili pak o poetici iza prenesenog značenja djela, poruci ili bilo kojoj drugoj manifestaciji koju umjetnik ima potrebu portretirati. U okviru tih shvaćanja, Misailović navodi kako scenografija posredovanjem glumačke igre i doživljavanja publike može ostvariti transformaciju svega u sve.²⁶

²⁴ Misailović, op. cit., str. 232.

²⁵ Artaud, A.: *Kazalište i njegov dvojniki*, Hrvatski centar ITI - UNESCO, Zagreb, 2000., str. 45.

²⁶ Misailović, op. cit., str. 12.

Likovna umjetnost kroz čitavu povijest funkcionira po načelima simbolizma, bilo to u definiciji ikonografije ili *genre* slikarstva gdje se određeni prikaz čita u sasvim drugom kontekstu.

Već se u prapovijesti jasno očituju znakovi simbolističkog promišljanja. *Willendorfska Venera*, sa svim obilježjima izražajnih ženskih atributa u figuri, prema Jansonu i Jansonu spada u klaseriju kipova plodnosti.²⁷ U tom prikazu jasno je da se radi o neodređenom prikazu žene koja u tom kontekstu predstavlja plodnost bez određenog konteksta karaktera lika.



Slika 6. *Willendorfska Venera*, oko 25.000-20.000 pr. Kr.; izvor: <https://www.enciklopedija.hr/clanak/willendorf>

Kroz srednji je vijek umjetnost svedena na čitanje kršćanskih simbola i ikonologiju, a ikonološka je perspektiva ta koja određuje važnost lika na prikazu, dok simboli i motivi nose određenu poruku za narod. Primjerice, na tradicionalnom prikazu mozaika *Dobri pastir* u mauzoleju Galle Placidije iz Ravenne očituje se simbolički pristup u likovnom izrazu. U tom kontekstu, pastir simbolizira Isusa, kako opisuju Janson i Janson, prikazanog u tradicionalnoj pozi filozofa, s preuzetim motivima prikaza cara, poput aureole i križa, dok ovce predstavljaju narod koji on vodi.²⁸ Ljudima iz toga vremena bilo je jasno što ti motivi simboliziraju, a to čitanje simbola proizašlo je iz učenja o vjeri gdje vjernici mole Isusa da bude njihov pastir i da ih vodi na putu života. Takvi prikazi s konkretnim prizorima iz svakodnevnog života dobivaju dublje značenje kroz simboliku koju nose. Isto bi se moglo reći i za simbolizam u kazalištu, gdje se koriste svi alati, povijesno i društveno nasljeđe čitanja simbola koji podrazumijevaju preneseno značenje.

²⁷ Janson, H. W., Janson, A. F.: *Povijest umjetnosti*, Stanek d.o.o., Varaždin, 2005., str. 53.-54.

²⁸ Ibidem, str. 239.



Slika 7. *Dobri pastir*, mozaik, mauzolej Galle Placidije Ravenna, 425.-450.; izvor: Janson, H. W., Janson, A. F.: *Povijest umjetnosti*, Stanek d.o.o., Varaždin, 2005., str 238.

Renesansa u portretiranju nosi nasljeđe srednjovjekovne tradicije, a simbolizam ostaje zadržan u čitanju prikaza. Primjerice, slika *Zaruke Arnolfinijevih* Jana van Eycka smatra se jednim od najranijih portreta u europskom slikarstvu. Na navedenoj slici očituju se simboli koji upućuju na to o kojoj se prigodi radi; sa psom koji označava vjernost, s trudničkim trbuhom koji govori o ljubavi i plodnosti, s ogledalom u pozadini na kojemu je prikazan slikar koji je prema Gombrichu vjerojatno bio pozvan kao svjedok njihovih obećanja, što bi objasnilo potpis umjetnika na neuobičajenom dijelu slike, kod autoportreta.²⁹ To ima određenu simboliku iza ideje o pristupu slici kako umjetnik zauzima poziciju lika u svojoj ulozi. Zaručnici stoje izučeni, a to ih stavlja na sveto tlo, na tlo doma i budućeg braka. Na to upućuje i krevet koji se nazire u pozadini, a koji označava bračnu postelju. Žena stavlja desnu ruku u muškarčevu lijevu, a on ju se sprema preklopiti svojom desnom rukom. Prema Gombrichovom pojašnjenju to označava svečano obećanje među zaručnicima.³⁰ Taj je prikaz i preteča baroknom portretiranju i *genre* slikarstvu koje je zasnovano na mnoštvu simbola, gotovo za svaki predmet koji se prikaže na slici s porukom iza samog prikaza, koji je simboličan znak onoga što nosi. Likovnost u kazalištu, u kontekstu portreta, mizanscena, prostora i radnji, nosi simboliku i prati zadanosti koje je započela renesansa, a ukorijenjene su kroz barok i *genre* slikarstvo kroz simbolizam u figurativnim prikazima.

²⁹ Gombrich, E. H., *Povijest umjetnosti*, Golden marketing, Zagreb, 1999., str. 243.

³⁰ Ibidem (vidi bilješku 24.).



Slika 8. *Zaruke Arnolfinijevih*, Jan van Eyck, 1434.; izvor: Gombrich, E. H., *Povijest umjetnosti*, Golden marketing, Zagreb, 1999., str. 241.

Kroz 19. stoljeće u likovnoj umjetnosti uvelike je zastupljen simbolistički način promišljanja politike o kojoj se progovara kroz slike, ali i kroz umjetnikovo viđenje svijeta, doživljaj boja i formiranje istih, poglavito kada je u pitanju impresionizam.

Do danas se praksa te vrste promišljanja zadržala, evolvirala je, prešla na novu razinu putem apstrakcije te primjenom u svim područjima umjetnosti. Dolaskom *moderne* možda je najočitije djelovanje te vrste pristupa umjetničkom radu. Prema Paiću, likovna umjetnost izlazi iz svojih okvira simbolističkog promišljanja prenesenog značenja figurativnog motiva kada Marcel Duchamp umjetničke objekte određuje estetskim objektima iz okolnoga svijeta i daje im novi kontekst.³¹ Primjer je takve prakse upravo njegov rad *Vodoskok*. Okretanjem pisoara i

³¹ Paić, Ž.: *Vizualne komunikacije*, Centar za vizualne studije, Zagreb, 2008., str. 31.

potpisivanjem umjetnika na predmet, taj predmet dobiva novo značenje koje samim naslovom iznosi simbolistički način promišljanja i značenja iza predmeta koji je predstavljen.



Slika 9. *Vodoskok*, Marcel Duchamp, 1915.; izvor: <https://www.books.hr/kolumne/skola-kreativnog-citanja-proze/paucina-haiku-skulptura- Duchampov-pisoar-konceptualna-umjetnost-da-me-ubijes-joyceova-literarna-proseravanja-i-umjereno-duvanje-hasisa>

Imaginacija u vizualnom stvaralaštvu uvelike svoja uporišta pronalazi u nadrealizmu, pravcu koji se i bavi zapisivanjem snova kroz vizualni jezik. No likovno izražavanje u svim pravcima podrazumijeva imaginaciju u određenim segmentima. Primjerice, fovizam se izražava u jarkim i živim bojama, a ekspresionizam proizlazi iz emocije kroz vlastito viđenje boja i oblika, odnosno kroz stvaralačku imaginaciju. Kubizam promišlja sintetički ili analitički te prilagođava oblike, forme, svodi perspektive na nove dimenzije. Futurizam, metafizičko slikarstvo i sve ostale kombinacije u pravcima moderne kombiniraju određenu vrstu filozofije ili konceptualnog promišljanja koji kroz imaginaciju rezultiraju likovnim viđenjem određene stvarnosti.

Apstrakcija ne podrazumijeva formu, ona u likovnoj umjetnosti kreće od raslojavanja oblika na linije i točke u prostoru te na osnovne boje, dok na kraju ne proizađe s potpuno novim oblicima unutarnjeg svijeta stvaratelja, kombinirajući sva dotadašnja iskustva i smjernice koji stvaraju uporišta za oslobođenje od forme.

Raslojavanjem ključnih pojmova, poput prostora, prostora igre i imaginacije, kao i ostalih pojmova važnih za područje na kojem se temelji umjetnički rad, postiže se dublje razumijevanje vizualnog pristupa i rezultata samog umjetničkog procesa.

4. SIMBOLIZAM

Simbolizam se kao pravac razvija krajem 19. stoljeća, kako Misailović iznosi, kao otpor na realizam i naturalizam, no simbolistički principi, ne u konkretnoj definiciji simbolizma, već po načinu promišljanja, prisutni su u umjetnosti od prapovijesti.³² Kazalište i likovna umjetnost, kako je ranije pojašnjeno, zasnovani su na tim principima.

Simbolistički pristup u vizualnom prikazu iziskuje mentalnu projekciju koja proizlazi podražajem znakova i simbola koji su prikazani, odnosno kada zbir elemenata u odnosima potiče stvaranje slike koju umjetnik želi projicirati. Uobičajeni motivi proizlazili su iz prirode, koja je suštinska materija, sveprisutna je, a ljudi su samo dio njezinog bezvremenog postojanja u kojem ona obuhvaća sve što ljude okružuje. Priroda je fizički prisutna, ima materijalna obilježja, ali je i dalje ne uhvatljiva. Ona je poput mehanizma koji obuzima sve i ona je suština postojanja, a opet i sama je priroda živi organizam. Ne čudi da su umjetnici koristili upravo taj sveprisutan motiv koji je izvan ljudske kontrole, a o kojem i sami ovise, kako bi prikazali introspekciju sebe i doživljaj svijeta na dubljoj razini.

Pitanje simbolizma pitanje je podsvijesti, pridavanje nadrealnom objektivne osobine materijalizacije. S jedne strane, simbolizam je bijeg od stvarnosti u kome se iza svakodnevnih prizora i realnog svijeta skriva dubina kao sloj onoga što se može projicirati samo shvaćanjem izvan okvira realizma. Prema Freudu, razdvajanje mišljenja i bivstvovanja stvara temelje za razumijevanje da nije samo misao, riječju i idejom stvarna, već da i pojavni svijet ima vlastiti realitet.³³

Figurativno ne podrazumijeva realno, već shvaćanje ovisi o kontekstu i načinu na koji su određeni elementi prikazani. Prema tome, kako sva materija ima figurativnu formu, simbolizam prikazuje nadrealno, vjersko i mitološko kroz principe shvaćanja realiteta i poruke iza figurativnog prikaza. Simbolizam teži izražavanju emocija kroz alegorijske slike umjesto prikazivanju svijeta kakvim on jest. Često su upravo prikazi snova i duhovnih motiva bili sredstvo odvajanja od realizma, zbog kojih su umjetnici težili istraživanju dubljeg značenja od onoga što se materijalni svijet čini da jest. Upravo težnja za istraživanjem nevidljivog i skrivenih aspekata postojanja u duhovnom kontekstu, prema Misailoviću, uzdiže prostore vlastitog duha.

³² Misailović, op. cit., str. 167.

³³ Fromm, E.: *Veličina i granice Freudove misli*, "Naprijed", Zagreb, 1986., str. 31.

Bogati jezik metafora i simbola pomaže shvaćanju da svijet nije onakav kakvim se čini, već da postoji i duhovni segment iza fizičkog postojanja.³⁴

Svijet mašte mogao bi se svrstati u područje koje istražuje simbolizam. Kako maštu sami umjetnici zalaženjem u simbolistički prikaz istražuju, tako i simbolistički prikaz iziskuje maštu gledatelja za shvaćanje onoga što umjetnik želi reći. U kontekstu stvaralaštva putem mašte, u okviru simbolističkog promišljanja, snovi se mogu shvatiti kao preteča razumijevanja podsvjesnog, iz kojih određene asocijacije dobivaju značenje u realnosti. Tako je san prema Freudu stvaralački čin u kojem se kod prosječne osobe otkrivaju kreativne snage kojih nije svjesna u budnom stanju.³⁵

Naturalistički i realistični prikazi prema Misailoviću u simbolističkom su kontekstu samo „varka izgleda“ koja zavede samo one koji ne znaju da vide. Prema tome, dekor nije puko opisivanje mjesta radnje, nego sredstvo za oživljavanje prostora i stvaranje asocijacija koje oblikuju atmosferu i duh mjesta te otkrivaju skrivene veze između ljudi i stvari. Simbolizam isključuje uobičajene ili svakodnevne percepcije i umjesto njih uvodi snivanje, snoviđenje, viziju i maštu.³⁶

Simbolizam kao preteča *moderne* postavlja temelje za dublje istraživanje, primjerice u okviru nadrealizma i ekspresionizma, pa čak i apstraktne umjetnosti. Napuštanjem realizma i usvajanjem novih principa za promišljanje pri stvaralaštvu određeni su pravci koji prikazuju suštinu ljudskog postojanja, duhovni aspekt, podsvijest i sve ono neopipljivo u pokušaju materijalizacije.

³⁴ Misailović, op. cit., str. 169.

³⁵ Fromm, op. cit., str. 76.

³⁶ Misailović, op. cit., str. 171.

4.1. SIMBOLIZAM U PRISTUPU KROZ APSTRAHIRANJE, SUMIRANJE PROSTORA I INTEGRACIJU ZNAKA

Simbolizam u pristupu oblikovanja scenografskog rješenja ponajprije pruža mogućnost oslobađanja stvarnosti, doslovnog prikaza i shvaćanja. Simbolističko shvaćanje podrazumijeva apstrahiranje određenog zadatka, prikaza ili problema, prenošenje značenja kroz općepoznate znakove i analizu metafore koja se primjenjuje. Metaforičko promišljanje prema Bašlaru znači dijalektiku između vanjskog i unutrašnjeg.³⁷ Iskustva i osjećaji uvjetuju metafiziku stvaranja.

Apstrakcija, s mnoštvom znakova koji su izvedeni iz didaskalija dramskoga teksta i radnje, podrazumijeva konkretizaciju u krajnjem postupku oblikovanja jasno čitljivog scenskog prostora koji ima za zadatak da bude istovjetan dramskom prostoru.

Kao kriterij simbolizma postavlja se stalnost u relativnosti shvaćenoj intuitivno, dovođenjem nemjerljivih elemenata u međusoban odnos. Chevalier i Gheerbrant utvrđuju da, dok razum nastoji ukloniti simbol, simbolika stavlja postrance racionalno, kako bi dala maha analogijama i dvosmislenostima imaginarnoga.³⁸ Cassirer pojašnjava kako ljudska mašta sama stvara elemente za oblike i forme kada je u pitanju mistika, nešto što čovjek ne može vidjeti u realnosti.³⁹

Metodom apstrakcije se u misaonom procesu odvajaju segmenti konkretno opisanog prostora, a potom i njegovo značenje. Predmet istraživanja svodi se na osobine istraživanja, odvaja se opće i eliminira posebno. Potom se radi konkretizacija koja pronalazi i inzistira na jedinstvu općeg i posebnog.

Metode apstrakcije i konkretizacije podrazumijevaju jedna drugu u istoj fazi procesa.

Transformacija prostora apstrahiranjem i simbolizmom omogućava zadržavanje podjele prostora po planovima, kao i društveno-hijerarhijsku organizaciju prostora, te proširuje stvaralačku metodologiju. Osnovne i za igru neophodne zadanosti prostora u tom se pristupu zadržavaju u simbolističkom pogledu jer funkcija je prostora od krucijalne važnosti za dramsku izvedbu.

Simbolizam u pristupu ima funkciju da proširi stvaralačke mogućnosti, otvori prostor i dramski predložak ka shvaćanju poruke iza radnje te da preneseno značenje stavi u prvi plan, ukoliko je to intencija scenografa. Režijski koncept uvelike zadaje zakonitosti koje su uporište za idejno rješenje, no scenografija funkcionira kao generator dramske radnje, dok u korelaciji kazališne

³⁷ Bašlar, G.: *Poetika prostora*, Kultura, Biblioteka eseji i studije, Beograd, 1969., str. 264.

³⁸ Chevalier, J., Gheerbrant, A.: *Rječnik simbola*, Nakladni zavod matice hrvatske, Mladost, Zagreb, 1994., str. 22.

³⁹ Cassirer, E.: *The Philosophy of Symbolic Forms*, Yale University Press, New Haven, London 1980., str. 88.

sinergije i samog čina izvedbe ona otvara mogućnosti shvaćanja iza simbolike koja je implementirana kao znak. Radnja, karakteri likova, grupacije likova, njihova energija, status, hijerarhija i osobnosti ocrtavaju se u scenografskom rješenju koje otvara mogućnosti čitanja radnje i likova iza prostora koji im, uvjetno rečeno, pripada.

Integracija znaka odvija se prema općepoznatim i usvojenim simbolikama za određeno mjesto ili predmet u svakodnevnom životu i u kazalištu. Simbolistička je spoznaja jedna, a prema Chevalieru i Gheerbrantu, ona je moguća samo intuicijom drugog pojma koji je istodobno i izražen i skriven.⁴⁰ U ikonologiji je za razumijevanje značenja potrebno prethodno poznavanje materije, odnosno ikonografska tumačenja. Nasuprot tome, Čorek piše kako se od današnjeg istraživača zahtijeva iscrpno poznavanje kulturnih, političkih, ekonomskih, religioznih i drugih prilika da bi se identificiralo značenje određenog motiva.⁴¹ U toj vrsti oblikovanja scenografije glavne se odlike prostora zadržavaju, ako ne konkretno prema dramskom predlošku, onda prema režijskom konceptu, odnosno odlike prostora istovjetne su dramskoj radnji. Struktura simbola i znakova prati određene zakonitosti te se njihovom implementacijom apstrahira prostor u mjeri koja je pogodna za određeni dramski tekst i izvedbu. Prostor se stvara i prilagođava u oku gledatelja kako se dramska radnja u njemu odvija te tako scenografija poprima određene odlike, koliko god prostor bio apstraktan. Apstrahirani prostor jednako, ili čak u većoj mjeri, opisuje i potpomaže radnju i zbivanja u dramskom pogledu. Apstrahiranjem se podrazumijeva implementacija znakova i simbola koji značenje i samu poruku plasiraju gledatelju kao generator zbivanja. Gledatelj prihvaćanjem koda stvara konkretne slike, a ako je potrebno, stvara i figurativne, odnosno narativne vizualne oblike, iz potpuno apstraktnog pristupa realističnom prostoru. Simbolizam kao težnja psihe da ostvari sve svoje skrivene mogućnosti, prema Chevalieru i Gheerbrantu, ima određenu vrijednost u težnji za prevladavanjem poznatog na putu ka nepoznatom.⁴²

Simbolističko oblikovanje scenografije omogućava sumiranje prostora zadanih tekstom u jedan prostor igre mnogostrukog čitanja. Jedinstvo u sumiranju prostora ne umanjuje različite namjene i funkcije određenih scenografskih elemenata za vrijeme dramske radnje. Likovi okupiraju prostor i elemente prostora te im daju svrhu koja je njima svrsishodna, no isti element može biti primijenjen u mnogostrukim funkcijama i nositi više značenja, kako taj element u takvom pristupu ne podrazumijeva njegovu realističnu namjenu, već je u obliku znaka postavljen u

⁴⁰ Chevalier, Gheerbrant, loc. cit., (vidi bilješku 12.).

⁴¹ Marković, Z.: *Ikonografija popularne štampane slike*, Život umjetnosti, časopis za pitanja likovne kulture i umjetnosti, br. 29/30, Institut za povijest umjetnosti, Zagreb, 1980., str. 80.

⁴² Chevalier, Gheerbrant, op. cit., str. 11.

prostor u kojemu gledatelj čita namjenu iza narativa. Simbolika i znakovi u kazalištu imaju jednu od glavnih funkcija kada je u pitanju sumiranje prostora, čak i kada se radi isključivo o figurativnim elementima postavljenim na sceni. Odlike su sumiranja prostora da su svi navedeni prostori u tekstu svedeni na samo jedan prostor, koji omogućava da se sva potrebna radnja odvije u tom jednom, sumiranom, odnosno prilagođenom i prenamijenjenom prostoru, koji tek uz sitne preinake unosa rekvizite i promjenom rasvjete i atmosfere te dolaskom drugih likova poprima značajke različitih prostora. Kako realističan pristup u oblikovanju ne bi podržao sumiranje prostora na jedan prostor mnogostrukog značenja, sumiranje prostora svodi se na strukturu simbola i znakova kroz simbolističko oblikovanje scenografskog rješenja.

Ono što samo čitanje dramskog djela ili romana omogućuje čitatelju, takav pristup scenografskom rješenju podupire i prepušta gledatelju prilagodbu prostora u vizualno funkcionalnom segmentu, oslanjajući se na njegovu maštu. Svaki čitatelj, odnosno gledatelj, kako kaže Britski Uzelac, traži svoj odraz jer je on sam neminovno izložen onome što čita ili gleda.⁴³ Čitanje, u odnosu na adaptacije bilo koje vrste, film ili kazališnu izvedbu, pruža uvid u maštu čitatelja koji stvara vlastitu vizualnu predodžbu i stvara slike prostora i likova na osnovu opisa i usvojenih vizualnih podražaja. Tekst pobuđuje maštu, otvara bezbroj mogućnosti, čak i kada su didaskalije vrlo jasno postavljene ili opisi prostora temeljito raspisani, ni jedna boja ili struktura nije iskustveno memorirana jednako kod svakog čitatelja. Simbolička misao, prema opisu Chevaliera i Gheerbranta, uranja u nesvjesno te se uzdiže u nadsvjesno, oslanja se na iskustvo i tradiciju, shvaća se sukladno osobnom mogućnošću.⁴⁴ Simbolistički pristup bi se mogao pozvati upravo na takvu vrstu imaginacije pri transformaciji određenih znakova i simbola u simbolističkom oblikovanju scenografije, ostavljajući na mašti gledatelja dogradnju, prenamjenu i imaginaciju određenih prostora, segmenata prostora i elemenata u prostoru koji generiraju dramsku radnju.

⁴³ Britski Uzelac, S.: *Vizualni tekst – studije iz teorije umjetnosti*, Centar za vizualne studije, Zagreb, 2008., str. 76.

⁴⁴ Chevalier, Gheerbrant: op. cit., str. 23.

5. *SAN LJETNE NOĆI* / *SAN IVANJSKE NOĆI* WILLIAMA SHAKESPEAREA

Komedija *San ljetne noći* ili *San Ivanjske noći* drama je u pet činova iz 1600. godine.

Naslov *San ljetne noći* u nekim prijevodima na hrvatski jezik može se pronaći i pod nazivom *San Ivanjske noći*. *San* upućuje na to da se radi o dramskom tekstu s nadrealnim elementima jer snovi se povezuju s onim što nije s ovoga svijeta, što se može dogoditi samo u snovima, obavijeno magijom, onostranim, okultnim.

Ljetni solsticij označava prvi dan ljeta i ima važnu ulogu u poganskim običajima. Ta noć nosi određena magijska obilježja zbog toga kako se astrološki nebeska tijela kreću, a ujedno je i najkraća noć u godini. Ivanjska noć obilježavala se noćnim plesom i paljenjem krijesova kod Slavena.

U Engleskoj se ljetni solsticij obilježavao tradicionalnim okupljanjem oko spomenika Stonehenge, kako se navodi u izvorima. Zbog načina na koji se u vrijeme ljetnog i zimskog solsticija Sunce poravnava s kamenjem, mnogi se znanstvenici slažu da je Stonehenge bilo sveto mjesto religioznih rituala i ceremonija te da su ga sagradili štovatelji kulta boga Sunca.⁴⁵ Ljudi su bili vjerovanja kako upravo ta noć ima magijska obilježja kada se otvara portal gdje se mistika spaja s realnošću.

Majske svečanosti, skupljanje cvijeća i grana te ukrašavanje kuće, trajale bi do početka ljeta. Osim što obilježavaju seksualno, slavlje i plodnost prirode i ljudi, ove se tradicije povezuju s odlascima ljudi u šumu i sakupljanjem cvijeća, što se može povezati s dramom *San ljetne noći* motivima seksualnosti i čarolije cvijeta.

Prvi dan ljeta simbolizira obilje, žetvu i plodnost pa ne čudi da je Shakespeare odabrao baš tu noć kako bi prikazao pomutnju među ljubavnicima, brisanje međe onostranog svijeta sa svijetom ljudi, kako bi to bila noć koja obilježava vjenčanje vladara i njegove zaručnice. Shakespeare briše granicu između svjetova, omogućavajući onostranom da začara ljudski svijet, da utječe i poigra se s iluzijama i magijom koju onostrano nedvojbeno podrazumijeva.

Dramski je tekst označen s riječi *san*, no jasno je kako se radi o javi i magiji koja je kasnije obavijena velom tajne, pridajući događajima konotaciju sna i mističnosti koja nema realna opravdanja u ljudskom i realnom svijetu. Svi događaji jedne noći pripisani su nadrealizmu snova,

⁴⁵ Magazin, Hrvatska radiotelevizija, pristupljeno 1. srpnja 2024. <https://magazin.hrt.hr/znanost-tehnologija/ljetni-je-solsticij-najduzi-dan-u-godini-8071203>

a kako su bića s onoga svijeta daleko moćnija u manipulaciji realnosti, tako dolazi do komedije zabune, zamjene i osvete na vrlo božanski, specifičan način jer bogovi i bića s onoga svijeta u svojoj besmrtnosti upotpunjuju svoje živote beskonačnim igrama sa smrtnicima i međusobnim smicalicama. Mistična noć poput Ivanjske daje mogućnost da se odvijaju mnoge komične i zabavne situacije te da se buđenjem, odnosno micanjem čarolija, život vrati svojem toku.

San ljetne noći komedija je koja ponajprije tematizira ljubav, obrađujući je kroz različite slojeve i pristupe. U prva dva čina tematizira se ljubav na nevin i iskren način dok ne preraste u požudu, kada ono animalno u liku prevlada, a nagoni se prikazuju kroz životinjstvo. Shakespeare uvodi, prema Knottovom objašnjenju, u bestijarij kroz replike koje jasno upućuju na to da se određeni likovi poistovjećuju sa životinjama svoju zaljubljenosti, poput leptirice ili golubice, sve dok iz toga ne proizađe transformacija u lika magarca, lika požude, seksualnosti i erotike.⁴⁶ Buđenjem se sve pripisuje snu, što proizlazi iz srama koji ljudi imaju po pitanju vlastitih seksualnih nagona, pa sve završava višestrukim vjenčanjem popraćenim predstavom o ljubavnoj tragediji i njezinom uzvišenosti.

⁴⁶ Knott, J.: *Šekspir naš savremenik*, Svjetlost, Sarajevo, 1990., str. 225.

5.1. SCENOGRAFSKO ČITANJE DRAMSKOG TEKSTA *SAN LJETNE NOĆI* WILLIAMA SHAKESPEAREA

Scenografski proces započinje proučavanjem tekstualnog predloška da bi se metodom analize teksta izvršilo scenografsko čitanje dramskog teksta i scenografska analiza prostora pomoću apstrahiranja i konkretiziranja postavljanja problema. Za početak kroz čitanje dramskog teksta zapisuju se bilješke, stvaraju slike u mašti, a autori, odnosno scenografi, zapisuju te slike u obliku skica te ih kasnije razrađuju, prenamjenjuju i prilagođavaju za izvedbu dramskog teksta prema režijskom konceptu.

Kroz scenografsko čitanje dramskog teksta mogu se iščitati prostori zadani za igru kroz didaskalije i kroz dijaloge koji često u sebi sadrže opise određenog prostora, upućuju na scenografsku rekvizitu koja se koristi i daju sve potrebne informacije o funkciji prostora i dekora opisanih u didaskalijama.

Misailović navodi kako je scenski prostor u paraleli s dramskim prostorom te je prostorno oblikovanje duboko povezano sa strukturom Shakespearovih djela.⁴⁷

Kroz scenografsko čitanje dramskog teksta *San Ivanjske noći* / *San ljetne noći* Williama Shakespearea mogu se očitati prostori u kojima se odvijaju razni segmenti radnje. Zapisani su prostori kroz didaskalije u tekstu: Dvorana u Tesejevoj palači, soba u kolibi, šuma blizu Atene, drugi dio šume, šuma, soba u Dunjinoj kući i soba u Tesejevoj palači.⁴⁸ Kako dramski tekst prati tri zapleta – zaplet s Atenjanima, zaplet koji se odnosi na vilinski svijet i zaplet vezan za puk, odnosno pripremanje predstave – tako i mjesta radnje koja su zapisana u didaskalijama odgovaraju svakoj od grupacija, odnosno prostorno prate zaplete svih grupacija.

Kroz scenografsko čitanje dramskog teksta, simbolistički gledano, brisanje granice između svjetova gdje je palača ljudskih vladara i dvor vilinskog kralja i kraljice, logično je za zaključiti kako je sasvim moguće da se ta dva svijeta nalaze na potpuno istom mjestu u paralelnim dimenzijama, stoga je scenografski pristup u sumiranju ta dva prostora u isti prostor igre opravdan i on se prilagođava u oku gledatelja izlaskom određenih likova, a elementi poput trona mogu se višestruko koristiti za oba svijeta. Kako ljudski vladari borave u vrtu za vrijeme mnogih događanja, vilinski dvor bilo bi smisleno prikazati u šumskom okrilju jer za vile jest specifično da su bića šume. Atmosferski su ta dva prostora odvojena, prostor vilinskog dvora je na neki

⁴⁷ Misailović, loc. cit. (vidi bilješku 21.).

⁴⁸ Shakespeare, W.: *San Ivanjske noći*, Matica Hrvatska, Zagreb, 1970.

način antiprstor sklada šume, a svađa između vilinskog kralja i kraljice cijelu prirodu ostavlja u disbalansu. Dok s druge strane u ljuskom svijetu vlada harmonija u palači, koja svojim strogim i stabilnim načelima stvara disbalans među podanicima, što na kraju sve sudbine u toj šumi i spaja. Ljubavnici koji se izgube u šumi tijekom ljetne noći stoga vrlo lako zalutaju u prostor vilinskog dvora, a ispreplitanje tih prostora sumiranjem prostora na simbolistički i konceptualan način nosi i funkcionalno opravdanje te je likovno poduprt vizualnim jedinstvom.

Knott konstatira kako šuma kod Shakespearea predstavlja prirodu, ali priroda nije samo šuma. Priroda su nagoni i druga strana nas samih.⁴⁹

Prema osnovnim prostornim podjelama dramski tekst sadrži dvije strane postojanja, magijski i realni prostor. Sadrži likove iz ljudskog svijeta s ljudskim zakonima, pravilima, klasnom pripadnošću i hijerarhijom. S druge strane, u dramskom tekstu pojavljuju se likovi onostranog svijeta, svijeta vila, koji također imaju svoj društveni poredak, no jasno je da se radi o bićima koja imaju drugačiji oblik zabave od ljudi. Možda je taj oblik zabave i jednak u samoj srži gdje se priprema predstava za ljudske vladare, dok sluge vilinskog svijeta stvaraju situacije prema nalogima svojih vladara koje će ih zabaviti. Zsigurno se može pronaći poveznica u vrsti zabave.

Grupa zanatlija koja priprema predstavu vježba kako bi se odvila predstava u predstavi koju je Shakespeare zapisao, no i sama ljetna noć i svi događaji glede magije dio su predstave u predstavi, samo za vilinski svijet, baš kao što će zanatlije odigrati predstavu za svoje vladare. Dakle, pomutnja i predstava koju Puk priprema kroz noć, koja se odvija u šumi, isprepletena je s predstavom koju pripremaju zanatlije. U tom slučaju moglo bi se reći kako predstava u predstavi ima višestruko značenje, a upravo će prostor biti taj koji će prikazati korelaciju između tih dviju predstava u predstavi. Sumiranje prostora pri scenografskom čitanju dramskog teksta konceptualno je potkrijepljeno te svođenje svih prostora na jedan prostor igre potpomaže razjašnjenju brisanja granica između svjetova i objašnjava mistična događanja pripisana snu pri buđenju iz ljetne noći.

Scenografsko čitanje dramskog teksta podrazumijeva ne samo zapisivanje prostora određenih didaskalijama, već i zapisivanje atmosfere prostora, likova koji okupiraju prostor, kojima taj prostor pripada, njihovih stanja, zbivanja oko njih i u određenom prostoru, te transformaciju koju to podrazumijeva. Transformacija se, dakako, vrši u gotovo svakom pristupu oblikovanja scenografskog rješenja, bilo to tek rasvjetnim brojevima ili unošenjem rekvizite, kostimom i maskom koji mijenjaju atmosferu, boju i doživljaj prostora. U tom procesu zadatak scenografa je

⁴⁹ Knott, op. cit., str. 232. – 233.

zapisivati i svaku najmanju promjenu čitljivu iz teksta, bilo to u obliku skice ili tekstualnog zapisa, te kroz razgovor s redateljem i autorskim timom stvara punktove i određuje što će biti finalni proizvod scenografskog zapisa oblikovanja i realizacije scenografije.

5.2. SCENOGRAFSKO ČITANJE ADAPTACIJE *SNA LJETNE NOĆI* WILLIAMA SHAKESPEAREA

Adaptacija prema Misailoviću utječe na pristup i scenografski odnos prema tekstu, budući da se radi o određenim promjenama koje uvjetuju scenografiju. Posredništvo redateljsko-glumačke scenske izražajne forme, što je ujedno i adaptacija djela, postavlja predstavu u kojoj se ona ispoljava u dvije dramaturgije: onu primarnu, koju je odredio pisac, te dramaturgiju predstave kao strukturu scenski ostvarenih značenja predstave u cjelini. Misailović pojašnjava kako je scenografska prilagodba utemeljena na postavci da je spisateljska dramaturgija dvostruka – prva vidljiva u strukturi teksta, dok je druga potencijalna i ovisi o otkrivenim značenjima u tekstu.⁵⁰

Adaptacija u ovom slučaju nije zadirala u promjene prostora igre, već je omogućila sumiranje tih prostora. Režija je kroz prilagodbu i mizanscenu prihvatila kod šume koji je scenografski zadan te omogućila prilagodbu i pomirenje simbolističkog oblikovanja prostora s igrom i dramskom radnjom. Tako su određeni prostori koji su zadani u didaskalijama, a u scenografskom rješenju zamijenjeni drugim prostorima ili elementima, dobili pripadajuće im značenje i simboliku koju nose.

Grotowski konstatira kako scenografija predlaže konfrontaciju između teksta i plastične vizije koja otkriva i nadilazi imaginaciju dramaturgije.⁵¹

Sumirani prostor simbolističkim oblikovanjem scenografije ima određene punktove koji pripadaju određenim likovima ili radnji i upravo korištenje tih elemenata gledateljima omogućava jasno shvaćanje značenja svakog elementa. Fikcija kao djelovanje imaginacije glavni je faktor stvaralaštva i sredstvo iskazivanja u obliku kazališne predstave što postaje sredstvo komunikacije s publikom.⁵² Publika je u tom slučaju u mogućnosti razumjeti kako se prostor u njihovoj percepciji mijenja i transformira u neki drugi prostor tijekom igre.

⁵⁰ Misailović, op. cit., str. 38.

⁵¹ Grotowski, J.: *Ka siromašnom pozorištu*, Izdavačko informativni centar studenata, Beograd, 1976., str. 26.

⁵² Misailović, op. cit., str. 46.

5.3. SCENOSLIJED - TABLICA KAO SREDSTVO ANALIZE PROSTORA

U tablici su zapisani svi prizori te je za svaki prizor upisano vrijeme, likovi koji sudjeluju u prizoru, radnja te prostor koji je zapisan u didaskaliji. Scenografski bitan segment, osim prostora koji se prati iz didaskalije, jesu atmosfera, rekvizita i elementi scenografije. Prostor zadan tekstom u tom slučaju nije istovjetan elementima prostora jer se radi o sumiranju svih prostora u jedan prostor šume na sceni, koji predstavlja i Tesejevu palaču, odnosno vrt, vilinski dvor, šumu i mjesto okupljanja zanatlija. Svaki segment scenografije nosi određenu konotaciju i obilježava prostor kao pripadajući svakom pojedinom liku ili grupaciji likova. Stoga je uz prostor u tablici zapisano gdje se u scenografiji taj prostor nalazi i koji element scenografije ga obilježava.

Atmosferu je bilo bitno definirati po prizorima zato što je mjesec atmosferski generator radnje, pa se kroz promjene svjetla na mjesecu i korištenjem rasvjetnih tijela, koji su dijelom scenografije, stvara atmosfera u svakom prizoru, uz naravno kazališnu rasvjetu i u suradnji s dizajnerom svjetla.

Tablica 1. Scenoslijed sa scenografskim bilješkama, *San ljetne noći*, HNK Osijek

PROLOG	
1. SLIKA	Igra lovice
Nazočni likovi	Puk, Lisandar, Hermija, Demetrij, Helena
Kronološko vrijeme	Dan
Atmosfera	Mistična
Prostor	Između neba i zemlje, jave i sna
Elementi scenografije	Prostor šume i vrta, proscenij
Rekvizita	Cvijet, tanjuri
Radnja	Puk pjesmom u prologu uvodi u radnju, cvijet se spušta s neba, on ga pokušava uhvatiti, ali mu pobjegne. Ljubavnici se igraju lovice na pozornici i kroz smijeh odlaze. Leti posuđe preko scene s dvora vilinskog.
2. SLIKA	Svađa oko nevjere
Nazočni likovi	Titanija, Oberon
Kronološko vrijeme	Dan
Atmosfera	Uobičajen kaos u domu supružnika, svađa, napetost
Prostor	Vilinski dvor

Elementi scenografije	Centralni prostor scene, od prolaza u drvetu do proscenija i Titanijine ljuljačke, publika, loža
Rekvizita	Čaše, boce s pićem
Radnja	Oberon ulazi iz publike, razgovara s publikom i ide prema Titaniji. Titanija i Oberon se žustro raspravljaju na sceni, trče preko cijele scene, svađaju se oko nevjere.
3. SLIKA	Odabir komada za svadbu
Nazočni likovi	Petar Dunja, Niko Vratilo, Franjo Frula, Ante Spretko, Roko Gladnica
Kronološko vrijeme	Dan
Atmosfera	Užurbana, živost, vreva
Prostor	Neodređen prostor, osama
Elementi scenografije	Oko kamene stijene i rub šume na međi proscenija i drugog plana
Rekvizita	-
Radnja	Izlaze zanatlije, razgovaraju o predstavi za Tesejevo vjenčanje. Igraju razne naslove kako bi se dogovorili koji je najpogodniji.
1. ČIN	
1. SLIKA	Zen, ples, Heraklo i svadba
Nazočni likovi	Tesej i Hipolita
Kronološko vrijeme	Dan
Atmosfera	Intimna, hedonistička i ljubavna atmosfera
Prostor	Tesejev vrt
Elementi scenografije	Proscenij, tlo i cvijeće okolo
Rekvizita	Knjiga
Radnja	Tesej čita poeziju na tlu proscenija, Hipolita ulazi sa zavodničkim plesom. Razgovaraju o svadbi i svojoj ljubavi.
2. SLIKA	Zakon atenski
Nazočni likovi	Tesej, Hipolita, Lisandar, Demetrij, Hermija
Kronološko vrijeme	Dan
Atmosfera	Napeta atmosfera, žamor

Prostor	Tesejev vrt
Elementi scenografije	Proscenij, panjevi i cvijeće
Rekvizita	-
Radnja	Ljubavnici dolaze s problemom kod Teseja. On presuđuje da će se Hermija udati za onoga kojeg joj otac bira, Demetrija. Lisandar i Hermija nisu zadovoljni presudom, a Hipolita ih podržava.
3. SLIKA	Ja imam tetku
Nazočni likovi	Lisandar, Hermija
Kronološko vrijeme	Dan
Atmosfera	Intimna atmosfera, tajnovitost
Prostor	Kod izlaza iz Tesejevog vrta
Elementi scenografije	Rub prema izlazu s proscenija u izvanscenski prostor, panjevi i cvijeće
Rekvizita	-
Radnja	Lisandar poziva Hermiju na bijeg. Dogovaraju se naći noćas milju od Atene u šumi kako bi pobjegli od zakona Atenskog.
4. SLIKA	Ljubav je čudesna
Nazočni likovi	Hermija
Kronološko vrijeme	Dan
Atmosfera	Vesela, sreća, ushićenje
Prostor	Izlaz iz Tesejeva vrta
Elementi scenografije	Proscenij, zavjesa kod lijevog izlaza u izvanscenski prostor
Rekvizita	-
Radnja	Hermija urla od sreće, skače po sceni.
5. SLIKA	O ljepoti, Demetriju i bijegu iz Atene
Nazočni likovi	Helena, Hermija
Kronološko vrijeme	Dan
Atmosfera	Svađa, dječja razigranost
Prostor	Negdje na putu iz Tesejeva vrta

Elementi scenografije	Rub prema izlazu s proscenija u izvanscenski prostor, panjevi i cvijeće
Rekvizita	-
Radnja	Hermija susreće Helenu koja ulazi u prostor, kako plače zbog Demetrija i neuzvraćene ljubavi. Hermija joj se povjerava o bijegu iz Atene i prepušta joj Demetrija. <i>Opisuje: u šumi, gdje često smo si znale, na ljubice nalegavši male, razotkrit srce ko sestra sestri - tamo ću s Lisandrom se sresti.</i>
6. SLIKA	Impro, polazište
Nazočni likovi	Petar Dunja, Niko Vratilo, Franjo Frula, Ante Spretko, Roko Gladnica
Kronološko vrijeme	Dan
Atmosfera	Vesela atmosfera, žamor
Prostor	Negdje na putu kod ulaza u šumu
Elementi scenografije	Na međi proscenija i drugog plana, oko kamene stijene
Rekvizita	-
Radnja	Zanatlije dijele uloge, odlučuju se za instrumente i razgovaraju o predstavi, dogovaraju se za probu: <i>Sastat ćemo se sutra navečer u dvorskoj šumi, milju izvan grada, na mjesecini. Tamo ćemo napraviti probu. Kod vojvodina hrasta.</i>
7. SLIKA	Impro, polazište
Nazočni likovi	-
Kronološko vrijeme	Transformacija dana u noć
Atmosfera	Mistična atmosfera šume u sumrak
Prostor	Šuma
Elementi scenografije	Cijela scena, sunce se transformira u mjesec
Rekvizita	Šišmiši – lutke na štapu
Radnja	Vidi se cijela šuma, a rasvjeta i zvučna kulisa stvaraju dojam promjene iz dana u noć.
2. ČIN	
1. SLIKA	Susret na mjesecini

Nazočni likovi	Oberon, Titanija
Kronološko vrijeme	Noć
Atmosfera	Hedonistička atmosfera se transformira u agresivnu
Prostor	Vilinski dvor
Elementi scenografije	Cijela pozornica, šuma od prolaza kroz drvo do proscenija, Titanijina ljuljačka i panjevi na prosceniju
Rekvizita	Grozd, češe, boce s pićem
Radnja	Titanija uživa u voću kada Oberon izlazi iz procjepa u drvetu i agresivno zahtjeva da mu ona vrati Indijskog dječaka koji je ukraden od ljudi. Piju i prepiru se.
2. SLIKA	Donesi mi taj cvijet
Nazočni likovi	Oberon, Puk
Kronološko vrijeme	Noć
Atmosfera	Napeta atmosfera koja prelazi u optimističnu i veselu
Prostor	Šuma
Elementi scenografije	Cijela šuma, ljuljačke, drvo, lijane, staze, kamen.
Rekvizita	
Radnja	Oberon Hoda po cijeloj šumi, razmišlja. Poziva Puka i zahtjeva od njega čarobni cvijet.
3. SLIKA	Začarat ću Titaniju
Nazočni likovi	Oberon, Demetrij u izvanscenskom prostoru vokalno prisutan
Kronološko vrijeme	Noć
Atmosfera	Nestašna, vragolasta
Prostor	Šuma
Elementi scenografije	Šumski put
Rekvizita	-
Radnja	Oberon kuje plan osвете za Titaniju kroz monolog te čuje Demetrija iz izvanscenskog prostora kako hoda po šumi i samo što ga nije susreo. Oberon je nevidljiv pa ostaje u prostoru.
4. SLIKA	Tvoje pseto sam! Okani me se!
Nazočni likovi	Helena, Demetrij, Oberon

Kronološko vrijeme	Noć
Atmosfera	Napeta, lovica, prepirka
Prostor	U okolici Tesejeva vrta, na rubu šume i u šumi
Elementi scenografije	Staze na međi proscenija i drugog plana, grmovi
Rekvizita	-
Radnja	Demetrij, bijesan, želi ubiti Lisandra i pronaći Hermiju, koju ljubi. Lud je od svega. Odbija od sebe Helenu, koja ga je slijedila u šumu. On odlazi u drugi dio šume i prijeti joj da ako nastavi za njim, učinit će joj nešto nažao. Odlazi.
5. SLIKA	Lovica cvijeta
Nazočni likovi	Oberon, Puk
Kronološko vrijeme	Noć
Atmosfera	Iščekivanje, napetost
Prostor	Šuma
Elementi scenografije	Cijela šuma, staze, grmovi, panjevi, liane
Rekvizita	Cvijet
Radnja	Puk trči po šumi i pjeva, sve dodiruje, liane se tresu, zvone, on razgovara s biljkama, lovi cvijet. Na kraju cvijet padne u ruke Oberonu koji mirno čeka.
6. SLIKA	Predaja cvijeta, začaraj Atenjana
Nazočni likovi	Oberon, Puk
Kronološko vrijeme	Noć
Atmosfera	Razigrana atmosfera, iščekivanje
Prostor	Šuma
Elementi scenografije	Centralni prostor šume, staze, grmlje
Rekvizita	Cvijet
Radnja	Oberon naređuje puku da začara Titaniju te da pronađe Atenjanina i začara i njega kako bi uzvratio ljubav djevojci koja ga voli. Govori mu o prostoru koji okupira Titanija, što je njezina lulačka na sceni: <i>Ja znam cvjetni, mirisni brežuljak na kom ljubičica cvate i krasuljak. Tamo često Titanija usne moja.</i> Puk prigovara i hoda po šumi da izvrši naredbu.

7. SLIKA	Seksi spavanac
Nazočni likovi	Lisandar, Hermija, Puk
Kronološko vrijeme	Noć
Atmosfera	Bijeg, ljubavna, napeta
Prostor	Šuma
Elementi scenografije	Šumski putevi, grmlje uz put
Rekvizita	-
Radnja	Hermija i Lisandar se mimoilaze s Pukom, u bijegu su i umorni, dogovaraju se oko mjesta za spavanje, Lisandar predlaže: <i>jedan busen postelja nam budi jer jedna ljubav spaja naše grudi</i> . No, Hermija odlučuje da će svatko spavati na svojoj strani, tako je ona usnula bliže prosceniju, a on više u centralnom dijelu šume kod grmlja.
8. SLIKA	Prvo čaranje
Nazočni likovi	Hermija, Lisandar, Demetrij, Puk
Kronološko vrijeme	Noć
Atmosfera	Razigrana
Prostor	Šuma
Elementi scenografije	Loža, dubina šume iza grmova, grmovi, šumski put
Rekvizita	-
Radnja	Puk izviri iz lože, Demetrij prolazi u dubini šume iza grmova, Lisandar i Hermija spavaju u šumi, Puk ugleda Lisandra kako spava, Zamijeni ga s Demetrijem zbog slične odjeće i opisa kojeg mu je Oberon dao te ga začara da se zaljubi u prvu koju ugleda. Pri odlasku ugleda Hermiju udaljenu od Lisandra, pa zaključi kako ju je on otjerao da spava sama, sažali se, ali vjeruje kako će sve biti dobro zbog čarolije.
9. SLIKA	Lisandar i Hermija spavaju + Demetrij i Helena
Nazočni likovi	Lisandar, Hermija, Demetrij, Helena
Kronološko vrijeme	Noć
Atmosfera	Sablasnost, tmina
Prostor	Šuma

Elementi scenografije	Cijela pozornica, šumski put, grmovi
Rekvizita	-
Radnja	Uplašenog Demetrija prestraši Helena koja ga prati. Prepiru se, ona ne želi odustati od njega, on ju tjera od sebe. Demetrij joj odmiče, odlazi.
10. SLIKA	Lisandar i Hermija spavaju + Helena (prvo djelovanje čarolije)
Nazočni likovi	Helena, Lisandar, Hermija, Hipolita, Oberon, Titanija
Kronološko vrijeme	Noć
Atmosfera	Vrckasta, vreva, transformira se u tajnovitu, šuljanje
Prostor	Šuma, vilinski dvor, prostor između svjetova, između jave i sna
Elementi scenografije	Cijela pozornica, staze, grmovi, prednja ljujačka, deblo i utor u deblu
Rekvizita	-
Radnja	Helena pronalazi Lisandra koji spava, on se budi, ugleda ju i zaljubi se u nju pod utjecajem čarolije. Lisandar ju zavodi, budi se Hermija, ugleda prizor s Lisandrom i Helenom, pomisli da je to samo ružan san. U pozadini se pojavljuje Hipolita koja je mistična pojava između svjetova, jave i sna, Hermija joj prilazi, shvaća da je Hipolita vizija, i trči za Lisandrom koji odlazi s Helenom. Oberon se tada šulja prema tronu / ljujački Titanije, kako je zapisano: <i>Titanija spava u ležaljci</i> . Oberon ju začara da se zaljubi u prvo biće koje ugleda. Oberon odlazi.
3. ČIN	
1. SLIKA	Prva proba
Nazočni likovi	Petar Dunja, Niko Vratilo, Franjo Frula, Ante Spretko, Roko Gladnica, Titanija (spava i ne vide ju)
Kronološko vrijeme	Noć
Atmosfera	Vesela, razigrana, žamor
Prostor	Šuma
Elementi scenografije	Kamena stijena, šumske staze, grmovi, panjevi

Rekvizita	-
Radnja	Zanatlije imaju probu za predstavu koju pripremaju u čast Tesejeve svadbe. Odlučuje se za komad o Piramu i Tizbi, prešetavaju se preko centralnog dijela šume, prostorno se organiziraju za potrebe izvođenja predstave. Dunja opisuje i predlaže mjesta: <i>Ova tratina bit će nam pozornica, ovo grmlje garderoba, a ovdje ćemo glumiti točno onako kako to mislimo učiniti pred vojvodom.</i>
2. SLIKA	Magareća glava
Nazočni likovi	Petar Dunja, Niko Vratilo, Franjo Frula, Ante Spretko, Roko Gladnica, Puk, Titanija (spava)
Kronološko vrijeme	Noć
Atmosfera	Vesela, razigrana, žamor, transformira se u vragolastu i mističnu
Prostor	Šuma
Elementi scenografije	Kamena stijena, šumske staze, grmovi, panjevi, prva loža
Rekvizita	-
Radnja	Zanatlije sviraju i pjevaju. Puk im se prišulja, nevidljiv je, Preobrazi Vratila u lik magarca, zanatlije se čude. Puk rastjera ostale zanatlije zvukovima.
3. SLIKA	Vratilova preobrazba
Nazočni likovi	Puk, Niko Vratilo, Titanija
Kronološko vrijeme	Noć
Atmosfera	Tajanstvena, razigrana, snena
Prostor	Šuma, Vilinski dvor
Elementi scenografije	Put u šumi, kamena stijena, prednja ljučjačka
Rekvizita	-
Radnja	Puk čara i dovršava transformaciju Vratila u magarca. Vratilo pjeva. Titanija se lagano budi iz sna.
4. SLIKA	Titanija se zaljubljuje u Vratila
Nazočni likovi	Titanija, Vratilo, Puk, Oberon
Kronološko vrijeme	Noć

Atmosfera	Snena, ljubavna
Prostor	Šuma, vilinski dvor
Elementi scenografije	Kamena stijena, prednja ljuljačka, lijane
Rekvizita	-
Radnja	Titanijska ugleđa Vratila, začarana se zaljubljuje u njega, govori mu: <i>Uzalud gledaš odavdje umaći! Iz ove šume ne možeš izaći. Ja nisam duh kakav god, već, znaj, u mom carstvu vlada vječni maj.</i> Odlazi. Puk glumi vile i udovoljava Titaniji u služenju Vratila, izvodi ga. Ulazi Oberon.
5. SLIKA	Kako je začarao Titaniju
Nazočni likovi	Puk, Oberon
Kronološko vrijeme	Noć
Atmosfera	Tajnovita, Vragolasta
Prostor	Šuma
Elementi scenografije	Cijela pozornica, staze, grmovi, lijane, ljuljačke, kamena stijena
Rekvizita	-
Radnja	Puk prepričava Oberonu što je učinio, Oberon je zadovoljan svojim slugom.
6. SLIKA	Krivog si začarao
Nazočni likovi	Puk, Oberon, Hermija, Demetrij
Kronološko vrijeme	Noć
Atmosfera	Napeta, užurbana
Prostor	Šuma
Elementi scenografije	Šumski put, lijane, stražnja ljuljačka
Rekvizita	-
Radnja	Hermija traži Lisandra, Demetrij trči za njom. Hermija je u strahu da je Demetrij ubio Lisandra, govori mu da ga neće voljeti ni ako je tako. Odlazi dalje. Puk i Oberon sjede i sve to slušaju.
7. SLIKA	Čaranje Demetrija
Nazočni likovi	Puk, Oberon, Demetrij

Kronološko vrijeme	Noć
Atmosfera	Napeta
Prostor	Šuma
Elementi scenografije	Šumski put
Rekvizita	-
Radnja	Oberon shvaća kako je došlo do zabune. Ljutito šalje Puka da pronade Helenu dok on začara Demetrija, pa da isprave slučajne pogreške. Kada se začuje buka i Puk najavi dolazak Helene, on i Oberon staju sa strane i promatraju.
8. SLIKA	Helena i Lisandar: ruganje + Demetrij je začaran
Nazočni likovi	Puk, Oberon, Demetrij, Helena, Lisandar, Hermija
Kronološko vrijeme	Noć
Atmosfera	Napeta, živa, prepirke
Prostor	Šuma
Elementi scenografije	Šumski put, grmovi, lijane, stražnja ljuljačka
Rekvizita	-
Radnja	Lisandar uvjerava Helenu da ju voli, ona ga optužuje za ruganje. Helena hodajući nabasa na Demetrija, ona zapne o njega što ga budi začaranog.
9. SLIKA	Oba mi se rugate
Nazočni likovi	Helena, Lisandar, Demetrij, Hermija, Puk, Oberon
Kronološko vrijeme	Noć
Atmosfera	Zavodnička atmosfera, prepirka, dvoboj, agresija
Prostor	Šuma
Elementi scenografije	Šumski put, grmovi, deblo, lijane, stražnja ljuljačka
Rekvizita	-
Radnja	Lisandar i Demetrij se svađaju oko Helene i obojica traže njezinu ljubav i naklonost, naguruju se i zamahuju jedan prema drugom. Helena ih razdvaja. Hermija trči u dubini kod debila pozivajući Lisandra. Lisandar u zamahu ugleda Hermiju ispred sebe. Puk i Oberon i dalje promatraju pomutnju koju su izazvali. Atmosfera je mračna, što opisuje Hermija: <i>Naš vid je slab kad crna vlada noć, al'</i>

	<i>zato sluh ima veću moć i nisam okom put svoj našla amo, već glas tvoj uho privuk'o je samo.</i>
10. SLIKA	Svi protiv svih
Nazočni likovi	Puk, Oberon, Demetrij, Helena, Lisandar, Hermija
Kronološko vrijeme	Noć
Atmosfera	Napeta, svađa, tuča
Prostor	Šuma
Elementi scenografije	Šumski put, grmovi, panjevi
Rekvizita	-
Radnja	Lisandar odbija Hermiju, a Helena je uvjerena kako su se svi urotili protiv nje i da je ismijavaju. Ona napada Hermiju, Lisandar i Demetrij promatraju. Kada Helena odluči otići nazad, prate ju, a Hermija pokušava zadržati Lisandra. Kada shvati da ju Lisandar neće, optužuje Helenu, pa se njihova svađa nastavlja. Lisandar i Demetrij ih na kraju razdvajaju pa se posvađaju. Tada kreće njihova tuča. Helena i Hermija u svađi odlaze za njima.
11. SLIKA	Ispravi sranje prije zore
Nazočni likovi	Puk, Oberon, Lisandar, Demetrij, Hermija, Helena
Kronološko vrijeme	Noć
Atmosfera	Tumorna, ljutnja
Prostor	Šuma
Elementi scenografije	Šumski put, grmovi, zavjese
Rekvizita	-
Radnja	Oberon je shvatio kakva pomutnja se dogodila i naređuje Puku da pođe dalje u šumu za njima i sve ispravi prije zore, da ih ponovno začara, i da učini stvari kako ih je Oberon prvotno zamislio. Ljubavnici trče kroz šumu i čuju se iz izvanscenskog prostora dok se vijaju i naguruju.
12. SLIKA	Puk čara ljubavnike, dvoboji, ludilo, micanje čarolije
Nazočni likovi	Puk, Demetrij, Helena, Lisandar, Hermija, Titanija, Niko Vratilo
Kronološko vrijeme	Noć

Atmosfera	Tmurna, čarobna, poetična, transformira se u vedru i živu
Prostor	Šuma
Elementi scenografije	Šumski put, grmovi, između proscenija i drugog plana
Rekvizita	-
Radnja	Puk kroz pjesmu čara ljubavnike, oni zaspu kod ruba šume, na prosceniju kako bi se pri buđenju ispravila čarolija koja je pošla po krivu. Kada ljubavnici zaspu, dolaze Titanija i Vratilo koji je preobražen u lik magarca. Titanija mu zavodnički pjeva. Puk brzo odlazi kako ga ona ne bi spazila.
4. ČIN	
1. SLIKA	Senzualna scena
Nazočni likovi	Titaniya, Niko Vratilo, Puk, Oberon, Indijski dječak, Lisandar, Demetrij, Hermija, Helena
Kronološko vrijeme	Noć
Atmosfera	Zavodnička, vesela
Prostor	Šuma
Elementi scenografije	Kamena stijena, stražnja ljljačka, lijana
Rekvizita	-
Radnja	Titaniya i Vratilo imaju ljubavnu scenu. Didaskalija: <i>smješta se na kamen</i> . Oberon i Puk sve promatraju sa stražnje ljljačke i lijane. Pojavljuje se Indijski dječak, kojeg sada Oberon može ukrasti, s obzirom na to da je Titaniya začarana i da je zaspala s Vratilom kod lože. Didaskalija: <i>U stražnjem planu pali se lajt na stablo. U stablu stoji, poput slike, mladi indijski kraljević. Oni skliznu niz ložu na pod i ušuškaju se lijepo jedno preko drugoga</i> . Ljubavnici i dalje spavaju
2. SLIKA	Buđenje Titaniye iz čarolije
Nazočni likovi	Titaniya, Niko Vratilo, Puk, Oberon, Indijski dječak, Lisandar, Demetrij, Hermija, Helena
Kronološko vrijeme	Noć
Atmosfera	Uspavana, čarobna, ljetna

Prostor	Šuma
Elementi scenografije	Šumski put, između proscenija i drugog plana, zavjese
Rekvizita	-
Radnja	Indijski dječak odlazi iza prolaza u deblu na Oberonov pucanj prstima. Oberon skida čaroliju s Titanijske i ona se budi, Puk dobiva zadatak da Vratila preobrazi nazad u čovjeka. Titanijska misli da je ružno sanjala, shvaća da je Vratilo pokraj nje, žali se Oberonu i nije joj jasno kako je takvu glupost učinila, a on ju tješi i iznosi van. Ljubavnici i Vratilo i dalje spavaju.
3. SLIKA	Puk se žali
Nazočni likovi	Puk, Lisandar, Demetrij, Hermija, Helena, Niko Vratilo
Kronološko vrijeme	Noć
Atmosfera	Napeta, iritantna
Prostor	Šuma
Elementi scenografije	Šumski put, između proscenija i drugog plana, loža
Rekvizita	-
Radnja	Puk prigovara kako sve uvijek spadne na njega, krene preobraziti Vratila pa začuje pucanj i odustane, sakrije se u ložu: <i>nikad mira u ovoj šumi, pa to je nevjerojatno - prevrne se u ložu.</i>
4. SLIKA	Lov
Nazočni likovi	Tesej, Hipolita, Lisandar, Demetrij, Hermija, Helena, Niko Vratilo
Kronološko vrijeme	Dan
Atmosfera	Živahna, vesela
Prostor	Šuma
Elementi scenografije	Šumski put, između proscenija i drugog plana, deblo, grmovi
Rekvizita	Dvije ptice
Radnja	Tesej i Hipolita su u lovu u zoru, pucaju u ptice: <i>Smiri ciljnik, puca, Tesej pogleda za plijenom i očito je pogođen.</i> Nose jednu pticu, drugu pokupe. Ugledaju uspavane

	ljubavnike, pomisle da su to nekakve nimfe, no ubrzo shvate tko spava. Tesej puše u rog da ih probudi. Vratilo i dalje začaran spava po strani.
5. SLIKA	Svi u Atenu
Nazočni likovi	Tesej, Hipolita, Lisandar, Demetrij, Hermija, Helena, Niko Vratilo
Kronološko vrijeme	Noć
Atmosfera	Živahna, vreva, veselje
Prostor	Šuma
Elementi scenografije	Šumski put, između proscenija i drugog plana
Rekvizita	Ptice
Radnja	Ljubavnici se bude, zbunjeni su. Demetrij ugleda Helenu i zaljubi se u nju, objašnjavaju vladaru što se dogodilo i kako su Lisandar i Hermija htjeli pobjeći, a Demetrij je pošao za Hermijom dok je Helena pošla za njim. Shvaćaju da se sve dobro svršilo i da nema razloga za svađu oko nečije ljubavi. Tesej ih poziva da s njim i Hipolitom održe svoja vjenčanja. Zajedno odlaze sa scene.
6. SLIKA	Glava <i>off</i>
Nazočni likovi	Puk, Niko Vratilo
Kronološko vrijeme	Dan
Atmosfera	Živahna, iritantna
Prostor	Šuma
Elementi scenografije	Put kod lože, loža
Rekvizita	-
Radnja	Puk : <i>Izviri iz lože</i> , nastavlja gdje je stao i preobražava magarca, izlazi s magarećom maskom.
7. SLIKA	Vratilo se budi
Nazočni likovi	Niko Vratilo, Petar Dunja, Franjo Frula, Ante Spretko, Roko Gladnica
Kronološko vrijeme	Dan
Atmosfera	Tajanstvena, začudna, transformira se u živahnu
Prostor	Šuma

Elementi scenografije	Šumski put, zavjesa, između proscenija i drugog plana
Rekvizita	-
Radnja	Vratilo se budi, u čuđenju je i vjeruje kako je to priviđenje bio samo san. Ostale zanatlije ulaze, no ne ugledaju vratila kako su u međusobnoj komunikaciji.
8. SLIKA	Vratilo i zanatlije <i>reunion</i>
Nazočni likovi	Niko Vratilo, Petar Dunja, Franjo Frula, Ante Spretko, Roko Gladnica
Kronološko vrijeme	Dan
Atmosfera	Vesela, razigrana, živahna
Prostor	Šuma
Elementi scenografije	Kamena stijena, zastor, između proscenija i drugog plana
Rekvizita	-
Radnja	Zanatlije su zabrinute za vratila, prepiru se, ne znaju što će biti s predstavom, niti gdje je Vratilo mogao nestati. Vratilo ih prekine, kad ga ugledaju grle se, sretni su i svi odlaze sa scene.
5. ČIN	
1. SLIKA	Čudesno je što se dogodilo
Nazočni likovi	Tesej, Hipolita
Kronološko vrijeme	Dan
Atmosfera	Ljubavna, vesela
Prostor	Tesejev vrt
Elementi scenografije	Proscenij, panjevi, cvijeće
Rekvizita	-
Radnja	Tesej i Hipolita ulaze nakon vjenčanja, komentiraju kako su se čudesne stvari dogodile ljubavnicima i sretni su.
2. SLIKA	Najava predstave
Nazočni likovi	Tesej, Hipolita, Lisandar, Hermija, Demetrij, Helena, Niko Vratilo, Petar Dunja, Franjo Frula, Ante Spretko, Roko Gladnica
Kronološko vrijeme	Dan

Atmosfera	Razigrana, vesela
Prostor	Tesejev vrt
Elementi scenografije	Proscenij, panjevi, prostor između proscenija i drugog plana, kamena stijena
Rekvizita	-
Radnja	Vjenčani parovi smještaju se na panjeve na proscenij lijevo i desno te iščekuju predstavu, čuju se glazba i glasovi zanatlija iz izvan-scenskog prostora.
3. SLIKA	Dosadan kratak prizor Pirama i Tizbe – tragično veselje
Nazočni likovi	Tesej, Hipolita, Lisandar, Hermija, Demetrij, Helena, Niko Vratilo, Petar Dunja, Franjo Frula, Ante Spretko, Roko Gladnica, Oberon, Titaniya, Puk
Kronološko vrijeme	Dan
Atmosfera	Razigrana, vesela
Prostor	Tesejev vrt
Elementi scenografije	Proscenij, panjevi, prostor između proscenija i drugog plana, kamena stijena, grmovi, drugi plan
Rekvizita	-
Radnja	Zanatlije igraju predstavu na pragu drugog plana oko kamene stijene, transformiraju se u mjesec, zid s vapnom i procjepom, lava te Pirama i Tizbu. Sviraju i pjevaju. Vjenčani parovi na panjevima gledaju i komentiraju predstavu. Mjesec: <i>Ja sam čovjek u mjesecu, a ovaj grm moj je grm. Skriva se u grm i svijetli.</i> Pira i Tizba umiru, proljeva se bombica krvi na rupcu. Svi plješću kada završi njihova predstava i čestitaju im. Za kraj ide ples vjenčanih parova uz glazbu. Plesu se pridružuju zanatlije. Atmosfera se mijenja, vidimo drugi svijet koji se preklapa sa svijetom ljudi, pojavljuju se Oberon, Titaniya i Puk na prosceniju.
4. SLIKA	Vilinski svijet blagoslivlja ljudski
Nazočni likovi	Tesej, Hipolita, Lisandar, Hermija, Demetrij, Helena, Niko Vratilo, Petar Dunja, Franjo Frula, Ante Spretko, Roko Gladnica, Oberon, Titaniya Puk

Kronološko vrijeme	Dan
Atmosfera	Mistična, vesela
Prostor	Tesejev vrt, viliinji dvor
Elementi scenografije	Proscenij, prostor između proscenija i drugog plana, drugi plan
Rekvizita	-
Radnja	Oberon, Titanija i Puk na prosceniju daju blagoslov zemljanima. Oberon i Titanija se pridruže plesu u drugom planu, a Puk ima završnu riječ i pjesmu na prosceniju.

6. ANALIZA RELEVANTNIH PRIMJERA

Odnos u pristupu radu i sama koncepcija stvaraju temelj za distinkciju istoimenih produkcija. Simbolistički pristup taj je koji stvara temelj za osvrt, analizu i korelaciju radova. Analiza primjera podrazumijeva relevantne primjere oblikovanja scenografskog rješenja, promišljanja o scenografiji, simbolu i znaku u kazalištu, gdje se realizam transformira, figurativno ili apstraktno, u prostor simbolističkog shvaćanja.

Analiza slučaja kao metoda postavlja etape za smjer istraživanja. Kako su relevantni primjeri ti koji stvaraju uporište za promišljanje, proučavanje takvog slučaja rezultira primjenom određenih zakonitosti ili prethodnih spoznaja u postavljanju temelja za provedbu umjetničkog istraživanja. Također, stvara temelj za budući doprinos novom ili boljem razumijevanju određenog pristupa, kao što je to slučaj sa sumiranjem prostora simbolističkim oblikovanjem scenografije.

Simbolizam u pristupu oblikovanja scenografskog rješenja, koje prikazuje prostor kao cjelinu gdje je on u službi opisa radnje, okolnosti i odnosa između likova, postavlja se kao temeljno uporište u analizi primjera. Cilj korelacije i osvrta na primjere iz prakse jest postaviti jasne temelje za umjetnički rad koji u pristupu rezonira s načelima takve vrste promišljanja i koncepta.

Svaki primjer je unikatan, s obzirom na to da ne postoje dva potpuno jednako realizirana rada, no principi i promišljanja često se podudaraju, stvarajući pravce, nove temelje i uporišta te otvaraju pristupe u oblikovanju scenografskog rješenja na sasvim nove i u prethodnim razdobljima nezamislive načine.

Sumiranje prostora na jedan prostor mnogostrukog čitanja otvara mogućnost doživljaja prostora kao cjeline, a simbolistički pristup omogućuje transformaciju prostora kroz imaginaciju.

Svaki primjer simbolističkog pristupa varira između apstrakcije i figurativnog oblikovanja, no kako vizualno oblikovanje dekora ne uvjetuje pristup promišljanju, simbolizam se kao takav očituje u vrlo različitim primjerima s istim načelima koncepta.

Scenski dekor u simbolističkom pristupu nije imitacija stvarnosti, već se kroz sugestiju u umjetničkom promišljanju scenografski element koristi kao sredstvo koje označava stvarnost, dok se ta stvarnost formira isključivo u oku gledatelja, fuzijom svih kazališnih čimbenika.

6.1. KORELACIJA I OSVRT

San ljetne noći Williama Shakespearea napisan je kao dramski tekst s jasnim uputama u didaskalijama, no adaptacije dramskog teksta i sama koncepcija, i bez ikakvih promjena u integralnom dramskom tekstu, otvaraju mogućnosti simbolističkog promišljanja te sumiranja prostora i mnogostrukog čitanja, kako pojedinih elemenata, tako i cjeline.

Od nastanka dramskog teksta do 19. stoljeća igrao se, koliko je poznato, svega nekoliko puta u svojoj figurativnoj formi prema zadanim didaskalijama.

Brooks i Hammond opisuju jednu od prvih izvedbi *Sna ljetne noći* po simbolističkim principima kao kontroverznu produkciju Harley Granville-Barkera iz 1914. godine u Savoy Theatreu u Londonu, u kojoj scenografiju potpisuje Norman Wilkinson. Odbacivanjem raskošnih elemenata i realistične scenografije, šumu zamjenjuje zastorima, sumira prostor na cjelinu uvođenjem stupova koji su prisutni kroz cijelu predstavu te na proscenij koji je ispružen u publiku postavlja nivoe u visinu. U tom pristupu stavlja se naglasak na jednostavnost i maštovitost u korištenju prostora. Ples, mimika i stilizirani segmenti pokreta bili su zaslužni za razlikovanje različitih svjetova unutar drame, poput dvora, šume i svijeta vila.⁵³ Pokret u tom slučaju igra krucijalnu ulogu u prenošenju snovite kvalitete drame i same radnje, gdje se razumijevanje stvara u mašti gledatelja kroz transformaciju u simbolističkom kontekstu. Ta izvedba trajno je utjecala na postavljanje i modernu interpretaciju Shakespearovog djela kroz dinamiku i simboliku bez oslanjanja na realističan pristup u scenskom dekoru.



Slika 10. *San ljetne noći*, H. Granville-Barker Savoy Theatre, London, 1914.;
izvor: https://shakespeare.emory.edu/msnd_cast_01_front/

⁵³ Brooks, H. E. M., Hammond M., *British Theatre of the First World War*, Cambridge University Press, Cambridge, 2023., str. 180.

U osvrtu na produkciju Petera Brooka objašnjeno je kako on pristupa s dozom radikalizma, naslanjajući se na Granville-Barkera u produkciji *Sna ljetne noći* 1970. godine u Royal Shakespeare Company, te se vodi simbolističkim konceptom iz kojega Sally Jakobs realizira scenografiju u potpuno apstraktnom i simbolističkom smislu, sumiranjem prostora na jedan mnogostrukog čitanja i prenesenog značenja. Scenografija je svedena na jednostavnost u izrazu i minimalizam u likovnom oblikovanju. Tradicionalni dekor bio je zamijenjen jako osvijetljenom bijelom kutijom s trapezima koji su dominirali scenom. Oko bijele kutije postavljen je balkon, koji osim što ima uporište u Julijinom balkonu Elizabetinskog kazališta, odvaja svjetove u konkretnom smislu neba i zemlje. Nadnaravne pojave kod Brooka predstavljene su kao alter ego ljudi, što sugerira da su sukobi i erotske noćne avanture samo odraz podsvijesti.⁵⁴ Taj minimalistički pristup omogućio je fleksibilnost u izvedbi i redateljskom pristupu te naglasio imaginaciju i simboliku same drame. Korištenjem simbola i metafore prenosi se mističnost šumskog okruženja. Takav apstraktni pristup omogućava gledateljima da pomoću mašte interpretiraju scenografske elemente na različite načine. Brookov pristup stvorio je uporište za nove i kreativne načine postavljanja klasičnih drama, režijske koncepcije i scenografije.



Slika 11. *San ljetne noći*, P. Brook, u Royal Shakespeare Company, 1970.; fotografija: Donald Cooper / Alamy Stock Photo, izvor: <https://www.theartnewspaper.com/2022/07/04/peter-brook-a-giant-of-international-theatre-whose-stage-work-moved-in-sympathy-with-the-visual-arts-has-died-aged-97>

Robert Lepage 1992. godine u National Theatreu u Londonu postavlja *San ljetne noći*. Kako se navodi u osvrtu na predstavu, on *San ljetne noći* postavlja s jasnim uporištem u simbolističkim principima. Michael Levine dizajnirao je nekonvencionalnu scenografiju u simbolističkom pristupu. Čelični krevet postavljen je na sredini blatne scene s vodom oko kojeg se okupljaju ostali likovi, a koja izgleda poput primordijalne močvare. Takva vrsta odmaka od prikaza koji je zadan tekstom simbolizira svijet podsvijesti i snova. U osvrtu je opisano kako se scenografija

⁵⁴ Buzwell, G.: *British Library*, pristupljeno: 27. svibnja 2024. <https://blogs.bl.uk/english-and-drama/2016/06/peter-brook-and-a-midsummer-nights-dream.html>

konstantno mijenjala kako bi ukazala na prelazak iz stvarnog u nadrealno. Tako bi drveće izviralo iz poda i nestajalo, a promjene u rasvjeti naglašavale su prijelaze između svjetova. Prostor je hijerarhijski podijeljen u visinu prema klasnoj i svjetovnoj pripadnosti likova. Kako su se likovi kretali kroz scenografiju, njihova interakcija s vodom i blatom simbolizirala je njihovo uranjanje u kaos i nadrealnost snova, a stalne promjene u scenografiji reflektirale su promjene u svijesti likova dok prelaze između stvarnosti i svijeta snova.⁵⁵ U tom slučaju, redateljska koncepcija bila je ta koja je uvelike utjecala na scenografsko rješenje jer je jasno da se radi o vrsti postapokaliptičnog grubog pejzaža, koji upućuje na istraživanje dubljih i mračnijih aspekata ljudske prirode u samoj podsvijesti.



Slika 12. *San ljetne noći*, R. Lepage, National Theatre, London, 1992. Izvor: <https://gravediggers.tumblr.com/post/94718158558/rupert-graves-in-a-midsummer-nights-dream>

Ono što razlikuje taj pristup od simbolističkih oblikovanja ranije jest to što je za apstrakciju i prenamjenu scenskih elemenata u znaku i za apstraktan pristup potrebna prilagodba režijskog koncepta. No, ono što najviše utječe na oblikovanje scenografije u tom aspektu jest dramatizacija i koncept iza djela.

Scenografkinja Bunny Christie postavila je scenografiju za istoimenu dramu koju je režirao Nicholas Hytner 2019. u Bridge Theatreu, gdje je interaktivna i fleksibilna scenografija uključivala publiku u izvedbu. Kroz osvrt je opisana navedena predstava kao kaos figurativa u oblikovanju scenografije kroz pokretne platforme i svjetlosne efekte, svodeći elemente na znak, čime se dobio osjećaj dinamike i transformacije. Platforme su uranjale u pod i izvirale na

⁵⁵ University of Warwick, pristupljeno: 2. lipnja 2024.
<https://bbashakespeare.warwick.ac.uk/productions/midsummer-nights-dream-1992-national-theatre-olivier-theatre>

površinu, a magičnost je postignuta elementima na kojima su se likovi ljuljali sa stropa.⁵⁶ Scenografija, svojim slojevitim značenjima, poziva gledatelje na introspektivno razmišljanje o prirodi snova, iluzije i same percepcije. Uranjajuća iskustva, gdje elementi nestaju, a određeni dio publike vidi samo određene elemente, simboliziraju brisanje granica između realnog i nadrealnog, što je u suštini odlika simbolističke estetike. Prostor nije sumiran na jedno mnogostruko čitanje, već su pojedini elementi kroz znak dobili mogućnost mnogostrukog shvaćanja i percepcije, kako u oku gledatelja, tako i kroz samu transformaciju na sceni.



Slika 13. *San ljetne noći*, režija Nicholas Hytner, Bridge Theatre, 2019.
Izvor: <https://bridgetheatre.co.uk/whats-on/a-midsummer-nights-dream-2019/>

Julie Taymor postavila je *San ljetne noći* 2013. godine u Polonsky Shakespeare Centru Theatre for a New Audience u New Yorku. Es Devlin, kako je opisano u osvrtu na predstavu, simbolistički je postavila scenografiju apstrahiranjem značenja elemenata koji se pojavljuju na sceni kroz promjene. Minimalistički, ali snažni simbolistički elementi dominiraju scenom, poput bijelog kreveta u prologu, viseća ležaljka za vilinsku kraljicu, travnate fotelje za zanatlije i bijelog platna postavljenog kako bi se prikazao naziv predstave, naglašavajući snovitost te kako bi se koristilo u igri i za projekcije. Projekcije su imale značajnu ulogu, dodajući dozu vizualne poetike naraciji.⁵⁷ Pristup u ovoj vrsti simbolističkog oblikovanja je figurativan u oblikovanju scenskog dekora, no prostor se transformira promjenom elemenata i projekcijama. Prostor nije sumiran na jedan mnogostruko čitanje, već se jasno prikazuju znakovi i simboli za točno određen prostor.

⁵⁶ Bowie-Sell, D., *Whats on Stage*, autorica: pristupljeno: 3. lipnja 2024. https://www.whatsonstage.com/london-theatre/news/a-midsummer-nights-dream-bridge-christie_49239.html/

⁵⁷ Penn State University, pristupljeno: 1. srpnja 2024. <https://sites.psu.edu/amidsummernightsdream/julie-taymors-2013-production/>



Slika 14. *San ljetne noći*, J. Taymor, Polonsky Shakespeare Centru *Theatre for a New Audience*, New York, 1913. Izvor: <https://www.shakespeareances.com/willpower/onstage/Midsummer-21-NEW13.html>

U pristupu gdje se prate glavne zadatosti Shakespearovog teksta, kada je pristup u radu figurativan, a oblikovanje realistično, simbolizam može biti uvelike prisutan u čitanju scenografskih elemenata koji su, sumiranjem i svođenjem na znak, dovedeni u kontekst simbolizma.

Navedene produkcije samo su reprezentativni primjeri simbolističkog promišljanja kroz povijest i u svijetu gdje se pristupi razlikuju, no sadrže jednaka uporišta kroz oblikovanje scenografije simbolističkim načinom promišljanja.

Postizanje simbolističkog pristupa i sumiranje prostora ne podrazumijeva nužno apstrakciju ili minimalizam; ne isključuje ih, naravno, no i figurativan pristup u punoj raskoši slike čarobne šume, principi simbolizma, svođenje na znak te transformacija kod mnogostrukog čitanja podržavaju takvu vrstu promišljanja o scenografiji. Svaki primjer simbolizma donosi nešto specifično, najčešće apstraktno, no upravo u tom radu cilj je bio objediniti simbolističke pristupe i istražiti ih na primjeru koji je kroz povijest simbolizma podržavao eksperiment. I bez promjena u dramaturškoj podlozi i kroz figurativnost u oblikovanju dekora, simbolistički se pristup jasno očituje promišljanjima o scenografiji kao primijenjenoj umjetnosti koja je u korelaciji i sinergiji s glumačkom igrom i ostalim segmentima koji tvore kazališnu predstavu.

Jedan od primjera *Sna ljetne noći* u simbolističkom duhu kroz povijesna uporišta i simbolizam kroz scenski prostor Elizabetinskog kazališta postavlja Dominic Dromgoole 2013. godine u kazalištu *Globe*. U osvrtu na predstavu opisana je scenografija koju potpisuje Jonathan Fenson, koja evocira elizabetinsku estetiku korištenjem drvenih konstrukcija s otvorenom pozornicom i

jednostavnim rekvizitima. Scenografija je bila minimalistička i po rasporedu elemenata zadana prema scenskom prostoru Shakespeareovog vremena. Mramorni lukovi predstavljaju palaču, a postojeći drveni elementi u *Globeu* s lišćem i zemljanim tonovima čine šumu.⁵⁸ Šuma koja je postavljena predstavlja ono divlje, opasnost i žudnju, što je u kodu simbolizma kada je u pitanju scenografsko čitanje dramskog teksta.



Slika 15. *San ljetne noći*, D. Dromgoole, *Globe Theatre*, 2013. Izvor: <https://geraint-lewis.photoshelter.com/image/I0000ENklgqLLtfs>

Simbolistički pristupi mogu se uvelike razlikovati. Simbolizam često kreće od povijesnih uporišta, koja ponekad ostaju prisutna, dok u drugim slučajevima ta uporišta i smjernice dobivaju potpuno novo oblikovanje kroz znakove za određeni prostor.

U ovom istraživanju scenografija se jasno naslanja na povijesna uporišta i scenski prostor Shakespeareovog vremena, no ne slijedi nužno principe oblikovanja iz tog vremena. Nije smještena u scenski prostor koji to omogućava, već se elementi koji nastaju kao dio scenografije mogu povezati s arhitekturom tadašnjeg prostora, no s potpuno novim odlikama. U ovom slučaju, prostor se vizualno ne razdvaja na mramor i drvo, kao u primjeru iz *Globea*, već se u simboličkom smislu prostor sumira na način da omogućuje mnogostruko čitanje.

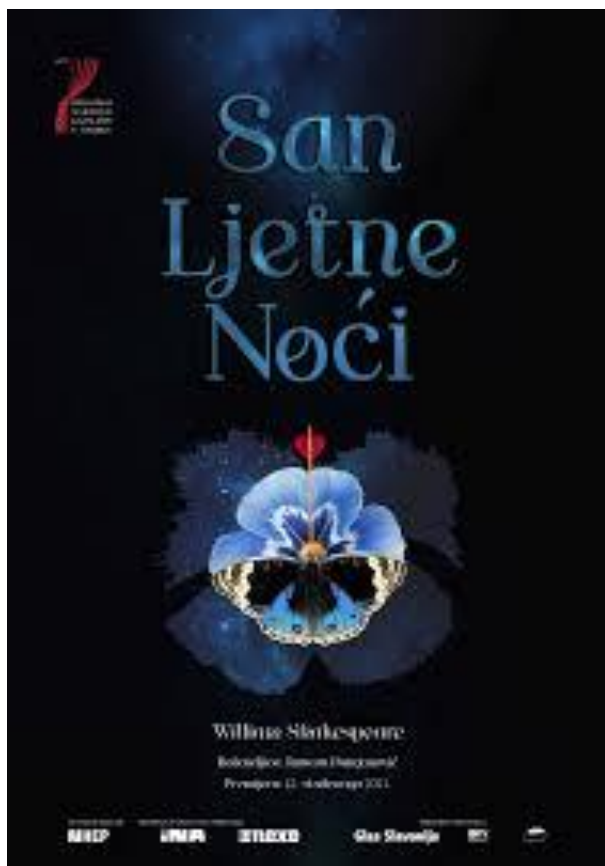
⁵⁸ Armstrong, B.: *Get the Chance*, Wales, pristupljeno: 2. srpnja 2024.
<https://getthechance.wales/2020/06/29/review-a-midsummer-nights-dream-shakespeares-globe-london-2013by-beth-armstrong/>

7. UMJETNIČKA PRAKSA

Dramska predstava u režiji Tamare Damjanović, izvedena je premijerno u produkciji Hrvatskog narodnog kazališta u Osijeku, 2021. godine, prema djelu *San ljetne noći* Williama Shakespearea iz 1600. godine. Intencija scenografskog rješenja jasno upućuje na oblikovanje scenografije kroz simbolističko čitanje dramskog teksta i pristup sumiranja prostora na jedan mnogostrukog čitanja kroz znakove i simbole u figurativnom kontekstu.

Prema tekstu zapisano je više prostora u kojima se odvijaju razni segmenti radnje, no simbolistički pristup jasno se očituje u scenografiji, upućuje na integraciju svih prostora u jednu cjelinu na funkcionalnoj i dinamičnoj razini.

Predstava je realizirana kroz suradnju autorskog tima, odnosno već spomenute redateljice, zatim kostimografkinje Ivane Živković, dizajnera svjetla Luke Matića, skladateljice Katarine Ranković, te koreografa Vuka Ognjenovića i Selme Mehić. Tehnički aspekt izvedbe obuhvaćen je suradnjom s koordinatorima tehnike u sklopu radionica HNK u Osijeku.



Slika 16. Programska knjižica

William Shakespeare
SAN LJETNE NOĆI
komedija
Prevoditelj Milan Bogdanović
Redateljica i adaptacija Tamara Damjanović
Scenografkinja Sheron Pimpi Steiner
Kostimografkinja Ivana Živković
Skladateljica Katarina Ranković
Scenski pokret i mačevanje Vuk Ognjenović
Koreografkinja Selma Mehić
Oblikovatelj svjetla Luka Matić
Tehnički koordinator za scenu i kostim Davor Molnar
PODJELA:
Vilinski svijet
OBERON Armin Čatić
TITANIJA Sandra Lončarić
PUK Matija Kačan
Ljudski svijet
TEZEJ Duško Modrić
HIPOLITA Selma Mehić
DEMETRIJE Antonio Jakupčević
LISANDAR Ivan Čačić
HELENA Ivana Soldo Čabreja
HERMIA Antonia Mrkonjić
Zanatlije
DUNJA Aljoša Čepić
VRATILO Ivan Simon
FRULA Miroslav Čabreja
SPRETKO Matko Duvnjak Jović
GLADNICA Dora Bogdanović
INDIJSKI DJEČAK Nora Čabreja
Inspicijent Eduard Srènik
Šaptačica Katarina Milićević Drahotuski
Premijera: 12. studeni 2021.

Svako područje u određenoj mjeri utječe na scenografsko rješenje i uvjetuje određene segmente da bi se postigla cjelina.

Sudioničko opažanje autorskog tima i sudionika u predstavi pomoglo je u procesu stvaranja umjetničkog rada. Kako je scenografija po prirodi primijenjena umjetnost, tako osim koncepta i samog vizualnog oblikovanja, ona neizostavno ima i svoju funkciju u izvođenju kazališne predstave.

Metoda sudioničkog opažanja u razradi idejnog rješenja prethodi eksperimentu i postavlja istraživačka pitanja o oblikovanju scenografskog rješenja u službi opisa radnje, okolnosti i odnosa između likova, a sama realizacija umjetničkog rada ima za zadatak da predstavi rezultat kroz umjetničko ostvarenje koje na ta pitanja odgovora.

7.1 RAZRADA IDEJE

Kroz razradu ideje svaki se segment koji obuhvaća scenografsko rješenje analizira i stavlja u kontekst simbolističkog čitanja, transformira se u znak za određeni element te se analizira idejni koncept kako bi se sumiranjem prostora postigla cjelina, a da se pri tome prate zadanoosti zapisane tekstom i režijskim konceptom.

Prostor šume koji se postavlja otvara mogućnosti mnogostrukog čitanja: iz vizure šume iza palače, sam vrt palače, pa i vilinski dvor.



Slika 17. *San ljetne noći*, HNK Osijek

Šuma je sačinjena od jednog drveta, centralno pozicioniranog na sceni, predimenzioniranog oblika, te nekoliko grmova u podnožju oko staza. Oblikovanje scenografskog rješenja šume dobiveno je sumiranjem prostora u znak, na način da je drvo sinonim za šumu. Kako je postavljeno predimenzionirano drvo koje dominira pozornicom, s nekoliko sitnijih detalja, gledatelju vrlo brzo postaje jasno da se radi o šumi. Vilinska bića konceptualno pripadaju šumi i dio su nje. Lišće u kostimima, maske, rogovi od kože i korištenje istih materijala u određenim segmentima stapa ih s prostorom i sve skupa čini jednim živim organizmom u magičnosti koju taj prostor ima zbog čarolija koje radnja prati.

Drvo koje je portretirano u ovoj adaptaciji masivno je, staro i vječno drvo života. Pretpostavka je da se radi o hrastu, iako likovno drvo ostaje neodređeno jer se iz njegovih listova na sceni ne raspoznaje o kojoj vrsti drveta se radi. U dramskom se tekstu navodi hrast kao vojvodino drvo, odnosno Tesejev hrast, za što je moguće da predstavlja snagu junaka, odnosno Teseja, koji je najveći grčki junak nakon Herakla. Ta vrsta drveta nosi određeno simboličko značenje. Hrast je

u mitologiji nosio značenje svijeta te se smatralo svetim stablom u starih Slavena, dok u grčkoj hrastovoj šumi prema mitologiji žive mistična vilinska bića. Drijade su prema grčkim mitovima duhovi drveta, a naziv nose upravo po hrastu čije su one nimfe. No, i druga drveća, poput graba, imaju određene mistične odlike. Lirika i mističnost u graba bi se lako mogla poistovjetiti s onim što drvo u ovoj predstavi znači. Drvo kao mjesto čarolije, svijeta, spona između neba i zemlje. No, važno je uzeti u obzir da to drvo koje u znaku predstavlja cijelu šumu, sadrži sva njezina stabla i mistiku koju svako od tih stabala nosi.

Drvo je prikazano kao deblo koje seže u nedogled, a od gore izviri krošnja. Drvo samo po sebi nosi simboliku života, krošnja kao nebeski svijet, a korijenje kao zemaljski. Staze koje se sijeku u podnožju drveta upućuju na korijenje te simboliziraju ovozemaljske životne puteve koje prelaze smrtnici u potrazi za svrhom, ljubavi ili bilo čime što je ovozemaljski cilj svakog čovjeka koji ima svoj put za prijeći kroz svoj ograničeni život. Onostrani ili nebeski svijet se očituje u krošnji koja seže u nedogled nebesa, u ovom slučaju odlazi u visinu i nedogled iznad portala, no simbolika je jasna. Drvo je masivno, s deblom koje seže do vrha portala, a krošnja okupira gotovo cijeli zračni prostor scene kako bi prikazala mističnost šume, onostranog, magijskog i nebeskog svijeta. Drvo tih dimenzija obuzima u svoje okrilje sve što se oko debla i ispod njega događa, dajući publici osjećaj svoje grandioznosti i neukrotivosti.



Slika 18. Deblo, *San ljetne noći*, HNK Osijek; fotografija: Kristijan Cimer

Priroda je iznad kontrole bilo kojeg ovozemaljskog bića i koliko god ljudi ovladali prirodom i pokušavali je ukrotiti, ona jednostavno prevlada u svojoj velebnosti. Deblo, kao spona između

neba i zemlje, predstavlja stup stabilnosti koji nas drži na okupu. Kako i sama Ivanjska noć otvara vrata onostranom da se poveže s ovozemaljskim, tako drvo čini portal iz kojega vile dolaze. Izrađeno je s procjepom, odnosno prolazom, kako je vizualno jedna žila drveta izrasla u desnu stranu i odvojila se od glavnog debla te omogućila tajanstveni prolaz kroz njega. Vilinska bića su prema legendama živjela u utorima debila, pa je i iz tog aspekta od velike važnosti da se ispoštuje takva vrsta simbolike kroz referencu na folklore.

Taj se prolaz, u slučaju *Sna ljetne noći*, koristi i integrira u dramsku igru jer je on spona između ta dva svijeta, vilinskog i ljudskog, te omogućava, uvjetno rečeno, promjenu prostora iz, na primjer, Tesejevog vrta u vilinski dvor kada se likovi zamijene, odnosno kada ljudi napuste scenu, a kroz sponu onozemaljskog i zemaljskog svijeta, procijep u deblu, prođu vilinska bića i zauzmu prostor. Tada postaje jasno da se radi o paralelnoj dimenziji koja bi se mogla preklapati s ovozemaljskom palačom i sadržavati iste elemente prostora, samo da taj prostor ne dotiče smrtnički prostor kroz metafizičko shvaćanje postojanja oba svijeta na istom mjestu.



Slika 19. Prolaz u deblu, *San ljetne noći*, HNK Osijek; fotografija: Kristijan Cimer

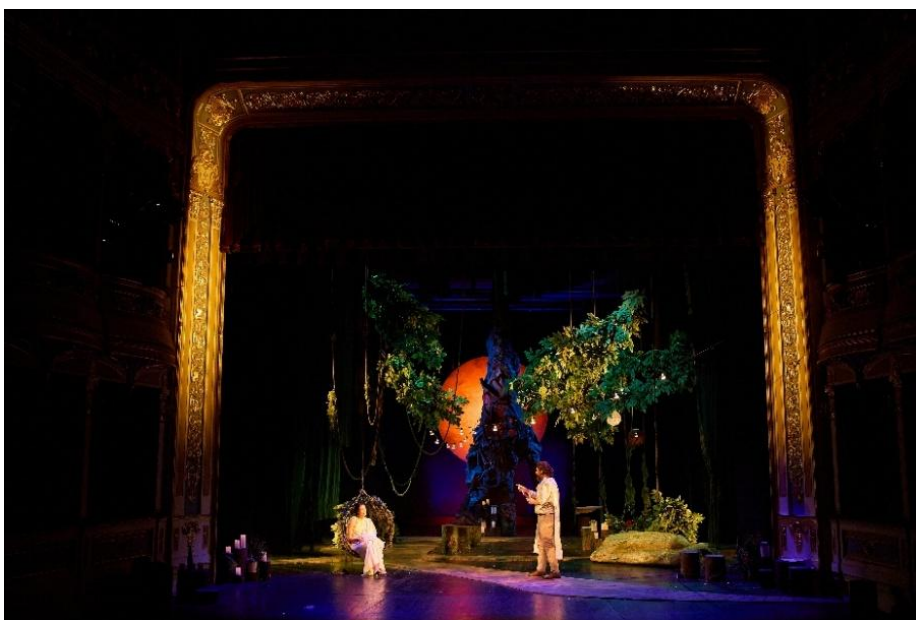
Dvije ljuljačke koje se koriste za punktove igre također poprimaju mnogostruka čitanja, od vilinskog trona, do mjesta opuštanja u vrtu. Prostor je mnogoznačan te se jasno može odvojiti čak i kada su svi glumci u njemu, a da pri tome nisu na istome mjestu.

Jedna ljuljačka postavljena je na među prostornih planova, iza portala. Ona je jajolikog oblika da bi podsjećala na kukuljicu, ljuljačku koja je za spavanje i odmor u vrtu, a da pri tome izgleda kao dio prirodnog ambijenta, visi iz krošnje kao što bi kukuljica nekog insekta bila zakačena na krošnju. S obzirom na to da ona ne dotiče tlo, intencija je da je njezina poveznica s onostranim ili

nebeskim svijetom ojačana. Stoga bi joj davanje ovozemaljskih karakteristika vizualnim doživljajem i oblicima uskratilo veličanstvenost pri percepciji. Ona sama po sebi nije impozantna, već joj grandioznost daje to što je dio neukrotive prirode i krošnje koja pripada nebesima. Naravno, i bajkovitost je podržana jer se radi o mističnom elementu. Ona postaje tron, kako za vilinsko biće, poglavito kraljicu, tako i za ljudsku vladaricu.



Slika 20. *Ljulačka kraljice*, *San ljetne noći*, HNK Osijek; fotografija: Kristijan Cimer



Slika 21. *Ljulačka kraljice*, *San ljetne noći*, HNK Osijek; fotografija: Kristijan Cimer

Prednja ljuljačka, koja je mekša i nježnija, prilagođena za ležanje i spavanje, namijenjena je vilinskoj kraljici, a ujedno i Tesejevoj Hipoliti koja pleše oko nje i izležava se u vrtu palače.

Druga je pak povišena, kruta ljuljačka koja zahtijeva strogu posturu tijela, pa zato pripada vilinskom kralju Oberonu, koji nosi upravo opisane karakteristike. Kada na njoj sjedi, kao da nadgleda cijelu pozornicu i sva zbivanja na njoj, budući da je upravo on taj koji upravlja radnjom predstave.

Za svijet ljudi, tron bi bio označen bogatim materijalima, optočen zlatom i monumentalan, no kada se uzme u obzir da je velebnost tog trona u tome što se spušta iz svijeta nebesa u svijet ljudi, na koji oni sjedaju i u izravnoj su vezi s nebeskim, moglo bi se reći da je jasno kako je ta ljuljačka dostojna vladara.

Druga ljuljačka postavljena je u dubini pozornice, u blizini debla, kako bi se stvorila jasna dijagonala između te dvije ljuljačke, te kako bi tronovi okupirali cijeli prostor igre i učinili ga svojim poligonom za nadmetanja, kako se upravo to i događa između vilinskog kralja i kraljice. Ta je ljuljačka nešto jednostavnijeg oblika, pogodna za sjedenje. Visoko je postavljena jer je u trećem planu te ju je bilo potrebno povisiti da se ne naruši vizura i fokus na likove koji na njoj sjede.



Slika 22. Ljuljačka kralja, San ljetne noći, HNK Osijek; fotografija: Kristijan Cimer



Slika 23. Ljuljačka kralja, San ljetne noći, HNK Osijek; fotografija: Kristijan Cimer

Još jedna naznaka ljuljačke nalazi se s desne strane Oberonova trona, malo pliće na sceni. Ona je poput lijane koja ima naznaku nečega što bi se moglo koristiti kao ljuljačka. U ovom slučaju bi se na to gledalo kao na tron, no ona je napravljena samo za stajanje i postavljena je mnogo bliže tlu od one koja uistinu predstavlja tron. Ona je također dio nebeskog svijeta, no postavljena je za Puka, koji je sluga Oberona. To što pripada onostranom svijetu daje mu mjesto u krošnji, ali na tom mjestu nema grandioznosti, a posebno ne udobnosti, jer on radi što mu kralj naredi, a ipak

ima čarobne moći, za razliku od smrtnika. Njegova lijana smještena je pokraj kralja vila kako bi bio u mogućnosti učiniti u čas sve što mu on naredi. Puk također gleda cijeli prostor na kojem se zbiva radnja, ali ne iz pozicije vladara, već iz pozicije sluga koji vlada među zemljanima u ime svog kralja.



Slika 54. *Pikova ljljačka, San ljetne noći*, HNK Osijek; fotografija: Kristijan Cimer

Iz krošnje se spušta još nekolicina lijana koje vise, pomažu mističnosti, upućuju na to da postoji još vila koje bi bile u mogućnosti okupirati ta mjesta. Te lijane nose i zvučnu kulisu jer su na njih zakačeni zvončići i kada Puk pokreće magiju, trčeći kroz šumu, ona oživljava zvukovno i postaje bajkovito mistična. Lijane su smrtne i vječne istovremeno, poput prirode koja okupira prostor i obuzima ga, što je u toj noći magija, kojoj se nitko ne može oduprijeti.



Slika 25. *Lijane, San ljetne noći*, HNK Osijek; fotografija: Kristijan Cimer

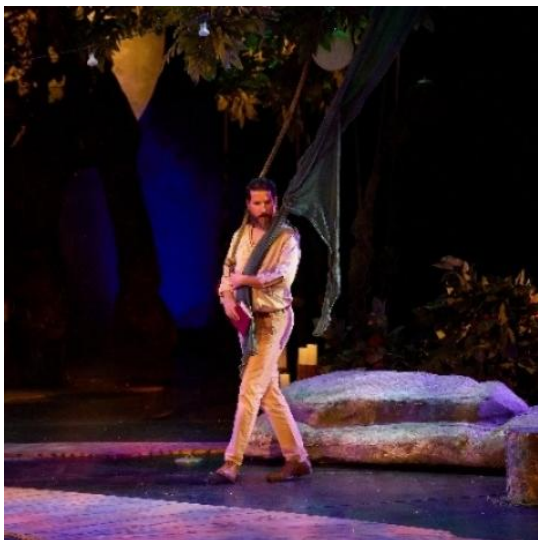
Mističnost potpomažu i rasvjetna tijela koja su u ovom slučaju dio scenografskog idejnog koncepta u dekoru. U krošnjama i oko njih, poput lijana, vise lampice koje čine atmosferu i po

potrebi mijenjaju vizualni doživljaj, ovisno o sceni koja se igra. Rasvjeta prati kod, a lampice se pale prema potrebi scene, kada se čarolija u ljetnoj noći odvija.

Kako bi se pratio jajoliki oblik kukuljice, nekoliko rasvjetnih tijela, lustera, obješeno je za krošnju. Kako su lijan vizualno povezane s Oberonovim tronom, tako su kuglasti oblici povezani s Titanijinim tronom. Iz toga se može zaključiti da vile obuzimaju taj svijet u paralelnom svijetu i da neke od njih služe kralju, a neke kraljici.

U ljudskom svijetu i doživljaju stvarnosti tako prikazana šuma ima sasvim realna opravdanja za sve elemente koji u svijetu onostranog potpomažu mistici i nadnaravnom. Lampice koje se nalaze u krošnjama su za smrtnike tek krijesnice koje svijetle u noći, dok su to vjerojatno tragovi magije i čaranja za vilinska bića. Zvončići koji su postavljeni na lijanama bi za ljude bili možda zrikavci ili noćne ptice, dok u vilinskom svijetu same grane imaju dušu i šuma diše na poseban, bajkovit i nama vrlo začudan način. Ljuljačke zasigurno nose konotaciju božanskog, kako su uglavnom povezane s vrhovnim užicima, gdje osoba koja je na njoj na poseban način prkosi gravitaciji i uvjetno rečeno leti, što je oduvijek bilo povezano s posebnim moćima koje posjeduju samo božanstva. Stoga, vidjeti vladara ili vladaricu ovozemaljskog svijeta u ljuljački ne čudi, kako je ona sredstvo hedonizma, pa bi i tron mogao biti hedonistički element potpuno jasnog simboličkog prikaza.

S lijeve i desne strane pozornice pruža se draperija, zavjese u kontekstu zastora, koje upotpunjavaju dojam guste šume, s obzirom na to da su materijal, tekstura i boja usklađeni sa samom šumom. Njezino simboličko značenje može se povezati sa značenjem panjeva. Vrt vladara u ljudskom svijetu bio bi uređen, a zavjese predstavljaju udobnost i nešto mekano, prozračno i u skladu, za ljudske pojmove, s prirodom. Kada bi se to gledalo kroz oči vilinskoga svijeta, ona bi u šumi možda bila paukova mreža s nitima koje vise, baš kao što vise iz zavjese koja je iskidana da djeluje prirodnije. Mekoća i prozračnost koju takvo rješenje daje može se povezati s vilama, njihovom bajkovitošću i čarolijom, poput vela ili kulise iza koje se odvijaju i skrivaju magične, zakulisne igre onostranih bića.



Slika 26. *Draperija, San ljetne noći, HNK Osijek; fotografija: Kristijan Cimer*

Staze koje čine raskrižje podupiru radnju jer, prema tekstu, radnja prati mlade ljubavnike koji se rastaju i sastaju. Gube se u začaranoj noći na putu života gdje im se kroji sudbina u duhu igara onostranih bića. Raskrsnica ili sjecište puteva stvara jasnu povezanost sa životima mladih ljubavnika koji se traže, kako u šumi, tako i u vlastitim životima, spremajući se na velike prekretnice u svojim životima. Bijeg zbog nedozvoljene ljubavi, potraga i odlazak za šansom da osvoje nečije srce, te napuštanje vlastitog života u poznatoj okolini, uvjeti su u kojima su se našli ljubavnici prije noći ljetnog solsticija. No, magija koja ih susreće na putu pomaže im da im se putevi sastanu, te da na kraju iznjedri pravi put za mlade ljude kako bi pronašli ono što su tražili u životu.

Poprište svih puteva nalazi se u središnjem dijelu pozornice jer se tu sastaju, ne samo ljubavnici čija je sudbina upitna, već i svjetovi različitih dimenzija koji se susreću upravo te jedne noći na jednom mjestu u šumi, gdje su im se putevi slučajno isprepleli.

Prema naslijeđu grčkog i rimskog kazališta, prostor igre započinje prelaskom preko stepenice u ili s prostora igre, no sama oznaka na tlu dovoljno je jasna da se to mjesto razlikuje od ostatka scene. Iako nije slučaj da likovi silaskom s označene podne plohe izlaze iz prostora igre, kao što je to bio slučaj s orkestrom u amfiteatru, u Rimskom kazalištu bila je obrnuta situacija – glavni glumac silazi sa stepenice i time počinje kazališna igra. Radi se o tome da se likovima kroji sudbina, a njihovi se putevi sastaju i rastaju. Silazak sa staza označava silazak s, uvjetno rečeno, pravog, životnog puta, ili da su izgubljeni u potrazi za sudbinom, ljubavi i vlastitim smislom života. Staze nisu jedini prostor igre, ali njihova simbolika nosi konotaciju pronalaska, puta, odlaska ili dolaska. U svakom slučaju, to je konstruktivno putovanje u obliku životne lekcije i

shvaćanja, dok je sve oko njih samo traganje za onime što žele, ali su izgubljeni u nemoći realizacije istoga



Slika 27. Staze, *San ljetne noći*, HNK Osijek

Kada staza biva dijelom magijskog čina, kako se na njoj magija odvija silaskom onostranih bića na tlo zemljana koje ona predstavlja, ona se u rubovima osvjetljava UV rasvjetom i postaje dijelom magičnoga svijeta.

Grmovi koji se nalaze uz put čine podnu situaciju izražajnijom, stvaraju šumski put od staza koje bi inače mogle biti dio bilo kakvog puta, no šumski put se razlikuje od ceste po tome što ima brojne mogućnosti za skrivanje sudionika iza tih grmova, te potpomažu radnji, kada se netko od sudionika izgubi ili ne može pronaći put kojim je druga osoba krenula. Grmovi su elementi šume, a ujedno razdvajaju puteve i tvore neku vrstu labirinta u šumi gdje se ljubavnici traže. Oni također stvaraju šumski gustiš i potpomažu ukupnom dojmu simbolistički prikazane šume konceptualnim svođenjem određenih elemenata samo na znak za neki prostor ili element. Grmovi također imaju svjetlosnu funkciju, kako se u određenim trenutcima, kada magija zavlada ljudskim svijetom, pali UV rasvjeta na njima i vidi se trag magije kada Puk prolazi i čara po sceni, rasvjeta se mijenja i UV boja kojom su oslikani postaje dominantna. Na taj se način povezuje trenutak kada onostrana bića silaze i prakticiraju svoje moći nad smrtnicima, kako su lampice koje se nalaze u krošnjama također simbol magije, a kada se ona odvija na tlu, na taj se način ta magija transformira, a da pri tome u kodu ostaje nepromijenjena.

Podna situacija na sceni prožeta je panjevima koji su raspoređeni uz staze i u grupacije kako bi se stvorili funkcionalni punktovi za igru na sceni. Panjevi su tragovi čovjeka i nečega što nije posljedica puke prirode u šumi s obzirom na to da su ravnoga reza, što jasno upućuje na miješanje u prirodne procese. Baš kao što se čovjek upliće u prirodu i koristi njezine resurse, tako i bića s onoga svijeta koriste ljude za svoje nesuglasice i upliću se u svijet smrtnika za

vlastitu dobit. Panjevi u smislu znaka ukazuju na to da čovjek utječe na sudbinu prirode, kao što nebesa utječu na njegovu, te se jasno time označava jedan krug života.

Oko panjeva i na njima postavljene su svijeće i fenjeri koji u Tesejevom vrtu ukazuju da je vrt okupiran ljudima, dok u šumi one označavaju ljudsku prisutnost i svjetlost koja te ljude vodi. Vilinski dvor bi to zasigurno opisao kao leptiriće kojima se krila presijavaju na mjesečevoj svjetlosti, no čovjek vidi svoj trag u potrazi za sudbinom u slučaju ljubavnika, ili uspjehom, kada su u pitanju zanatlije. No, upravo ta svjetlosna tijela koja su u karakteru scenografski elementi, dio su svjetlosnog koncepta i scenografskog rješenja magijske prisutnosti koja prožima ljetnu noć brisanjem granice svjetova, omogućavajući magiji da se spusti na tlo.



Slika 28. *San ljetne noći*, HNK Osijek; fotografija: Kristijan Cimer

Šljokice koje su posute po tlu, ljuljačkama, lijanama i grmovima u službi su čarobne ljetne noći kada svijet onostranih bića ima otvoren portal u svijet ljudi. Kako se svi likovi kreću po šumi, hodaju, trče, plešu, šljokice se raznose i izgledaju kao da levitiraju oko njih tijekom cijele igre. Svjetlucanje šljokica koje lete čini šumu živim organizmom i daju joj dozu bajkovitosti. U kontekstu vilinskog svijeta, one su kao vilinska prašina koja je zasula prostor šume gdje se događa magija. Ljuljanjem lijana i ljuljački, što su elementi onostranih bića, podiže se svjetlucava prašina koja upućuje na to da se radi o nečemu s onoga svijeta. Likovi vilinskog svijeta raspršuju dodatne šljokice tijekom igre, kako bi pojačali dojam čarolije kojom su zasuli noć.



Slika 29. Šljokice, San ljetne noći, Hnk Osijek. Izvor: <https://kulturnicentar.hr/dogadjanja/shakespeare-na-lijkevoj-obali-drave>

Mjesec je uz drvo jedan od dominantnijih simbola u predstavi. On je glavni generator atmosfere, simbol sna, mistike, onostranog, nebeskog i same noći. Osim što doprinosi atmosferi, svojom mističnošću naglašava čaroliju koja se te noći odvija. Mjesec kao nebesko tijelo od velike je važnosti za mnoge procese na Zemlji, od plime i oseke do njegova utjecaja na san. Na sceni je u dubini, iza drveta, postavljen također predimenzionirani kružni oblik koji postaje u potpunosti vidljiv tek dolaskom rasvjete. Njegova boja uvelike ovisi o rasvjeti te se mijenja promjenom atmosfere i boje svjetla. Kako predstava počinje u sumrak, nebesko tijelo postavljeno na sceni prvotno označava sunce, a cijeli *San ljetne noći* završava dolaskom zore, odnosno izlaskom sunca. Tako se sunce još jednom pojavljuje na kraju predstave kako bi zaokružilo noć prožetu mističnim snovima i čarolijama koje su se dogodile te noći. Ljetni solsticij označava najduži dan u godini, stoga posveta suncu pomaže simbolističkom pristupu drami i naslovu koji mu je Shakespeare dodijelio, s obzirom na to da ljetna noć podrazumijeva i suncostaj za vrijeme dana. Kako se dan pretvara u noć, tako se taj isti element transformira u mjesec, koji po potrebi svijetli u bojama i intenzitetu koje radnja zahtijeva. Tako mjesec označava dolazak noći te je plave boje, nakon njega dolazi ljubičasti mjesec koji označava mistiku čarolije koja se događa, a potom i crveni mjesec koji označava zlokoban Hermijin san kao posljedicu magijskih događanja. Na kraju se mjesec transformira u sunce u zoru, a to označava kraj *Sna* te donosi razrješenje mističnih događanja i problematike između ljubavnika.

To predimenzionirano nebesko tijelo u prenesenom značenju nosi konotaciju *deus ex machina* jer ono generira radnju i donosi razrješenje. Mistika čarolije koja je prožeta kroz san traje dok sunce ne prekine tijek noći i ne svrši priču, koja se zaplela tijekom događanja koja su uslijedila dolaskom mjeseca. Takav rasplet događanja u jednu ruku prepušten je višoj sili i prirodnim pojavama na koje nemaju utjecaj ni ljudi, a ni vilinska bića. Priroda je veća od svega, baš kao što bi kod starih Grka pojavljivanjem *deus ex machina* sve bivalo razriješeno, neovisno o volji ljudi

ili mitskih bića, poput vila. *San ljetne noći* može trajati samo toliko koliko priroda kao svemoguća pojava to dozvoli, odnosno radnja se ne završava spontanim razrješenjem koje donose sudionici, iako oni doprinose, kako zapletu, tako i raspletu koji završava izlaskom sunca.

Jedan element s dva lica prikaz je dualizma *deus ex machina* koji i stvara probleme i razrješava ih kroz dan i noć, što je ujedno i dualizam stvarnosti i sna, gdje dan označava stvarnost, a noć snove i ono nadrealno što se događa u predstavi. Dualizam je također prisutan i u toplo-hladnom odnosu pa kada magija načini štetu, hladna nijansa prati emociju događaja, što se topline razrješava.



Slika 30. Sunce u sumrak, *San ljetne noći*, HNK Osijek; fotografija: Kristijan Cimer



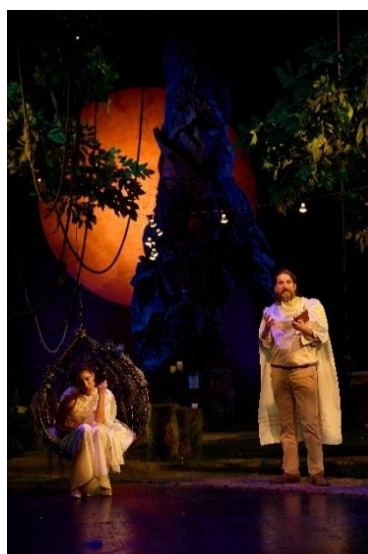
Slika 31. Mjesec u noći, *San ljetne noći*, HNK Osijek; fotografija: Kristijan Cimer



Slika 32. Mjesec u čaroliji, *San ljetne noći*, HNK Osijek; fotografija: Kristijan Cimer



Slika 33. Mjesec u čarobnom snu, *San ljetne noći*, HNK Osijek; fotografija: Kristijan Cimer



Slika 34. Sunce u zoru, *San ljetne noći*, HNK Osijek; fotografija: Kristijan Cimer

Mjesec i sunce podržavaju UV rasvjetu i doprinose magičnim trenucima koji se zbivaju na Zemlji. On jest nebesko tijelo, ali osvjetljava zemaljske noći, stoga u toj konotaciji potpomaže bajkovitosti samog čina. Iako on cijelo vrijeme svijetli, nekada gore na nebu stvarajući samo atmosferu, a kada se magija pretoči na svijet živih, mjesec kao da daje posebnu rasvjetu kojom oživi ostale elemente, koji počnu svijetliti njegovom svjetlosti UV bojama na njima.

To nebesko tijelo vidljivo je djelomično kroz krošnje, ali ovisno o kutu gledanja, što povezuje mističnost same šume s nebeskim tijelom koje simbolično nosi konotaciju mistike. Mjesec kao jedan element prisutan je kroz cijelu predstavu jer u svakom trenutku nalazi svoje mjesto i prilagođava se atmosferskoj potrebi scene u metafizičkom smislu.

Na pozornici je postavljena jedna neobrađena kamena stijena koja jest dio prirodnog ambijenta, no nije dio same žive prirode, stoga ona pripada ljudima koji okupiraju prostor šume, s obzirom na to da ližane i rasvjeta na krošnji pripadaju vilinskim bićima koja nisu kraljevskog roda, ali su onostrana. Kamen je čvrste i stabilne strukture, koliko je i svijet smrtnika realan. Šumu okupira i grupa zanatlija, ljudi iz naroda, koji pripremaju predstavu za svojega vladara. Oni traže mjesta na kojima ih nitko neće ometati kako bi odradili probu i pripremili predstavu daleko od gradske vreve. Šuma je stoga idealno mjesto, no priroda ne igra nikakvu ulogu u njihovoj radnji. Oni također bivaju dijelom čarolije koja se odvila te noći, a Vratilo, jedan od zanatlija, biva začaran od strane vilinskoga svijeta. Bez obzira na to što su svi prostori sumirani u jedan, konceptualno i simbolički taj prostor omogućava da se radnja sa zanatlijama odvija bez promjena scenskog dekora, s obzirom na to da vilinska bića koja se upliću pripadaju šumi.

Predstava koju pripremaju zanatlije u šumi te noći u korelaciji je s predstavom koju je Puk priredio. Iako se predstava u predstavi odvija tek na vjenčanju, cijela komedija prožeta je upravo tim motivom, uz bajkovitost i magičnost koju nosi *San ljetne noći*. Kako je glavna tema komedije ljubav, ona se tematizira kroz sve slojeve radnje. Vjenčanje, nesretni mladi ljubavnici, razmirice i nevjera u braku, reflektiraju se u predstavi koja se odigrava na kraju predstave, kako to objašnjava Knott, kroz tragediju koja prikazuje okrutnost svijeta prema pravim ljubavnicima.⁵⁹

⁵⁹ Knott, J.; (1990.) Šekspir naš savremenik, Sarajevo: Svjetlost, str. 233.



Slika 35. *Kamena stijena, San ljetne noći*, HNK Osijek; fotografija: Kristijan Cimer

Simbolističkim pristupom oblikovanja scenografije svaki element postavljen na sceni predstavlja određeni znak, bilo da se radi o prenesenom značenju, zamjeni ili uvođenju jednog predmeta na mjesto drugog. Cjelina koja nastaje takvim načinom promišljanja i sumiranjem prostora u jedan prostor upravo u toj drami, koja pruža mogućnosti ispreplitanja svjetova, likova, grupacija likova i prostora koji im pripadaju, stvara mogućnost mnogostrukog čitanja scenografskog rješenja i transformaciju prostora u oku gledatelja.



Slika 36. *Grupacije u prostoru, San ljetne noći*, HNK Osijek; fotografija: Kristijan Cimer

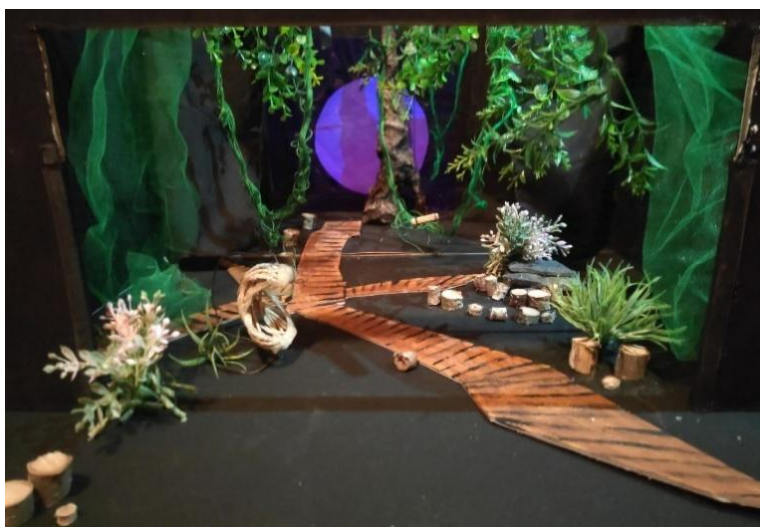


Slika 37. *Grupacije u prostoru, San ljetne noći*, HNK Osijek; fotografija: Kristijan Cimer

Redateljčina dramatizacija integralnog teksta omogućila je uvid u radnju, prema čemu je sastavljen idejni koncept za vizualno oblikovanje scenografije. Scenografsko rješenje, koncept i likovno oblikovanje odrađeno je u formi likovnih predložaka, no tehnički aspekt i produkcija neizostavan su segment u realizaciji dekora.

7.1. REALIZACIJA IDEJE

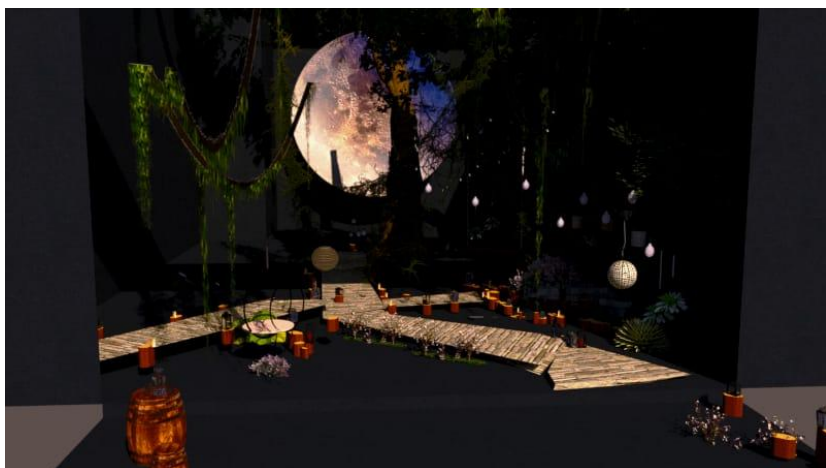
Nakon inicijalnih pregovora i upoznavanja sa Shakespeareovom dramom, točnije fantastičnom komedijom *San ljetne noći*, te pripreme kroz scenografsko čitanje dramskog teksta, dovršeno je idejno oblikovanje scenografije. Idejno rješenje razvijeno je izradom makete u standardnom mjerilu (1:25), u scenskom prostoru oblikovanom prema mjerama Hrvatskoga narodnog kazališta u Osijeku, koje producira predstavu. Također je izrađena i računalna skica scenografije u programu za prostorno oblikovanje i modeliranje *SketchUp*.



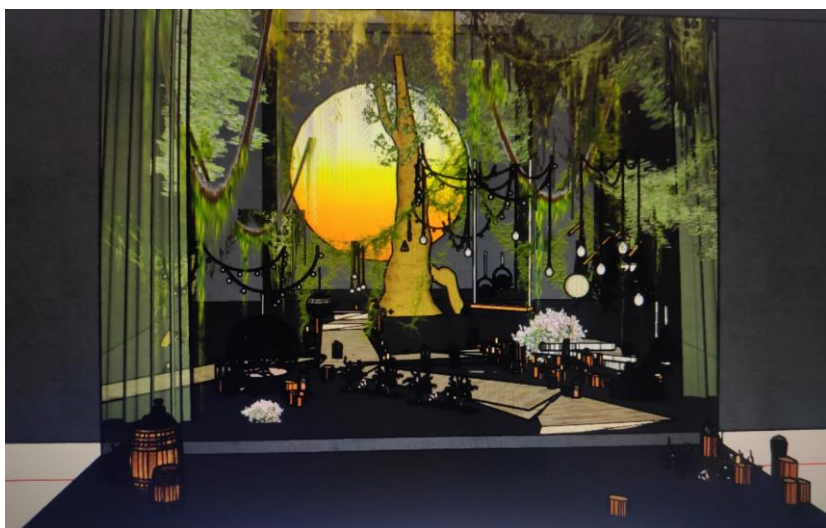
Slika 38. Maketa, *San ljetne noći*, HNK Osijek



Slika 39. Maketa, *San ljetne noći*, HNK Osijek



Skica 1. *SketchUp model, San ljetne noći, HNK Osijek*



Skica 2. *SketchUp model, San ljetne noći, HNK Osijek*



Skica 3. *SketchUp model, San ljetne noći, HNK Osijek*

Izrada makete, točnije metoda modeliranja, ima za cilj što točnije spoznati stvari, funkciju, strukturu i ponašanje, odnosno vizuru koja se uzima u obzir pri oblikovanju scenografije. Maketa je istovjetna stvarnosti, pruža informacije o originalu i omogućava eksperiment koji daje preliminarne rezultate. Faze postupka modeliranja započinju postavljanjem zadatka, idejnim rješenjem u misaonom procesu, potom se stvara izbor i izrađuje maketa. U sljedećoj fazi vrši se istraživanje na modelu, testira se unutar makete položaj elemenata u prostoru, vidno polje, prosuđuje se konkretna slika cjeline te se pretpostavlja mizanscena koja je u korelaciji s postavom elemenata unutar scenskog prostora. U okviru eksperimentalne metode odgovara se na istraživačka pitanja prema preliminarnim rezultatima koji su proizašli iz makete. Bilo je bitno preispitati kako će prostor sumiran na jedan pratiti radnju. Također je bilo bitno uzeti u obzir gledalište te gotovo sva mjesta na kojima se smješta publika kako ne bi došlo do zakidanja pojedinih elemenata scenskog dekora. Maketa je uporište u oblikovanju rasvjete i određivanju mizanscena, dok je u vizualnom kontekstu bitno uspostaviti korelaciju s kostimografijom i maskom.

U procesu oblikovanja scenografskog rješenja od ključne je važnosti suradnja s redateljicom, a zatim i s kostimografkinjom, dizajnerom rasvjete te, u slučaju *Sna ljetne noći*, i sa skladateljicom. Produkcija kazališne predstave podrazumijeva timski rad, a prema Holtu, i integraciju svih uključenih disciplina. Osnovni cilj jest postizanje vizualnog jedinstva predstave koje uvažava funkcionalni kontekst scenskog prostora i prati razvoj radnje, omogućujući pritom cjelovit prikaz koncepta autorskog tima kao cjeline.⁶⁰

Metodom intervjua prikupljeni su podaci od članova autorskog tima kako bi se scenografski parametri oblikovali u skladu s umjetničkom cjelinom. Budući da je pristup scenografiji figurativan u simbolističkom smislu, s integracijom znaka, pri čemu boje i atmosfere imaju važnu ulogu u doživljaju i transformaciji scenografije, bilo je ključno uskladiti pristup vizualnom aspektu predstave. Kostimografkinja je svojim rješenjima naglasila doživljaj šume i jasno diferencirala grupacije likova, kako maskom tako i kostimima, čime je pridonijela jasnoj transformaciji prostora u oku gledatelja te postizanju likovne cjeline.

Oblikovanje rasvjete izravno utječe na scenografiju, osobito kada je riječ o mjesecu koji, zamišljen kao neutralan scenski element, svoju atmosferu stječe tek kroz svjetlosnu interpretaciju reflektora. Rasvjetna tijela koja su dio scenografskog rješenja – poput lampica, lustera, fenjera i

⁶⁰ Holt, M., *Stage Design and Properties*, Phaidon Press, London, 1994., str. 7.

svijeća – trebalo je integrirati u sustav reflektora koje koristi dizajner rasvjete, uzimajući u obzir da ta tijela imaju i funkcionalnu i estetsku ulogu.

U suradnji sa skladateljicom usklađeni su i zvučni elementi poput zvončića na lijanama koji stvaraju akustičnu kulisu. Budući da nisu svi momenti pogodni za kretanje lijana, niti je takva zvučna kulisa potrebna u svim scenama, bilo je nužno omogućiti glumcima prolaz oko visećih lijana kako bi ih, u točno određenim trenucima, mogli pomaknuti i tako doprinijeti oživljavanju scenografije.

Za postizanje sinergije i jedinstva kazališnog čina ključni su zajednička likovnost i tehnička usklađenost, kao i poštivanje režijskog koncepta unutar zadanosti koje nameću radnja i mizanscena. Svi ti faktori utječu na cjelovitu izvedbu predstave. Iako produkcijski zahtjevi i troškovnik imaju značajnu ulogu u realizaciji scenografskog rješenja, cilj je postaviti scenografiju koja bez kompromisa odgovara zahtjevima igre, slijedi režijski koncept te u potpunosti ostvaruje scenografsku ideju – i konceptualno i vizualno.

7.2. TEHNIČKI ASPEKT I REALIZACIJA RADA

Tehnički nacrti, tlocrt i skice se nakon odobrenog idejnog rješenja od strane redateljice i produkcije prezentiraju rukovoditelju tehnike te se započinje rad s voditeljima radionica za izradu scenskog dekora.

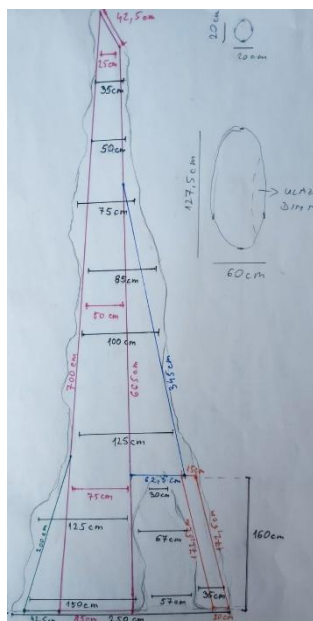


Skica 4. *SketchUp tlocrt, San ljetne noći, HNK Osijek*

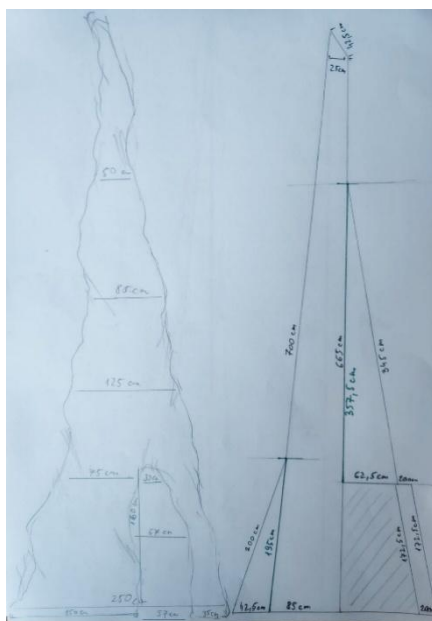
U izradi scenografije sudjelovale su radionice stolarije, bravarije, slikarska radionica, krojačnica te radionica za izradu rekvizita. Svaki segment bio je raspoređen prema tehničkim karakteristikama, materijalu izrade i prirodi posla, a izrada se odvijala prema uputama i scenografskim nadzorom. Budući da su pojedini elementi, zbog zahtjevnosti materijala i tehničkih uvjeta koje je bilo potrebno zadovoljiti, zahtijevali kompleksniji pristup, izrađivani su u više radionica, prema unaprijed određenom redoslijedu.

Primjerice, deblo drveta izrađeno je u metalnoj radionici, gdje je njegova konstrukcija zavarena radi postizanja statičke stabilnosti, nakon čega je prebačeno u slikarsku radionicu na dovršavanje tehnikom kaširanja i oslikavanja. Deblo je izrađeno prema tehničkom nacrtu koji je predvidio visinu od sedam metara i promjer veći od dva metra. Zbog svoje masivnosti, zahtijevalo je visoku preciznost statike, kao i prilagodbu za skladištenje i transport. Stoga je izrađeno od stabilnog materijala i konstruirano tako da se može rastaviti na tri dijela: na dvije polovice po

visini te na korijen koji služi kao prolaz unutar debla. Statika je dodatno osigurana time što je deblo prikvačeno na uzvlatku (cug), kako ne bi došlo do ljuljanja ili rušenja debla.



Skica 5. Tehnički nacrt debla, San ljetne noći, HNK Osijek



Skica 6. Tehnički nacrt debla, San ljetne noći, HNK Osijek



Skica 7. Tehnički nacrt debla, San ljetne noći, HNK Osijek

Pozicija debla određena je prema potrebama scenske igre te prema značenju i simbolici koju ono nosi. Stoga je postavljeno centralno u dubini pozornice, budući da se koristi i kao prolaz vilinskih bića u trećem planu, koja izlaze na scenu ili promatraju zbivanja iz pozadine, kada nisu aktivno uključena u radnju, sukladno tekstu. Masivnost i monumentalnost debla ne gube na dojmu bez obzira na dubinu pozornice jer se radi o predimenzioniranom elementu koji i tada dominira scenom. Visina debla izračunata je na mjeracnoj probi, s ciljem da ono vizualno seže u beskonačnost. Iako visina portala iznosi nešto više od pet i pol metara, uzimajući u obzir dubinu scene, vizura se podiže pa gledatelji, osobito oni u prvim redovima, imaju dojam znatno veće visine od one koju određuje portal. Može se postaviti pitanje zašto se pritom ne koristi gornja zavjesa (sufita) koja bi vizualno zatvorila gornji kadar gledateljima, no tehnički aspekt rasvjete nalaže da bi gornja zavjesa ograničila pozicioniranje svjetlosnih tijela ispred i iza nje. S druge strane, iz simbolističke perspektive, deblo je element koji povezuje nebo i zemlju – ono simbolizira drvo života koje spaja svjetove i dimenzije – pa je logično da ima masivne dimenzije kako bi gledatelj osjetio njegovu monumentalnost, veličinu i nedokučivost nebeskog svijeta.

Deblo je dodatno učvršćeno bušenjem u pod, kako bi bilo stabilno pri prolascima glumaca kroz njega, pri naslanjanjima i fizičkom kontaktu oko prolaza.



Slika 40. *Deblo u izradi, San ljetne noći, HNK Osijek*



Slika 41. *Deblo u izradi, San ljetne noći, HNK Osijek*



Slika 42. *Deblo, San ljetne noći, HNK Osijek*

Drvo u figurativnom smislu nije sastavljeno u jednom komadu niti je povezano, već se radi o iluziji da deblo seže u nedogled. Grane se spuštaju iz tog istog nedogleda, a publika ne vidi cijelu krošnju.

U simbolističkom smislu, jasno je da drvo predstavlja cijelu šumu unutar znaka, no konceptualno gledano, riječ je o tome da gledatelj vidi samo djelić tog onostranog svijeta jer su grane povezane s nebom, a samo se nekolicina njih spušta na razinu koju publika može vidjeti. Time su povezani različiti svjetovi, što je naglašeno u *Snu ljetne noći*, čija je radnja smještena u takav svjetonazorski okvir.

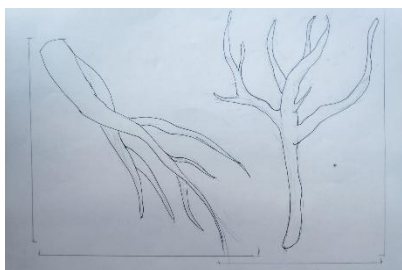
Vidljivi dio krošnje, čini svega šest grana dimenzija dva do tri metra u promjeru. Grane su izrađene od drvene konstrukcije koja je kaširana kako bi se postigao prirodni nepravilni oblik, karakterističan za grane u prirodi, te su na njih dodana lišća. Lišće je gusto i bujno jer sam svijet onostranog ima čarobnu i živu prirodu, u kontrastu s debelom i jednostavnom strukturom debela i korijenja.

Staze koje vode kroz korijenje, bojom i oblikom prate zadatosti izgleda samog korijenja, postavljenog plošno na tlu. Lišće se također pojavljuje u kostimima vilinskih likova, čime je postignuta zajednička likovnost prostora i likova unutar njega.

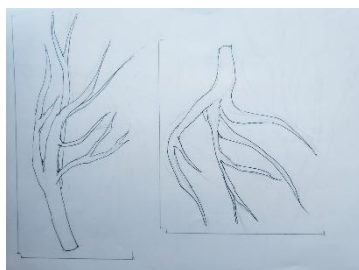
Svaka je grana izrađena trodimenzionalno i pažljivo postavljena u prostor vješanjem na uzvlake, na točno određenoj visini i dubini, kako bi cijeli prostor funkcionirao kao cjelina i bio prekriven

krošnjom u odgovarajućoj mjeri. Na tlocrtu kazališta prije tehničke probe označena su mjesta na uzvlakama za svaku granu te za ostale elemente koji vise u prostoru.

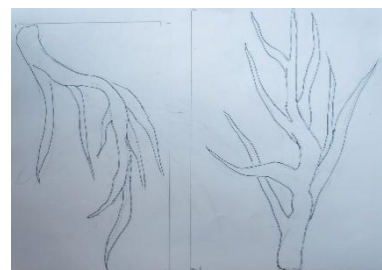
S tehničkog aspekta, bilo je ključno izračunati nosivost i pokretljivost svake od uzvlakama te predvidjeti prostore za rasvjetna tijela koja su postavljena u mreži mostova i rasvjetnih uzvlakama.



Skica 8. *Grane, San ljetne noći*, HNK Osijek



Skica 9. *Grane, San ljetne noći*, HNK Osijek



Skica 10. *Grane, San ljetne noći*, HNK Osijek

Lampice kao neizostavni dio čarobnog svijeta krošnje postavljene su u grane i oko njih te su spojene na dimer kako bi se uklopile s dizajnom rasvjete i imale određenu funkciju u tehničkom pogledu osvjetljenja pozornice, promjene atmosfere i praćenja radnje, no konceptualno one doprinose čaroliji koja se te noći odvija s onostranim bićima.

Lijane i lampice na kabelu koje se spuštaju iz krošnje, također su postavljene na uzvlakama, tehnički su uračunane u količinu uzvlakama koje omogućava produkcija te su postavljene u jednoj sinergiji s granama, deblom i ljuljačkama.



Slika 43. *Lampice na kablu, San ljetne noći*, HNK Osijek

Ljuljačke, koje su simbolistički postavljene kao tronovi vladara kralja i kraljice, postavljene su iz sigurnosnih mjera na mostove, prednji i stražnji most. Za prednju ljuljačku koristi se jajolika mrežasta ljuljačka koja uobičajeno ima i svoju metalnu konstrukciju te je postavljena da visi na njoj, no konstrukcija je maknuta i koristi se samo mrežasta kukuljica koja je uređena da izgleda kao da je dio krošnje s raslinjem, puzavcima i cvijećem oko nje.

Konceptualno je od početka ideja da se ona postavi na međi proscenija i drugog plana, kako se koristi i od strane ljudskih vladara te za scene čaranja i sna kraljice.

Ljuljačka u dubini postavljena je za nadgledanje svijeta i događanja na sceni, a s obzirom da je to ujedno i tron kralja, bitno je da on sjedi kao na audijenciji, gdje je i publika u prenesenom značenju pozicionirana na mjesta za podanike. Kako je ljuljačka u dubini postavljena u planu s drvetom, uzdignuta je i postavljena na znatno višu poziciju od tla u odnosu na ljuljačku kod portala, kako bi publika mogla jasno vidjeti zbivanja na njoj u dubini. Ona je izrađena od lijana i drvene konstrukcije u klasičnom obliku za ljuljačku namijenjenu za sjedenje, a oslikana je i uređena lišćem i puzavcima kao i prednja ljuljačka, kako bi se povezala s prirodom i krošnjom kojoj pripada. Izrada i dorada ljuljački izvršena je u stolariji, a slikarska radionica dovršila je radove uz scenografska uputstva i završne dorade.



Slika 44. *Ljuljačke i lijane, San ljetne noći*, HNK Osijek

Raspored prostora, osim što je u blagoj geometrijskoj perspektivi, postavljen je i izrađen da se čita i kroz ikonološku perspektivu, koja nije posložena po planovima, već po visini. U *Snu ljetne noći* planovi su raspoređeni po dubini scene, no simbolički je ikonološka perspektiva ta koja jasno upućuje na koncept i znakove zapisane u prostornim rješenjima određenih segmenata scenografije.

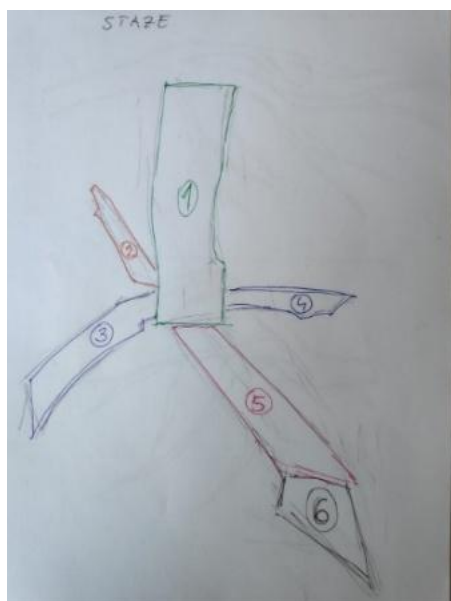
U nekoliko dijelova kroz igru određeni likovi se hvataju za lijanu pozicioniranu u drugom planu ispred kamena. Uzvlaka na koju je ona postavljena fiksirana je za most kako bi se osigurala statičnost i neometano ljuljanje glumaca na njoj. Kako se svjetovi spajaju te noći, tako i ljudska bića nehotice dodiruju onostrano, baš poput vilinskog svijeta koji se upliće u svijet ljudi i kroji sudbine. Jasno je da simbolika koja stoji iza lijana upućuje na to da su one dio krošnje, odnosno onoga, nebeskoga, svijeta, pa kako se taj portal između svjetova otvara i djelomično se brišu granice između njih, jasno je kako će i smrtnici zaći u drugu dimenziju, baš kao što ona zadire u ovozemaljsku.

Pukova lijana, odnosno ljuljačka, postavljena je na dvije uzvlake koje su međusobno fiksirane jedna za drugu kako se ne bi sudarale prilikom penjanja i stajanja na platformi predviđenoj za to. Sve ostale lijane postavljene su na slobodnim uzvlakama, koje se, čak ni pri njihovom njihanju, ne pomiču s obzirom na to da su izrađene od špage i na sebi nose nizove zvončića. To je dovoljno lagano da težina uzvlake i dalje pruža dovoljan otpor i ne stvara nepoželjan efekt sudaranja jedne o drugu.

Zavjese koje su postavljene na mjesta ulica iz tehničkog aspekta omogućavaju glumcima da ih koriste za izlaske sa scene i dolaske na nju, a da se pri tome što manje koriste ravne plohe zasjenica (blendi) i zastora, odnosno da se kazališni elementi zamaskiraju njima. Izrađene su od gaze koja je prozirna i daje meke linije u prostoru, te nepravilnim rezanjem i trganjem ostavljaju dojam prirodnih oblika. U suradnji s kostimografkinjom, gaza je određena kao materijal koji se koristi u kostimima vilinskih bića, stoga usklađivanje materijala na taj način, gdje su vilinska bića i sami dijelom šume, povezuje elemente scenografije s likovima kojima taj prostor pripada. Gaza je krojena i bojana u krojačnici te okačena na uzvlake kako bi prikazala da pripada vilinskom svijetu i svijetu nebesa, a idejom i time što je zavjesa nešto što uobičajeno ne pripada šumi, povezana je s Tesejevim vrtom.

Staze koje se protežu po tlu scene u inicijalnoj su ideji bile zamišljene da su za visinu od pola stepenice uzdignute od razine tla, no zahtjevi mizanscene taj su koncept izmijenili, tako da one ostaju jasno ocrtane na tlu, svega nekoliko centimetara uzdignute kako bi omogućile lakše

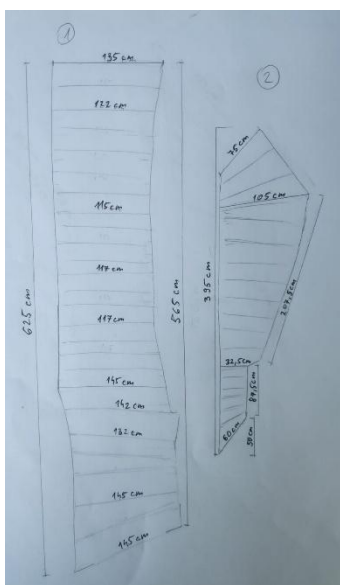
kretanje glumaca preko njih. Konceptualno, već sama ploha, i bez da je uzdignuta, nosi određeno značenje, ograničava prostor i daje mu drugu svrhu od one koju ima prostor koji nije označen markacijom na tlu.



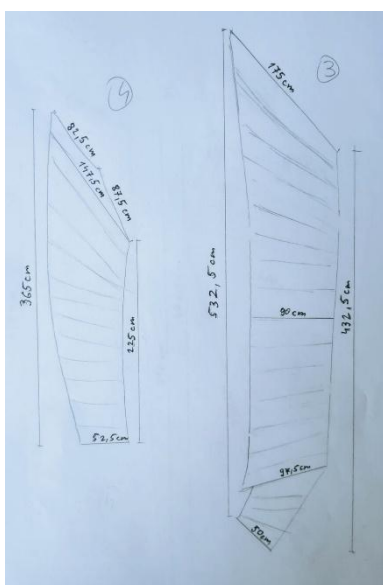
Skica 11. *Staze, San ljetne noći*, HNK Osijek

Sjecište svih staza pozicionirano je po uzoru na zlatni rez, dislocirano na lijevi dio scene u centralnom planu, kako bi se središnja pozicija debla u dubini dodatno istaknula te kako bi se otvorila dijagonala planova da ih jedna radnja koja se preklapa s drugom ujedno ne zaklanja. Tako kada Oberon sjedi na ljuljački, a Titanija hoda iz prolaza stazom do proscenija, ništa ne zaklanja vizuru ni pogled kralja na zbivanja na sceni.

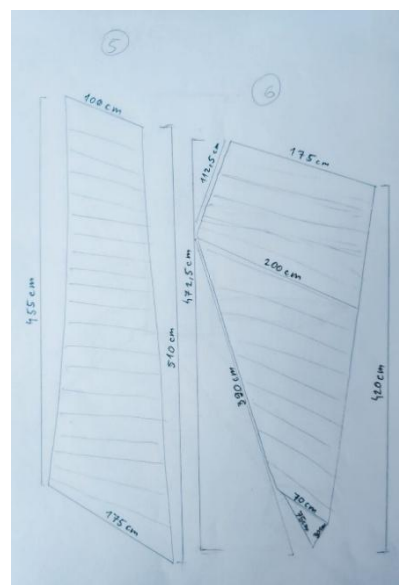
Staze su izrađene od prirodnog drvenog materijala te oslikane da tvore letvice posložene u niz koji tvore puteve. Staze su u tehničkim nacrtima točno ucrtane i izmjerene da se protežu gotovo preko cijele scene. Rezanje na dimenziju i spojevi odvili su se direktno na sceni, kako bi se prije finalnog proizvoda dobio ukupan dojam i njihov finalni izgled u punoj dužini i širini. Mjerače su probe stoga neizostavan dio procesa, bez obzira što je maketa u velikoj mjeri pokazatelj stvarnosti. Ipak, gledano iz pozicije publike u velikim dimenzijama, mjerenje na sceni omogućuje dodatan uvid u sve aspekte doživljaja i sagledavanja određenih segmenata scenografije.



Skica 12. Tehnički nacrt staza, San ljetne noći, HNK Osijek



Skica 13. Tehnički nacrt staza, San ljetne noći, HNK Osijek



Skica 14. Tehnički nacrt staza, San ljetne noći, HNK Osijek



Slika 45. Postavljanje staza, San ljetne noći, HNK Osijek



Slika 46. Postavljanje staza, San ljetne noći, HNK Osijek

Uz rubove pozornice mjestimično su postavljeni grmovi i cvijeće koji tvore određenu vrstu labirinta pa kada glumci siđu s puta, gube se i pronalaze jedni druge po sceni ili se skrivaju, koriste grmove kao barijere i zasjenice iza kojih se smjeste. Grmovi su izrađeni od umjetnog granja, šiba i cvijeća, elemenata u prirodi koji bi bili uobičajeni u podnožju šume. Kada se pale UV lampe, UV prozirna boja koja je nanescena na grmove stvara svjetlosni trag magije po lišću

na grmovima, što konceptualno prati idejno rješenje magijske prisutnosti kroz rasvjetne elemente koji su dio scenografije.



Slika 47. *Grmovi, San ljetne noći*, HNK Osijek



Slika 48. *Grmovi, San ljetne noći*, HNK Osijek

Panjevi koji su razasuti po sceni izrađeni su od kartonskih tuba s drvenim ojačanjima, kako bi se glumci njima mogli koristiti. Neki su od njih namijenjeni za sjedenje, dok su drugi za stajanje, odlaganje boca ili čaša i držanje svijeća i fenjera. Osim što su u znaku oni prikaz ljudske prisutnosti u šumi, imaju i funkciju mizanscene gdje oni postaju podloge za raznolike potrebe igre, pomažu likovima da se postave po planovima u visini ili pak stvaraju prepreke, poput grmova na sceni.



Slika 49. *Panjevi u izradi, San ljetne noći*, HNK Osijek



Slika 50. *Panjevi, San ljetne noći*, HNK Osijek

Svijeće i fenjeri, koji su posloženi po sceni i panjevima u različitim punktovima, upaljeni su tijekom cijele predstave i konceptualno prate svjetlosno rješenje magijske prisutnosti u scenografiji, ali i naglašavaju ljudsku prisutnost.

Preko cijele scene, po stazama, ljuljačkama, lijanama i grmovima, posute su šljokice koje čine noć, kada se svjetovi spajaju, čarobnom. Glumci u određenim trenucima, posebno vilinski svijet, koriste te šljokice, raspuhaju ih po sceni i pune scenu njima do kraja predstave. Ljuljanjem lijana i ljuljački one polako padaju, a šljokice na tlu se podižu i stvaraju svjetlucavu maglicu oko likova.

Nebesko tijelo izrađeno je u stolariji u dva dijela zbog skladištenja i transporta. Riječ je o plohi kružnog oblika, oslikanoj u monokromnim nijansama, s konkavno-konveksnom teksturom i razlikama do jednog centimetra, kako bi se rasvjetom dobile sjene koje mjesec, kao svemirski satelit, u stvarnosti ima, te pjege koje su vidljive na Suncu. Preko akrilne boje premazano je prozirnom UV bojom koja doprinosi atmosferi, ovisno o konceptu i radnji. Okačeno je na uzvaku i spuštено u donji dio pozornice koji se koristi za izvođenje *Sna ljetne noći*, što je do polovice hinterbine, preko dvadeset metara u dubinu scene. Pozicionirano je tako da dominira scenom i stoji iza glavnog sjecišta staza te direktno osvjetljava glavni dio puta od prolaza u deblu do proscenija, a publika ga djelomično promatra kroz grane krošnje. Zbog zadnjeg plana u dubini postavljeno je dovoljno visoko da i prvi redovi publike vide da se nalazi u zraku, uz vođenje računa da se nazire i iz galerije, odnosno barem djelomično vidi, kako tako atmosferski i konceptualno važan element ne bi bio izostavljen za dio publike.



Slika 51. *Sunce pod UV rasvjetom, San ljetne noći, HNK Osijek*



Slika 52. *Mjesec pod UV rasvjetom, San ljetne noći, HNK Osijek*

Svako mjesto u gledalištu nosi jedinstvenu vizuru, a zadatak je scenografa da svaku poziciju uzme u obzir i omogućiti jednak utisak, cjelokupan vizualni dojam i čitanje scenografije, simbolike svakog elementa i koncept za cijelu publiku.

Ispred nebeskog tijela, odnosno sa stražnje strane debla, ostavljen je utor kako bi se mogla tamo skriti svjetlosna tijela za osvjetljavanje mjeseca i stroj za dim koji doprinosi mističnosti pojedinih događaja u trenucima čarolije.

Koristi se i stroj za pravljenje balončića u momentima čarolije i svečanosti, poput svadbe.

Kamena stijena izrađena je od stiropora te kaširana kako bi bila dovoljno čvrsta da podnese scensku igru jer se glumci penju na nju, skaču po njoj i na njoj sjede. Postavljena horizontalno u dva plana, s obzirom na to da ima stepenicu po sredini, oslikana je vjerodostojno u monokromnim nijansama, s naznakama zelenila, poput mahovine koja bi se nalazila na kamenju u prirodi. Nešto je duža od dva metra ali visinom prilagođena za sjedenje. Postavljena je u centralnom planu desno da ne bi zaklanjala vizuru staze i oko debla. Taj element tvori punkt za igru gdje se određena radnja može izolirati, a kada je potrebno da to mjesto ipak bude dio šumskog krajolika, ona se ipak stapa s elementom koji je dio prirode.



Slika 53. *Kamena stijena, San ljetne noći, HNK Osijek*

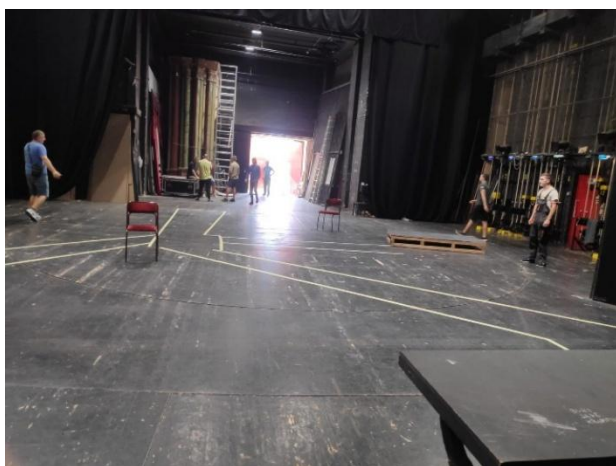
Oko tog elementa okupljaju se zanatlije, sjedaju na nju, penju se u dva plana i koriste je u svrhe igre jer za njih nisu ljuljačke i tronovi, liane ili grmovi. Oni simbolički pripadaju ostalim sudionicima predstave. Također se koristi i od strane drugih likova, no konceptualno i simbolički, onostrana bića imaju pristup svijetu ljudi, pa njihova prisutnost na stijeni nije isključena.

Proscenij je odvojeni plan koji je uglavnom rezerviran kao osnovni prostor Tesejeva vrta, koji se proteže u dubinu, dok je šuma u dubini s izlazom na proscenij, te se ta dva prostora isprepliću. Na lijevoj strani proscenija, na panjevima, postavljen je improvizirani šank koji ima funkcionalnu svrhu, baš kao i ostali panjevi koji se koriste za svijeće i fenjere, za penjanje ili sjedenje tijekom igre.

Izvanstanski prostor koji se koristi označava odlazak likova u drugi prostor kada se radnja odvija u Tesejevu vrtu, no kada je riječ o šumi, izvanstanski prostor postaje prostor šume koji publika ne vidi. Kroz igru pojedini likovi imaju određene replike kada se nalaze u izvanstanskom prostoru, te tada publici postaje jasno da se radnja koja se odvijala na sceni prebacila u dio šume koji nije prikazan. Također, u slučaju zanatlija, kada odlaze sa scene, u većini slučajeva još ih se čuje i kada izađu, što označava da hodaju kroz šumu u dijelu koji publika ne vidi.

Lože koristi samo skupina likova koja pripada vilinskom svijetu. Kroz igru se razbija i četvrti zid Oberonovim ulaskom kroz publiku te interakcijom s gledateljima dok prolazi. Puk također razbija četvrti zid u trenucima monologa na prosceniju, kada govori o radnji koja se iza njega događa. Taj vid korištenja kazališnog prostora i razbijanja četvrtog zida (nevidljivi zid koji dijeli publiku i scenu) jasno upućuje na to da vilinski svijet ima veće shvaćanje stvarnosti te da im je jasno da postoje gledatelji njihove predstave koju priređuju u ljetnoj noći, kako za sebe, tako i za publiku.

Označavanje scenografije oznakama (markacijama) odvija se na samom početku procesa stvaranja predstave, kada se postavljaju improvizirani zamjenski elementi s predznakom onoga što će se realizirati u scenografskom smislu na sceni, prema zadanom rasporedu u prostoru.



Slika 54. Markacija scene, *San ljetne noći*, HNK Osijek

Realizacija se odvija u radionicama, no zadatak scenografa jest rasporediti poslove, odrediti dinamiku rada, samostalno izraditi određene segmente ili dovršiti pojedine elemente. Konkretno u ovom slučaju, zelenilo, raslinje i bujnost vegetacije dodani su u scenografiju po završetku tehničke probe.

Do tehničke probe bili su realizirani svi elementi scenografije te je pripremljen detaljan tehnički raspored elemenata za scenu Hrvatskoga narodnog kazališta u Osijeku prema ranijim markacijama.

Tehnička proba ujedno je jedan od tehnički najzahtjevnijih segmenata izvođenja i realizacije scenografije jer se tada prvi put u procesu svi elementi postavljaju i označuju na mjestima na kojima će stajati tijekom predstave. Tehnička se proba provodi pod vodstvom scenografa, uz pomoć tehničkog osoblja koje prema uputama organizira i sastavlja scenografiju na pozornici. To je trenutak kada radionice isporučuju gotove proizvode, svaka radionica elemente za čiju je izradu bila zadužena, dok se manje korekcije, prepravci i dodavanja pojedinih detalja obavljaju sve do generalne probe.

Elementi potrebni za realizaciju scenografije koji nisu izrađeni u sklopu radionica, poput ljuljačke, rasvjete na kabelu i rekvizita, realizirani su u suradnji s tehničkim uredom, odnosno kupljeni prema potrebi.

Nakon tehničke probe, redateljica je s glumcima započela probe koristeći scenografiju. Dijelovi koje je trebalo doraditi, potkivanje panjeva, učvršćivanje uzvlaka i dodavanje vegetacije odrađivali su se tijekom sljedećeg tjedna prema uputama redateljice, sukladno potrebama igre. Također su se mijenjali broj panjeva, duljina lijana i položaj grmova uz staze, ovisno o potrebama glumačke igre.



Slika 55. Scenografija nakon tehničke probe, *San ljetne noći*, HNK Osijek

Rekvizita se također realizira u istome razdoblju, prema potrebama glumaca, vođena uputama režije. Doradivale su se uglavnom estetske pojedinosti te djelomično sitna rekvizita prema potrebi, prateći idejni koncept.

Od trenutka kada je scenografija bila realizirana na sceni, započelo je postavljanje rasvjete. Tada scenografi surađuju s dizajnerima rasvjete, usklađujući likovnost i scenografski koncept s vizualnim oblikovanjem svjetla, kako bi se postigla likovna cjelina. U konkretnome slučaju, budući da su određena rasvjetna tijela bila sastavni dio scenografskoga rješenja te pripadala scenografskom idejnom konceptu, kako je ranije pojašnjeno, bilo je ključno upotrebljavati ih u skladu sa zahtjevima radnje i uklopiti u rasvjetna tijela pod nadležnošću dizajnera svjetla.

Rasvjeta ima veliku ulogu u likovnom doživljaju scenografije općenito; atmosferski prati radnju, no kako je zamišljeno da će magija biti dijelom svjetlosnih efekata u scenografiji, bilo je važno povezati simbolističko shvaćanje svjetla kao znaka s tehničkom razradom rasvjete te pomiriti oba aspekta u vizualnome oblikovanju scene.

Glumci koji na sceni postaju likovi doprinose oživljavanju scenografije jer je i kostimografija i maska sastavni dio vizualne cjeline koja postavlja usklađena konceptualna načela u kontekstu razdvajanja svjetova prema grupacijama likova i onome što oni jesu ili koju ulogu imaju.

Na generalnoj je probi predstava bila završena i svi su segmenti realizirani, čime je omogućeno da se glumačka igra odvija u potpunosti unutar cjeline kazališne predstave.



Slika 56. *San ljetne noći*, HNK Osijek

7.3. REKVIZITA

Scenografskih rekvizita u adaptaciji vrlo je malo, budući da je riječ o simbolističkom prostoru igre u kojem znakovi određenog ambijenta sumiraju scenu u jednu sliku. Rekviziti su gotovo isključivo generatori dramskog zapleta ili podupiru vizualni prikaz prostora te ga označavaju za određenog lika ili grupaciju.

Cvijet, okarakteriziran kao hir ljubavi, izaziva ljubav u odsutnosti dok ljudi spavaju. Predimenzioniran i zlatne boje, on je čaroban. Jedan od glavnih generatora dramske radnje je upravo cvijet koji pokreće magične događaje i uvodi komediju zabune. Ne stoji na tlu kao ostalo cvijeće, nego lebdi, spušta se s neba i uzdiže se po potrebi, budući da pripada vilinskom i onostranom svijetu. Izrađen je od tkanine i pričvršćen magnetom za silk, a tijekom igre lagano se spušta s mosta.



Slika 57. *Cvijet koji se spušta, San ljetne noći, HNK Osijek*

Šišmiši su atmosferski segment predstave koji se koristi u transformaciji dana u noć. Njihova sljepoća povezana je sa sljepoćom ljudi pred magijom koja ih obuzima u mraku mistične šume. Radi se o lutkama na vodilici koje se animiraju pomicanjem vodilice, svjetlucaju i presijavaju pod UV svjetlom.

Boce s pićem i čaše oblikovane su ovozemaljski te svaka grupacija koja okupira prostor, bila ona ljudska ili vilinska, može koristiti taj rekvizit za potrebe igre.

Grozd je voće koje nosi simboliku hedonizma, pa se koristi kada Titanija uživa, leži, pije i jede voće.

Tanjuri su u službi igre. Titanija njima gađa Oberona kada izgovara replike kojima upućuje na to da dijele kućanstvo i da ona nije zadovoljna njegovim ponašanjem.

Ptice u sceni u kojoj Tesej i Hipolita pucaju po šumi lutke su koje se ne animiraju jer predstavljaju lov pa one samo padaju na tlo nakon pucnja. Knjiga poezije koju drži Tesej, osim što ukazuje na njegov prostor vrta u palači, može označavati i prelazak u svijet mašte, odnosno magije, koja započinje nakon tog prizora.

Većina rekvizita, uporabni predmeti koji postaju glazbala, instrumenti i elementi potrebni za transformaciju likova u predstavi, služi oblikovanju karaktera likova i u tom je slučaju dodijeljena kostimografskom segmentu.

7.4. AMBIJENTALNA ADAPTACIJA

Za potrebe izvođenja predstave na otvorenom u sklopu Osječkog ljeta kulture, izvedena je prilagodba scenografije za ambijentalni prostor 23. srpnja 2023. godine.

Adaptacija scenografije za ambijentalnu izvedbu na otvorenom podrazumijevala je prilagodbu svih elemenata koji su u figurativnom oblikovanju zamjena za elemente koji se mogu pronaći u prirodi. Tako je izrađeno drvo na sceni zamijenjeno za drvo u prirodi, a kamena stijena za polegnuto deblo. Staze su implementirane u prostor te su dodane ljučjačke, lijane i panjevi sa svom potrebnom rekvizitom za igru.

Prostor koji se koristio odabran je prema karakteristikama scenografije i rasporedu elemenata u prostoru u kazalištu. Tako je pronađena tratina na lijevoj obali Drave, na potezu između katakombi i amfiteatra koja djelomično zadovoljava kriterije.



Slika 58. Lokacija za ambijentalnu adaptaciju, *San ljetne noći*, HNK Osijek

Šuma je prikazana kao dva stabla u dubini, jedno s deblom većeg promjera, a drugo s tankim deblom koje se nalazi uz deblje. Takva odluka proizašla je iz tehničkog aspekta gdje je bilo potrebno pronaći zamjenu za prolaz ili procjep u drvetu kako bi se dobio portal između svjetova. To što je jedno drvo zamijenjeno s dva i dalje podržava koncept drveta života jer je drugo deblo znatno uže i izgleda kao da je dodatak masivnom deblu s raskošnom krošnjom.

Na stazama koje su dio scenografije nije bilo potrebe za preinakama. One nisu dio prirodom oblikovanog ambijenta i budući da su izrađene za kazališnu izvedbu, u prirodi bi ih izradila ljudska ruka.

Panjevi koji se koriste zamijenjeni su pravim panjevima te su samo djelomično nadopunjeni panjevima iz originalne scenografije. Oni panjevi koji su u prvom planu prirodni su i imaju punu težinu pravog panja, dok su za one manje vidljive korišteni panjevi u imitaciji stvarnih.

Kamena stijena dio je prirodnog ambijenta; ona jest dio prirode, ali nije živa i može pripadati ambijentu, iako je izrađena, postavljena je za tu adaptaciju.

Lijane, rasvjetna tijela i svi ostali elementi implementirani su u ambijentalnu adaptaciju scenografije. Od stabla u dubini prostor se geometrijskom perspektivom širi prema publici. Ono što zamjenjuje ulice, zastore i lože jesu stabla na rubovima prostora, koja stvaraju perspektivni drvored; budući da nisu osvijetljena, izgledaju kao siluete. Grmove u prostoru zamijenili su prirodni punktovi: panj, grm i slično.

Mjesec, iako je element prirode, postavljen je u ambijentalni prostor. Kako stvarni mjesec nije bilo moguće prilagoditi, a on je generator atmosfere kroz dramsku radnju i svjetlosni element u pozadini, scenografski zamjenski element nije narušio prirodni prostor, već ga je učinio čarobnim i bajkovitim.

Prilagodba na ambijentalni prostor nije utjecala na mizanscenu ni na radnju, budući da je prostorno sve ostalo istovjetno kazališnoj izvedbi. Radnja adaptacije *Sna ljetne noći* smještena je u jedan sažeti prostor igre mnogostrukog čitanja, pa je ambijentalna izvedba lako prilagođena bez preinaka prostora ili unošenja cijelih kulisa i paravana. Šuma, glavni prostor dramske radnje, dio je prirodnog ambijenta pa je bilo potrebno samo pronaći prostor koji zadovoljava kriterije rasporeda elemenata. Produkcijски su zahtjevi ograničili potragu i odabir prostora jer se pritom moralo voditi računa o gledalištu i uvjetima koje podrazumijeva postavljanje rasvjete.

Likovnost predstave zadržana je u okvirima koliko je bilo potrebno da se iščita koncept iza elemenata na sceni i magičnost u samoj estetici prostornog uređenja.



Slika 59. *Ambijentalna adaptacija, San ljetne noći*, HNK Osijek, OLJK



Slika 60. *Ambijentalna adaptacija, San ljetne noći*, HNK Osijek, OLJK; izvor: <https://stv.hr/clanak/carobni-san-ljetne-noc-za-kraj-jos-jedne-kazalisne-sezone-osjeckog-hnk/4207>



Slika 61. *Korištenje prirodnog amijenta, ambijentalna adaptacije, San ljetne noći*, HNK Osijek, OLJK; izvor: https://www.facebook.com/oljkosijek/photos_by?locale=hr_HR

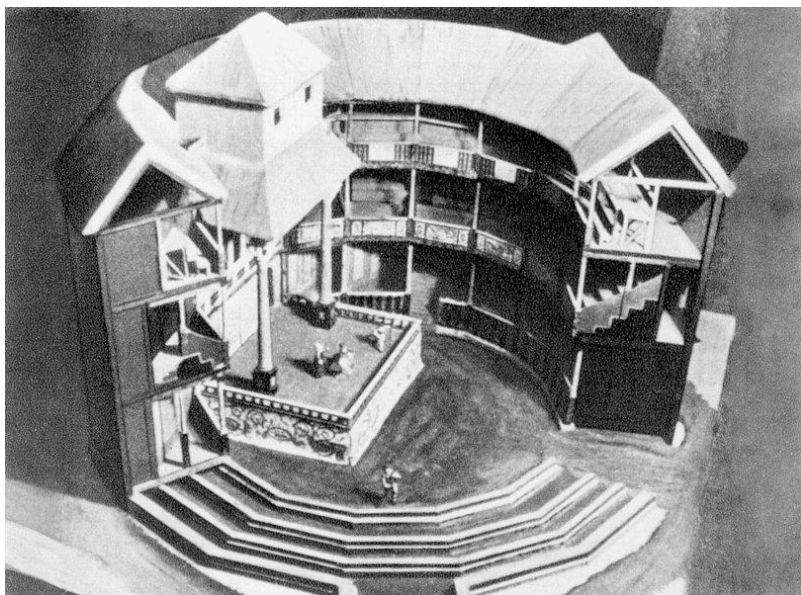
8. SINERGIJA KAZALIŠNOG ČINA

Prema Dinuloviću kazalište kao socijalni fenomen odgovara na potrebe društva za kazalištem, čini ga sistemom sredstava, jezikom kazališne komunikacije umjetničkog sadržaja te nastaje kao odgovor na potrebu za izražavanjem kazališnim sredstvima.⁶¹

Sumiranje prostora simbolističkim oblikovanjem seže dakako u doba antike, no pristup koji se u ovom radu koristi u oblikovanju scenografije ima glavna uporišta upravo u Shakespearovom vremenu i Elizabetinskom kazalištu, gdje prema arhitekturnalnoj zadanoj radnja može biti raspoređena na četiri punkta i odvijati se ili istodobno u njima ili zasebno u svakom od njih. Pignarre piše kako se može reći i da je to srednjovjekovni dispozitiv, ali zbijen i usmjeren u dubinu.⁶²

Upravo je i odabir naslova od velikog značaja za istraživanje simbolizma u suvremenom pristupu oblikovanja scenografskog rješenja.

Prostor je u tom primjeru prikazan kao cjelina i u službi je opisa radnje, okolnosti i odnosa između likova te je u korelaciji s funkcijom i shvaćanjem prostora unutar kazališnog teksta. Kako datira iz Elizabetinskog vremena, takva postava kazališta zasigurno je jedno od preteča za simbolistički pristup sumiranja prostora scenografije u znak.



Slika 62. *Rekonstrukcija elizabetanskoga kazališta* (prema R. Southernu), 16. st.;
izvor: <https://enciklopedija.hr/clanak/kazaliste>

⁶¹ Dinulović, op. cit., str. 23.

⁶² Pignarre, op. cit., str. 74

Elizabetinsko kazalište svoje odlike ima u scenskom prostoru, a u tom se pristupu radi o scenskom prostoru baroknog postava crne kutije u koji se unosi scenografija s uporištem u ideji percepcije scenskog prostora kao današnjeg dekora. Kroz scenografsko rješenje očituju se i uporišta u scenskom prostoru vremena nastanka djela. Deblo koje seže u nebesa istovjetno je stupovima elizabetinskog kazališta koji drže takozvana nebesa pozornice. Zavjese i prolaz u dubini, iako raslojeni, čine vrata sa zastorima u scenskom prostoru navedenog kazališta. Vrata su imala ulogu otkrivanja iznenađenja, a u našoj adaptaciji postaju zavjese koje vise iz krošnje onostranog svijeta i otkrivaju bića koja mu pripadaju; vrata su prolaz između svjetova, kao što je i procjep u deblu spona među dimenzijama. Balkon zamjenjuju ljuljačke koje su uzvišene i prikazuju nedostižnost onoga tko ih okupira, a to su vladari i vilinska bića.

Kazalište je zasnovano na komunikaciji u realnom prostoru i vremenu, a Dinulović navodi da ono provocira naše doživljaje na granici između stvarnosti i iluzije, neprekidno dovodeći u pitanje tu granicu u potrazi za otkrivanjem drugačijeg stvarnoga svijeta.⁶³

Do sinergije kazališnog čina dolazi uklapanjem svih segmenata koji tvore i realiziraju predstavu. Kazalište uključuje posvećenost, suradnju, energiju i obzirnost prema međusobnim potrebama. Brook objašnjava da je ono drukčije od svakodnevnog života, da se može odvojiti od života te da je svoj svijet u mikrokozmosu. Predstava je oduvijek, karakterom čina, sužena verzija života i ima određeni cilj koji odgovara na potrebe društva i pojedinca.⁶⁴

Metoda fokus grupe, kao posljednja kvalitativna metoda, prati publiku, njezine reakcije i razumijevanje teksta, gdje gledatelj stvara vlastiti doživljaj i kritiku. Promišljenom upotrebom likovnih sredstava na razini simbola u svrhu stvaranja željene atmosfere dramske inscenacije, scenografija je zapažena i pozitivno ocijenjena od strane stručne kritike. Simbolizam u pristupu oblikovanju scenografskog rješenja očituje se od čitanja dramskog teksta, preko adaptacije i režijske koncepcije, pa sve do razrade idejnih skica i modela te realizacije, što u konačnici utječe na simbolistički način promišljanja. Prostor je sažet na znak mnogostrukog čitanja, što se očituje u oku gledatelja koji prati radnju i stvara prostorne podjele i obilježja za potrebe igre. Funkcija prostora zadržana je u svakom segmentu izvedbe jer podržava igru, a simbolistički pristup razjašnjava radnju i poruku iza djela. Publika je prihvatila vizualni kod i, u korelaciji sa simbolističkim promišljanjem, iščitala znakove za određeni prostor te konotaciju koju ti prostori nose u svakoj fazi radnje. Razumijevanju takvog pristupa pridonijele su kostimografija i maska,

⁶³ Dinulović, op. cit., str. 24.

⁶⁴ Brook, P., *The empty space*, Penguin Books, London, 1990., str. 110.

koje jasno odvajaju grupacije likova pa je, kad se oni pojave na sceni, odmah vidljivo o kojem se prostoru radi. Rasvjeta je generirala dramsku radnju tako što je atmosferski pratila prizore, označavala važne elemente u prostoru, isticala ih ili ostavljala u sjeni.

Metodologija istraživanja kroz interdisciplinarni pristup prati proces i generira nove informacije od teksta, preko ideje i njezine razrade, pa do realizacije scenografskog rješenja i cjelokupne izvedbe sa svim pripadajućim segmentima. Pisani pregled rada, uz priloge vizualnih materijala, proširuje područje i polje koje se istraživalo. Kroz primjenu u novi kontekst i razumijevanje simboličkog promišljanja istraživanje doprinosi proširenju znanja i boljem prepoznavanju simboličkog pristupa u kazališnom procesu.

9. ZAKLJUČAK

Metode korištene u ovom radu pomogle su ostvariti interakcijsku sponu između više prostora opisanih u tekstu i jednog prostora koji simbolistički sadržava znak svakog od tih prostora, kroz postavljanje problema i povijesne reference i zadanosti koje se trebaju poštovati unutar dramskog teksta i redateljske koncepcije.

Istraživanje se, u skladu s tom interakcijskom sponom, odvijalo kroz kvalitativne metode koje su prethodile eksperimentu i primjeni scenografije u kazalištu.

Postavka da simbolizam u oblikovanju scenografskog rješenja na primjeru *Sna ljetne noći* Williama Shakespearea omogućava koncizno tumačenje prostora koji kao cjelina služi opisu radnje, okolnosti i odnosa među likovima, potvrđena je kroz sumiranje prostora na elemente mnogostrukog čitanja. Svaki element u scenografiji ima određenu svrhu i pripada određenom liku ili grupaciji likova.

Hipoteza da simbolistički pristup u oblikovanju scenografskog rješenja prikazuje prostor kao cjelinu u službi opisa radnje, okolnosti i odnosa između likova potvrđena je rezultatom: sinergijom kazališnog čina, koju su prihvatili stručna kritika i publika. Scenografija je u simbolističkom postavu jasno odražavala zadane parametre.

Jasno je da je scenografski prostor, osim didaskalijama određenog, istovremeno i prostor unutarnjeg stanja likova, njihovog karaktera i klasne pripadnosti. Svaki segment scenografije definiran je prema zapisanim prostorima kako bi podržao mizanscenu. Kad prostor sumira više značenja, dvojnost u čitanju elemenata dovodi do raslojavanja scenografije u segmente, kako prostorno, tako i u iskustvu gledatelja.

Utjecaj simbolističkog promišljanja u oblikovanju scenografskog rješenja ne mijenja radnju niti zadire u opću poruku djela. Naprotiv, ističe ključne sekvence i razjašnjava metafore koje stoje iza riječi, djela i dramske radnje.

Sumiranje prostora na znak, pri čemu znak podržava radnju, omogućuje neometano odvijanje mizanscena i stvara sliku svakog od zadanih prostora kroz preneseno značenje. Znak u simbolističkom čitanju nosi poruku svake pozicije na kojoj se postavlja element, a elementi su u korelaciji i obavljaju zadanu funkciju unutar kazališnog teksta te nadopunjuju jedni druge.

Važno je pristupiti prostoru koji će postati scenografija tako da on komunicira sam za sebe, a glumačka igra, kostimi, maske, glazba i svjetlo pojačaju njegovo čitanje i tvore sinergiju. Čak i bez glumaca i ostalih kazališnih elemenata, scenografija treba nositi jasnu poruku i značenje

svakog dijela. Kad je izvedba kompletna, scenografija podržava radnju, omogućuje igru, pripovijeda metaforičku priču te opisuje likove koji taj prostor zauzimaju, dok publika, transformirajući prostor u mašti i čitajući simbole, postaje aktivni sudionik kazališnog čina. Na ovaj način prostor živi i priča podtekst radnje sam za sebe.

10. LITERATURA

10.1. KNJIGE

Arnheim, Rudolf. 1971. *Umetnost i vizualno opažanje: psihologija stvaralačkog gledanja*. Beograd: Umetnička akademija u Beogradu.

Artaud, Antonin. 2000. *Kazalište i njegov dvojnik*. Zagreb: Hrvatski centar ITI-UNESCO.

Bašlar, Gaston. 1969. *Poetika prostora*. Beograd: Kultura, Biblioteka Eseji i Studije.

Brook, Peter. 1990. *The Empty Space*. London: Penguin Books.

Brooks, Hannah E. M., i Matthew Hammond. 2023. *British Theatre of the First World War*. Cambridge: Cambridge University Press.

Britski Uzelać, Sandra. 2008. *Vizualni tekst: studije iz teorije umjetnosti*. Zagreb: Centar za vizualne studije.

Cassirer, Ernst. 1980. *The Philosophy of Symbolic Forms*. New Haven and London: Yale University Press.

Chevalier, Jean, i Alain Gheerbrant. 1994. *Rječnik simbola*. Zagreb: Nakladni zavod Matice hrvatske / Mladost.

Dinulović, Radivoje. 2009. *Arhitektura pozorišta XX veka*. Beograd: Clio.

Fromm, Erich. 1986. *Veličina i granice Freudove misli*. Zagreb: Naprijed.

Gombrich, E. H. 1999. *Povijest umjetnosti*. Zagreb: Golden marketing.

Grotovski, Jerzy. 1976. *Ka siromašnom pozorištu*. Beograd: Izdavačko informativni centar studenata.

Holt, Mack. 1994. *Stage Design and Properties*. London: Phaidon Press.

Janson, Horst W., i Anthony F. Janson. 2005. *Povijest umjetnosti*. Varaždin: Stanek.

Knott, Jonathan. 1990. *Šekspir naš savremenik*. Sarajevo: Svjetlost.

Misailović, Milorad. 1988. *Dramaturgija scenskog prostora*. Novi Sad: Sterijino pozorje.

Molinari, Claudio. 1982. *Istorija pozorišta*. Beograd: Vuk Karadžić.

Paić, Željka. 2008. *Vizualne komunikacije*. Zagreb: Centar za vizualne studije.

Pignarre, Robert. 1970. *Povijest kazališta*. Zagreb: Matica Hrvatska.

Rismondo, Vladimir. 2010. *Prostor – komunikacija – stil*. Zagreb: Umjetnička akademija u Osijeku.

Vitruvius Pollio. 1997. *Deset knjiga o arhitekturi*. Zagreb: Institut građevinarstva Hrvatske.

10.2. ČASOPISI

Marković, Zdenko. 1980. "Ikonografija popularne štampane slike." *Život umjetnosti*, br. 29/30 (Institut za povijest umjetnosti).

10.3. MREŽNE STRANICE

Armstrong, Beth. 2020. "Review: A Midsummer Night's Dream (Shakespeare's Globe, London)." *Get the Chance*, Wales. Pristupljeno 2. srpnja

2024. <https://getthechance.wales/2020/06/29/review-a-midsummer-nights-dream-shakespeares-globe-london-2013by-beth-armstrong/>.

Bowie-Sell, Deborah. 2024. "A Midsummer Night's Dream (Bridge Theatre)." *What's On Stage*.

Pristupljeno 3. lipnja 2024. https://www.whatsonstage.com/london-theatre/news/a-midsummer-nights-dream-bridge-christie_49239.html/.

Buzwell, Greg. 2016. "Peter Brook and A Midsummer Night's Dream." *British Library Blogs*.

Pristupljeno 27. svibnja 2024. <https://blogs.bl.uk/english-and-drama/2016/06/peter-brook-and-a-midsummer-nights-dream.html>.

"Ljetni je solsticij: najduži dan u godini." 2024. *Magazin HRT*. Pristupljeno 1. srpnja

2024. <https://magazin.hrt.hr/znanost-tehnologija/ljetni-je-solsticij-najduzi-dan-u-godini-8071203>.

"Tajlerova produkcija Julie Taymor's 2013." 2024. *Penn State University*. Pristupljeno 1. srpnja

2024. <https://sites.psu.edu/amidsummernightsdream/julie-taymors-2013-production/>.

"A Midsummer Night's Dream (1992, National Theatre)." 2024. *University of Warwick*.

Pristupljeno 2. lipnja 2024. <https://bbashakespeare.warwick.ac.uk/productions/midsummer-nights-dream-1992-national-theatre-olivier-theatre>.

10.4. IZVORI FOTOGRAFIJA

Bridge Theatre. 2019. "A Midsummer Night's Dream." Pristupljeno 4. rujna 2024. <https://bridgetheatre.co.uk/whats-on/a-midsummer-nights-dream-2019/>.

Cimer, Kristijan. 2025. Službeni fotograf HNK Osijek za predstavu *San ljetne noći*.

Graves, Rupert. 2024. "Rupert Graves in A Midsummer Night's Dream." Pristupljeno 4. rujna 2024. <https://gravesdiggers.tumblr.com/post/94718158558/rupert-graves-in-a-midsummer-nights-dream>.

Gombrich, E. H. 1999. *Povijest umjetnosti*. Zagreb: Golden marketing.

Hrvatska enciklopedija. 2024. "Kazalište." Pristupljeno 4. rujna 2024. <https://enciklopedija.hr/clanak/kazaliste>.

Hrvatska enciklopedija. 2024. "Willendorf." Pristupljeno 4. rujna 2024. <https://www.enciklopedija.hr/clanak/willendorf>.

Janson, Horst W., i Anthony F. Janson. 2005. *Povijest umjetnosti*. Varaždin: Stanek.

OLJK. 2024. "Fotoalbum." Pristupljeno 1. listopada 2024. https://www.facebook.com/oljkosijek/photos_by?locale=hr_HR.

Princeton University Graphic Arts. 2014. "Craig, Hamlet Proof." Pristupljeno 7. rujna 2024. <https://graphicarts.princeton.edu/wp-content/uploads/sites/158/2014/11/craig-hamlet-proof.jpg>.

ResearchGate. 1909. "Adolphe Appia: Rhythmic Spaces." Pristupljeno 7. rujna 2024. https://www.researchgate.net/figure/Adolphe-Appia-Rhythmic-Spaces-1909-Deutsches-Theatermuseum-Muenchen-InvNr-IV-749_fig2_337510561.

Shakespeare and the Players. 2024. "MSND Cast." Pristupljeno 15. rujna 2024. https://shakespeare.emory.edu/msnd_cast_01_front/.

Shakespeareances. 2021. "Onstage Midsummer." Pristupljeno 11. rujna 2024. <https://www.shakespeareances.com/willpower/onstage/Midsummer-21-NEW13.html>.

STV. 2024. "Čarobni san ljetne noći za kraj sezone HNK Osijek." Pristupljeno 1. listopada 2024. <https://stv.hr/clanak/carobni-san-ljetne-noc-za-kraj-jos-jedne-kazalisne-sezone-osjeckog-hnk/4207>.

Cooper, David. 2022. "Peter Brook, a Giant of International Theatre, Has Died Aged 97." *The Art Newspaper*. Pristupljeno 1. rujna 2024. <https://www.theartnewspaper.com/2022/07/04/peter-brook-a-giant-of-international-theatre-whose-stage-work-moved-in-sympathy-with-the-visual-arts-has-died-aged-97>.

Lewis, Geraint. 2024. "Photography Archive." Pristupljeno 7. rujna 2024. <https://geraint-lewis.photoshelter.com/image/I0000ENkIgqLLtfs>.

Valent, Marina. 2024. "Škola kreativnog čitanja proze." *Booksa*. Pristupljeno 7. rujna 2024. <https://www.booksa.hr/kolumne/skola-kreativnog-citanja-proze/paucina-haiku-skulptura- Duchampov-pisoar-konceptualna-umjetnost-da-me-ubijes-joyceova-literarna-proseravanja-i-umjereno-duvanje-hasisa>.

10.5. IZVORI PRILOGA:

1. Špišić, D.: Telegram.hr, pristupljeno: listopad 2024.
<https://www.telegram.hr/kultura/hnk-osijek-ima-novu-predstavu-san-ljetne-noci-u-nabrijanoj-neobaroknoj-viziji-mlade-redateljice>
2. Zec-Miović, M.: Kazalište.hr, pristupljeno: 7. listopada 2024.
<https://www.kazaliste.hr/index.php?p=article&id=3124>

11. PRILOZI

Prilog 1. *Kazališna kritika, San Ljetne noći*, autorica: Marina Zec-Miović izvor: <https://www.kazaliste.hr/index.php?p=article&id=3124>

MAGIČNA, BRITKA I IRONIJSKI ISKRIČAVA SUVREMENA ADAPTACIJA SHAKESPEAREA

Hrvatsko narodno kazalište u Osijeku, gostovanje u Kazalištu Marina Držića: William Shakespeare, *San ljetne noći*, red. Tamara Damjanović



Kada je točno nastala komedija Williama Shakespeare *San Ivanjske noći* nije još uvijek posve točno utvrđeno, ali se zna da je prvi put tiskana 1600. godine. Pretpostavlja se da je napisana po narudžbi za vjenčanje jednog aristokratskog para (možda zato bard za svoje *kazalište u kazalištu* bira upravo priču o vjenčanju Pirama i Tizbe, posuđenu iz Ovidijevih *Metamorfoza*) ali se posve pouzdano zna da je od tog davnog doba do danas *San Ivanjske noći* jedna od najizvođenijih pastoralnih igara koja problematizira čovjeka, slobodu, stalnost ljubavi i strasti, trajnost snova i snovitost života u pet činova kroz tri paralelna svijeta. Svijeta vilenjaka, bogova iz antičkih mitova, grčkih vladara i aristokracije i pučana, zanatlija, koji se istodobno igraju u Ateni i arkadijskoj joj okolini, jedne ljetne Ivanjske noći, ili noći tri dana nakon ljetnog solsticija, u kojoj je sve čarobno

još čarobnije, a sve što živi dobiva i dodatne moći. Biljke i njihovi sokovi postaju magični, a bogovi i ljudi podatni za igru i snove. U toj najkraćoj najduljoj noći godine sve je moguće, pa i da život postane san a san život iz kojeg se svaki od protagonista komedije budi na sebi svojstven način.



Iz tog je bogatog kazališnog štiva s mnoštvom likova i paralelnih radnji redateljica Tamara Damjanović adaptacijskom, dramaturškom intervencijom za potrebe scenske impostacije *izgnala* sa scene *šekspirijanski* višak likova poput starca Egeja, pojedine vile i vilenjake i zanatlije i prikratila dijaloge, pridodajući izvedbi *Sna* brži ritam i zgusnutiji tempo radnje, kako smo to mogli vidjeti prigodom gostovanja osječkog HNK na sceni dubrovačkog Kazališta Marina Držića 25. svibnja. Tim se uspješnim rezom predstava raščinila i načinila britkom i ironijski iskričavom suvremenom adaptacijom ove Shakespeareove pastorage, udahnuvši joj novu scensku živost, životnost. Uz pomoć izvrsne scenografije Sheron Pimpi Steiner i oblikovatelja svjetla Luke Matića, nevelika je scena Kazališta Marina Držića prigrllila raskošnu čaroliju atenske šume, čemu svakako treba pridodati i značaj glazbe skladateljice Katarine Ranković kako bi magična Ivanjska noć zasjala svom svojom čarolijom.

Kostimografkinja Ivana Živković modernom je reinterpretacijom uobičajenih antičkih i vilinskih kostima njihovom jednostavnošću s jedne strane i raskoši s druge, posve skladno *obukla* glumce za ovu nesvakidašnju pustolovinu po arkadijskim svjetovima, dok

su od velike pomoći glumcima bili i korekgrafkinja Selma Mehić i stručnjak za scenski pokret i mačevanje Vuk Ognjenović.



Poveliki je osiječki glumački ansambl doista zablistao u ovom nesvakidašnjem *Snu* Ivanjske, ili ljetne, ili što bi Shakespeare rekao *kako vam drago* noći, pršteći svježinom i snagom umjetničke energije. Naime, u ovoj komediji ne postoji dublja karakterizacija likova. Okarakterizirani su tek svojim izgledom (niska crnka Hermija, visoka plavojka Helena...) ili statusom (vila, vilenjak, zanatlija, vojvoda, amazonska kraljica...) a glumci su svi redom uspjeli od tih krokija izgraditi odlične glumačke minijature koje zajedno čine odličnu ansambl predstavu.

U vilinskom svijetu te su noći za igru s ljudima ali i međusobne podvale i smicalice tako posebno bili raspoloženi vilinski kralj Armin Čatić kao Oberon, Sandra Lončarić, odlična žena mu Titanija i vilenjak Puk u izvedbi Matije Kačana. Oni se vole i mrze i uspješno se poigravaju mladim zaljubljenim Atenjanima, ali im i sućutno popravljaju krive životne izbore. Ali i griješe, pa se svijet vila i vilenjaka zrcali u svijetu ljudi baš kao što i ljudski svijet okupljen u atenskoj šumi nalazi svoj odraz u ljubavima, prevrtljivostima i hirovima vila i vilenjaka.

Tezej (Duško Modrinić) moćni je atenski vojvoda koji se ženi za amazonsku kraljicu Hipolitu (Selma Mehić), jednako spreman podržati ljubav podanika unatoč zakonskim ograničenjima. Dojmljivo su lovili divljač i blagonaklono odgledali lošu ali baš zato duhovitu predstavu koju su im Zanatlije priredile kao vjenčani dar.

Mladi četverokut zaljubljenih Atenjana – Antonio Jakupčević, Demetrije zaljubljen u Hermiju, Lisandar (Ivan Čačić) također zaljubljen u Hermiju (Antonia Mrkonjić) s kojom bježi iz Atene pa se Pukovom greškom budi zaljubljen u Helenu (Ivana Soldo Čabreja), ludo zaljubljen u Demetrija, pokazuje svu nestalnost ljubavi koja im je na trenutak samo san, da bi snovi postali ljubav.

Družba zanatlija koja u čast vjenčanja Tezeja i Hipolite priprema predstavu *Piram i Tizba* sastavljena je od Dunje, tesara (Aljoša Čepl), Vratila, tkalca (Ivan Simon), koji je izvrstan i kao magarac u kojeg se zaljubi Titanija zahvaljujući čarobnim kapljicama maćuhica koji je Puk ukapao u oči vilinskoj kraljici kako bi joj napakostio i naveo je da se zaljubi u prvo stvorenje koje ugleda kad se probudi, Frula, krpač mješina (Miroslav Čabreja), Gladnica, krojač (Dora Bogdanović), Spretko, stolar (Matko Duvnjak Jović) doista su duhoviti u svom glumačkom neznanju i nespretnosti dovodeći ovo *kazalište u kazalištu* do samog apsurd. Od tragedije *Piram i Tizba* grupa je zanatlija napravila komediju, a glumci neprestano komuniciraju s publikom objašnjavajući im koji lik igraju. Pa iako publika nije zadovoljna glumom, sviđa joj se inventivnost glumaca u izvedbi scenografije kojom tijelima grade zid, da bi Tezej zaključio da je „budalasta igra ta baš dobra“. I jest bila dobra!



Stoga i ne čudi da je na Pukov poziv publici da im plješće i ako predstava nije bila dobra kako bi se ispravile sve mane, dubrovačka kazališna publika ispratila ansambl Hrvatskog narodnog kazališta iz Osijeka dugotrajnim pljeskom.

© Marina Zec-Miović, KAZALIŠTE.hr, 8. srpnja 2022.

William Shakespeare: *San ljetne noći* (*A Midsummer Night's Dream*)

Premijera: 12. studenoga 2021.

Prevoditelj: Milan Bogdanović

Redateljica i adaptacija teksta: Tamara Damjanović

Scenografkinja: Sheron Pimpi Steiner

Kostimografkinja: Ivana Živković

Skladateljica Katarina Ranković

Scenski pokret i mačevanje: Vuk Ognjenović

Koreografkinja: Selma Mehić

Oblikovatelj svjetla: Luka Matić

Tehnički koordinator za scenu i kostim: Davor Molnar

Glume: Armin Čatić, Sandra Lončarić, Matija Kaćan, Duško Modrinić, Selma Mehić, Antonio Jakopčević, Ivan Čačić, Ivana Soldo Čabreja, Antonia Mrkonjić, Aljoša Čepl, Ivan Simon, Miroslav Čabreja, Matko Duvnjak Jović, Dora Bogdanović

Prilog 2. Kazališna kritika, *San ljetne noći*, autor: Davor Špišić, izvor: <https://www.telegram.hr/kultura/hnk-osijek-ima-novu-predstavu-san-ljetne-noci-u-nabrijanoj-neobaroknoj-viziji-mlade-redateljice/>

Davor Špišić – San ljetne noći – kritika

HNK Osijek ima novu predstavu, 'San ljetne noći' u nabrijanoj neobaroknoj viziji mlade redateljice

Davor Špišić recenzira novu produkciju

Baš nekako u ovo vrijeme, ali davne 1980., pustilo nas iz kasarne u grad. I dok smo u uniformama armije koja je već polako krepavala, regrutski bauljali kroz Leskovac, sve tražeći najbolje šampite, ćevape i ljutu urnebes salatu, odjednom se pred Narodnim pozorištem tog južnosrpskog grada ukazao fantazmagoričan prizor: strojčina vojske vijugala je, naguravala se i nervozno cupkala na hladnoći, čekajući da dosegne kasu i kupi žudenu kartu.

Davao se Shakespeareov „San ljetne noći“, a jagma dječaka s titovkama, crvenim zvijezdama i kravatama na lastiš, bila je neviđena i navijačka. Stojeći u redu, razabrao sam da su mnoga

soldatska braća već nekoliko puta gledala predstavu. A kad se u početnim prizorima ukazala Titanija, bilo mi je jasno zašto, i otkud taj kolektivni oslobađajući uzdah.

Neizmjereno čulna glumica s nemirnim bičevima crne kose i oblapornim dojčkama, življim od najživljeg Willovog stiha, titanski je vladala Titanijinim erosom i slala nam pelud zatravljenosti i izbavljenja. U tom prizoru dvorane na rubu svijeta, ispunjene depresivnim uniformama koje omađijano ostaju bez daha pred erosom života i teatra, bilo je nečeg popartističkog. I vjerujem da se Shakespeare u tom snu jesenje noći doista ukazao nad Leskovcem. Jer, o Žudnji je ovdje riječ, i o Slobodi.

Sevdah parafraza Elvisa

Nova produkcija „Sna ljetne noći“ (A Midsummer Night’s Dream, napisana 1595. ili 1596., objavljena 1600.) Hrvatskog narodnog kazališta u Osijeku, u nabrijanoj neobaroknoj viziji mlade redateljice **Tamare Damjanović** organski održivo temelji se na dvjema zlatonosnim rudama: žudnji slobode i slobodi žudnje. I bogme ih je, vodeći inspirirani ansambl, rudarski iskopavala, s lakoćom prebacujući udarničke norme. Prostor Shakespeareove mantre da je život san ako se sami za to izborimo i tako snovito osnaženi dočekamo bolna buđenja, redateljica je sa svojim neimarskim timom (scenografkinjom **Sheron Pimpi Steiner**, kostimografkinjom **Ivanom Živković** i dizajnerom svjetla **Lukom Matićem**) višeznačno oblikovala.

Stalno se pred nama isprepliću profano i uzvišeno, sirovo i visokomimetsko osjećanje. Kolorit i mizanscen načas nas teleportiraju u mitološke prizore francuskog revolucionarnog slikara Davida (scene Tezeja i Hipolite u izvrsnoj međuigri **Duška Modrinića** i **Selme Mehić**), a onda nas opet bace u daleku utopijsku Nedođiju iz mašte viktorijanskog Shakespeareovog nasljednika **Jamesa Matthewa Barriea**. U doba kad je „San“ napisan već su španski konkvistadori **Cortes**, **Pizzaro** i elizabetanski gusari **Drake** i **Raleigh** ognjem i mačem gazili nevinost trećeg svijeta.

O tome je Bard pronicljivo govorio, a Tamara Damjanović dosljedno pretvara u današnju travestiju socijalnog beznađa. Kao što je **Brecht** imao **Weilla**, Tamara impresivnu suradnicu ima u kompozitorici **Katarini Ranković** koja stvara uzbudljivi eklektični soundtrack predstave. Od praritmovu neuškopljene divljine do džezerskih improvizacija, pijanističkog ekspresionizma i sevdah parafraze **Elvisove** „Can’t Help Falling in Love“.

Žudnja egzistencijalne slobode

Taj brehtijanski instinkt za lumpenproleterske žilave snove postao je i temeljni znak predstave. Naročito nošen (važan oslonac daje im koreografija **Vuka Ognjenovića** i **Selme Mehić**) sjajnom pelivanskom igrom majstora zidara: **Aljoše Čepļa** (Dunja), **Ivana Simona** (Vratilo), **Miroslava Čabraje** (Frula), **Matka Duvnjaka Jovića** (Spretko) i **Dore Bogdanović** (Gladnica). Oni su od pozicije prezrenih na svijetu zaista dosegli čaplinovske snove.

Njihova žudnja egzistencijalne slobode i dostojanstva, njihove igre gladi, djeluju kao rebelijansko isprdavanje blaziranim igrama moćnika koji se dosađuju. Vilinski demoni Oberon i Titanija (izvršni **Armin Ćatić** i **Sandra Tankosić**) i njihov Puk (petarpanovski ga nosi **Matija Kačan**) daleko su golom preživljavanju radničke družine točno onoliko koliko su daleko nepouzdati snovi.

Naerotizirani kvartet ljubavnika koji se traže po tragovima mjesečarske hipnoze, razuzdano i ironijski igraju **Antonio Jakupčević** (Demetrije) **Ivana Soldo Čabraja** (Helena), **Ivan Ćaćić** (Lisandar) i **Antonia Mrkonjić** (Hermija). U njihovoj persifliranoj pastorali u jednom će bljeskovitom trenutku zazvoniti riječ Mržnja. I nakratko zamrznuti priču nad ponorom ljubavnog naličja.

Izvor: Davor Špišić, Telegram

12. ŽIVOTOPIS AUTORICE

Sheron Pimpi-Steiner rođena je 1990. godine u Osijeku. Diplomirala je Likovnu kulturu na Umjetničkoj akademiji u Osijeku 2015.

Ostvarila je više kazališnih projekata u području scenografije, kostimografije i lutkarskog oblikovanja i tehnologije. Surađivala je s kazalištima u zemlji i inozemstvu. U suradnji s profesionalnim kulturnim ustanovama i samostalno, svoj je umjetnički rad predstavila na brojnim kulturnim manifestacijama, festivalima i smotrama nacionalnog i međunarodnog karaktera. Redovita je članica Hrvatskog društva likovnih umjetnika u Osijeku.

Doktorandica je na poslijediplomskom interdisciplinarnom sveučilišnom studiju Kulturologija Sveučilišta Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku u okviru kojega je obranila temu pod nazivom *Sumiranje prostora simbolističkim oblikovanjem scenografije u Snu ljetne noći Williama Shakespearea*.

Zaposlena je na Akademiji za umjetnost i kulturu u Osijeku od 2016. godine na Odsjeku za kreativne tehnologije.

1. Braća Grimm, *Ivica i Marica*, scenografija i dizajn svjetla, Pozorište lutaka Niš, svibanj 2025.
2. Braća Grimm, *Cvildreta*, scenografija, Kazalište Marina Držića, Dubrovnik, studeni 2024.
3. Jean-Baptiste Poquelin Moliere, *Škrtac*, scenografija, Narodno pozorište Tuzla, listopad 2023.
4. Davor Špišić, *Dječak*, scenografija, Kazalište Marina Držića, Dubrovnik, svibanj 2023.
5. Woody Allen, *Sviraj to ponovno, Sam*, scenografija, Hrvatsko narodno kazalište u Osijeku, siječanj 2023.
6. *Novogodišnji koncert*, scenografija, Hrvatsko narodno kazalište u Osijeku, prosinac 2022.
7. Borna Vujčić, *Tko tu koga – zona pansiona*, scenografija, Gradsko satiričko kazalište Kerempuh, Zagreb, prosinac 2022.
8. Gaetano Donizetti, *Ljubavni napitak*, scenografija, Hrvatsko narodno kazalište u Osijeku, studeni 2022.

9. Hans Christian Andersen, *Djevojčica sa šibicama*, scenografija, Gradsko kazalište Žar ptica, Zagreb, rujan 2022.
10. *Novogodišnji koncert*, scenografija, Hrvatsko narodno kazalište u Osijeku, prosinac 2021.
11. William Shakespeare, *San ljetne noći*, scenografija, Hrvatsko narodno kazalište u Osijeku, studeni 2021.
12. Petra Cicvarić, *Doktor Svelječić*, scenografija te oblikovanje i izrada lutaka, Gradsko kazalište Sisak, Dom kulture Kristalna kocka vedrine, lipanj 2020.
13. Friedrich Schiller, *Marija Stuart*, scenografija, Hrvatsko narodno kazalište u Osijeku, 2019.
14. Ferenc Molnar, *Junaci Pavlove ulice*, scenografija i dizajn lutaka, Lutkarsko kazalište Mostar, 2019.
15. Vanja Jovanović, *Kiša*, oblikovanje i izrada lutaka te scenografija, Gradsko kazalište lutaka Rijeka, 2019.
16. Tamara Kučinović, *Ručak za šestero*, oblikovanje i izrada lutaka te scenografija, Umjetnička organizacija Gllugl Varaždin / Kazališna družina Pinklec, 2018.
17. Katarina Arbanas, *Božićna bajka ili kako je sve počelo*, oblikovanje i izrada lutaka, Umjetnička organizacija Gllugl Varaždin, 2017.
18. Marijan Josipović, *Tko si ti?*, oblikovanje i izrada lutaka, Umjetnička akademija u Osijeku, 2017.
19. Hans Christian Andersen, *Ružno pače*, scenografija, Dječje kazalište Branka Mihaljevića u Osijeku i Gradsko kazalište Joza Ivakić, Vinkovci, 2017.
20. Tamara Kučinović, *Dindim o nježnosti*, oblikovanje i izrada lutaka, Umjetnička organizacija Gllugl Varaždin, 2017.
21. Katarina Arbanas, *Ružno mače*, likovno osmišljavanje, izrada lutaka i scenografije, Lutkarsko kazalište Mostar, 2017.
22. Gordan Marijanović i Matea Bubić, *Putovanje u središte sebe*, oblikovanje i izrada lutaka te scenografija, Umjetnička akademija u Osijeku, 2016.
23. Braća Grimm, *Cvildreta*, vizualno oblikovanje te izrada lutaka i scenografije, Teatar Naranča, Pula, 2016.
24. Saša Eržen, *Ti loviš!*, scensko oblikovanje i lutke, Scena Martin, Hrvatski dom Vukovar, siječanj 2015.
25. Hrvoje Kovačević, *Osveta*, kostimografija i scenografija, Gradsko kazalište Požega / Umjetnička akademija u Osijeku, listopad 2012.
26. Marijana Nola, *Trenk Cabaret*, kostimografija i scenografija, Gradsko kazalište Požega / Umjetnička akademija u Osijeku, ožujak 2012.

27. Ivana Živković, *Vodeni snovi*, likovno oblikovanje i izrada kostima, maski, rekvizita, oblikovanje scenskog prostora i svjetla, Umjetnička akademija u Osijeku, Požega, lipanj 2010.