

koncept:

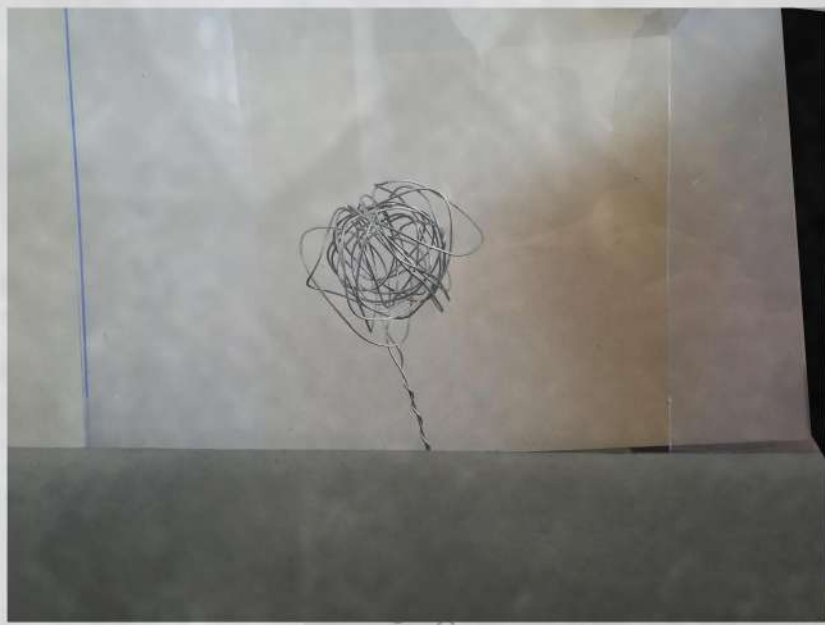
Igra odnosa veličine, „monumentalnost” ideologije u odnosu na čoveka, težina izbora i naša nesvesnost pri izboru istog.

Kako se nosimo sa svojim odlukama kada postanemo svesni šta smo izabrali?

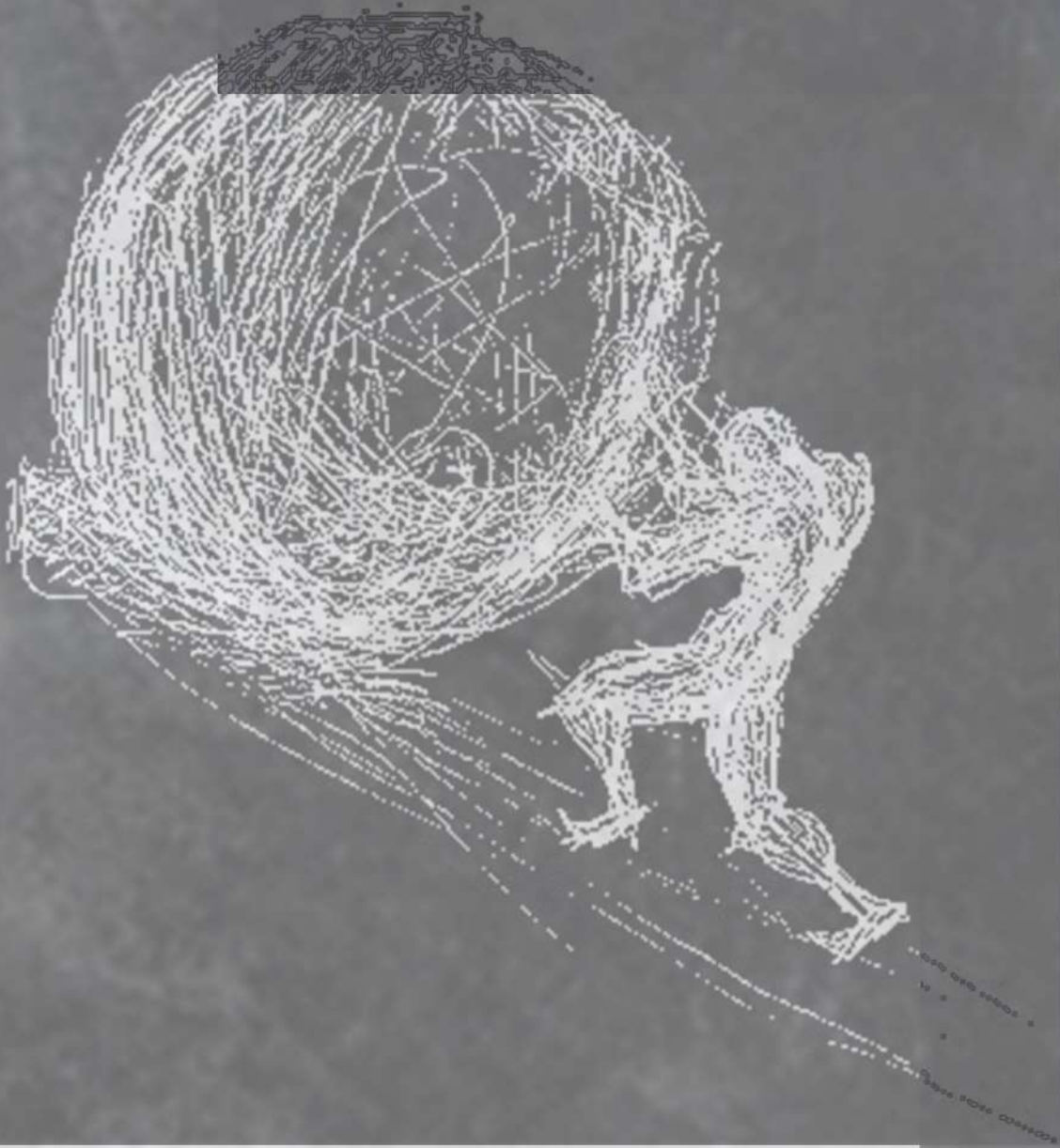
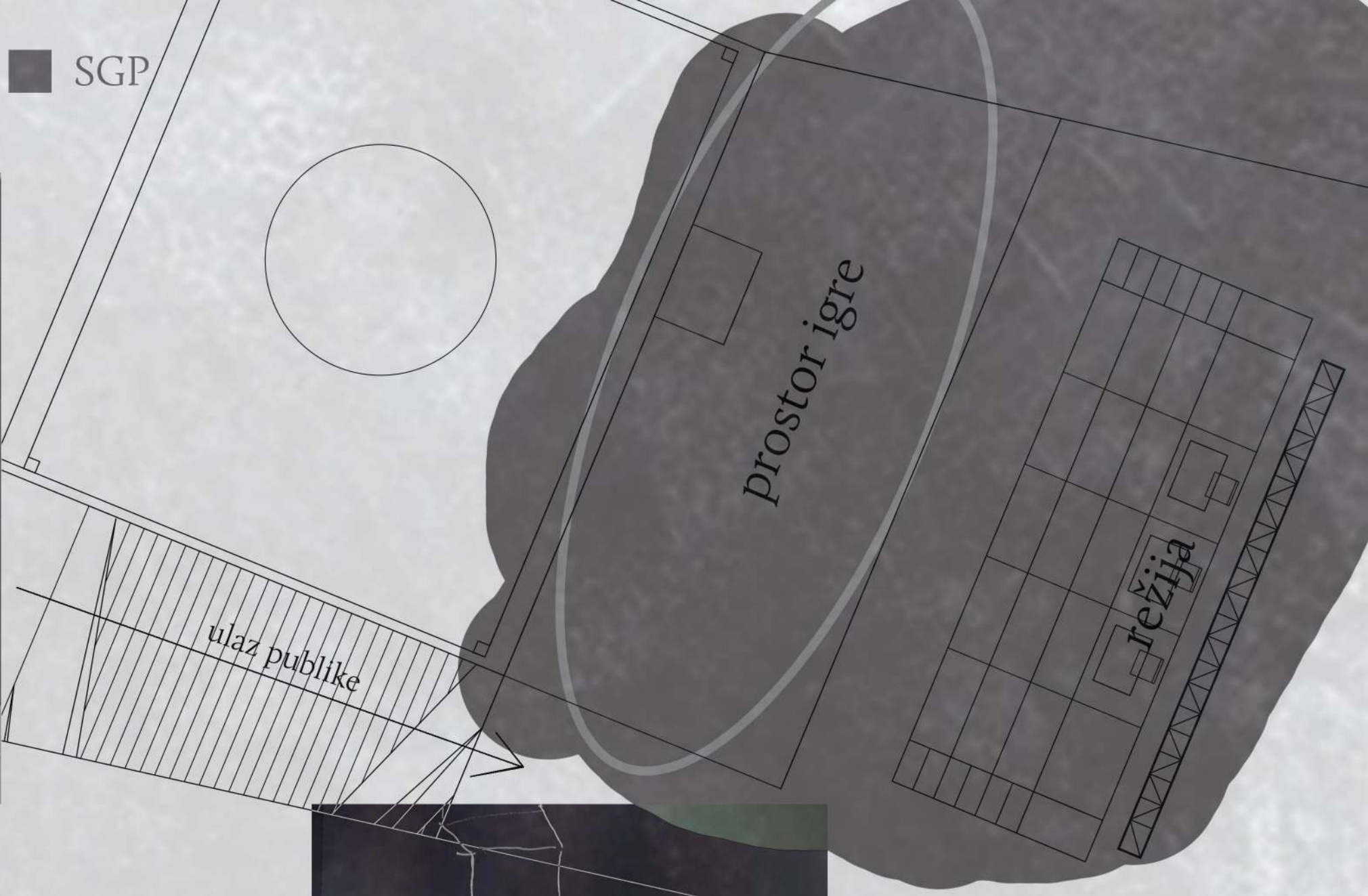
„Mesto” igre je ispred staklenika na platou, koje bi trebalo da naglasi upravo taj odnos u veličinama, a samo drvo u stakleniku trebalo bi da se referiše na „čekanje” i da iza svega, mi čekamo nešto, nekog i da je možda stvarno sve besmisleno i samo ubijamo vreme praveći neke sisteme, prateći ideologije koje je neko smislilo, i ratujući bez konkretnog razloga, nego zato što tako treba.



„BANAT”
Uglješa Šajtinac



m
ke



Scenosled: kroz scene, stoji platno na kom se konstanto ide video sa propagandnim materijalom, izmenjenim tako da predstavlja kombinaciju budućnosti i prošlosti. Do 7 scene ide video, koji ne treba da okupira pažnju već samo da nam hvata oko (pažnja je usmerena na glumce ali video je kao njihova pokretna kulisa)

Platno se diže 2m u 7 sceni pre nego što Dobrivoje upuca Svetislava, tako da vidi svoj odraz u staklu i postaje svestan svog izbora. (svetlo je u podu, i pali se tokom te scene)

Iluzija se kod Ervina razbija u momentu kad je u bioskopu, ta scena se igra ka publici i oni bi trebali da igraju to „drugo platno“, takođe u scenama rata, on se nalazi u stakleniku.

Kada se platno podiglo vidimo drvo i takođe više svetla je usmereno ka samoj sceni, video više ne pere sve, vidimo sada tačno u čemu oni hodaju, trebalo bi da bude kao da sve vreme do tad su živeli u svetu propagande prošlosti i budućnosti i onda dolazimo na sadašnjost.

Elementi: bilbord/platno-velika projekcija na stakleniku-neonsko svetlo- monumentalnost projekcije treba da izazove nelagodnost, i život u zamišljenom svetu

Močvara- „zemljište veoma zasićeno vodom koja je tamnomrke boje i gotovo se uopšte ne kreće“

Drvo-čekanje, ostaje poslednje na kraju

Pepeo-„raspadanje“ uništenje, sivilo koje predstavlja i noseću boju predstave

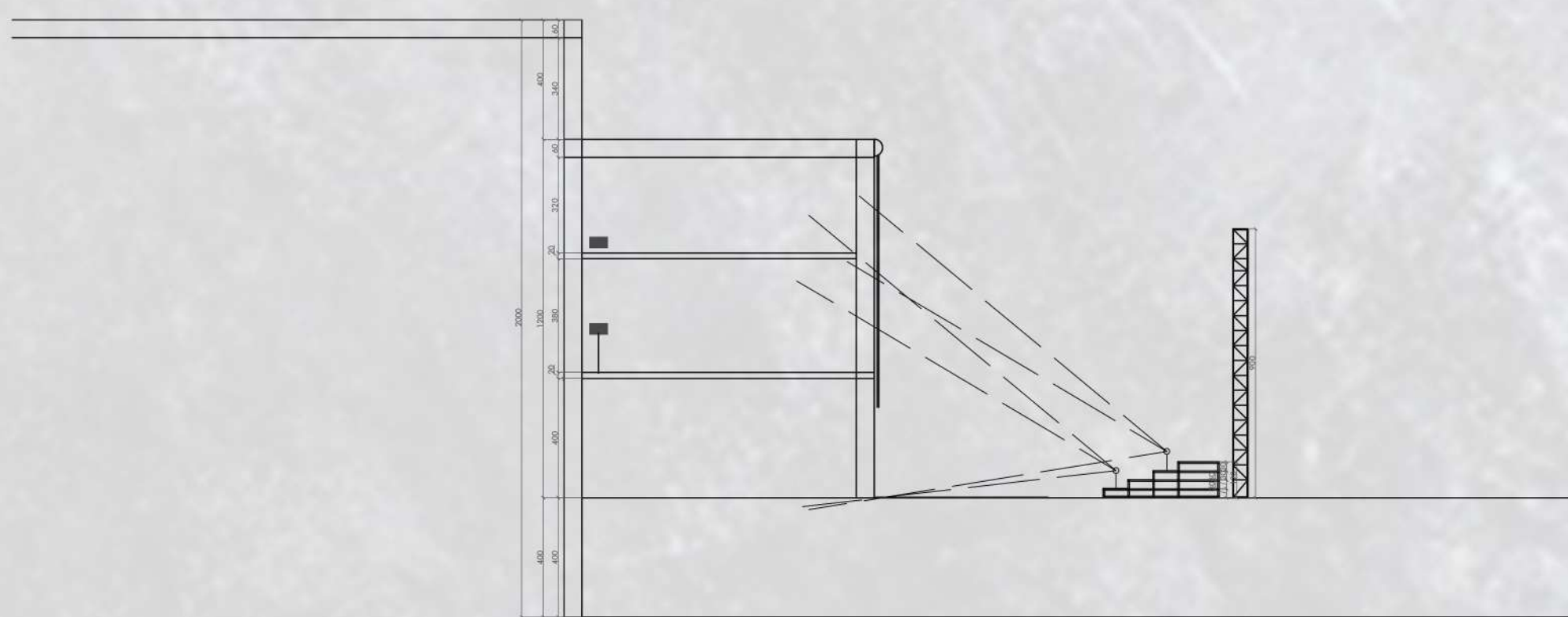
Stolica-na kojoj sedi Jozef, do momenta kada se Ervin vraća iz rata, i na samom kraju Dobrivoje.

Predstava : ima 2 kraja i mi biramo da li ćemo sa Svetislavom koji vodi publiku do Begeja, ili ostajemo da vidimo “pobedu” Dobrivoje

atmosfera-skice-maketa

konstrukcija

presek A R1:200



tehnička oprema

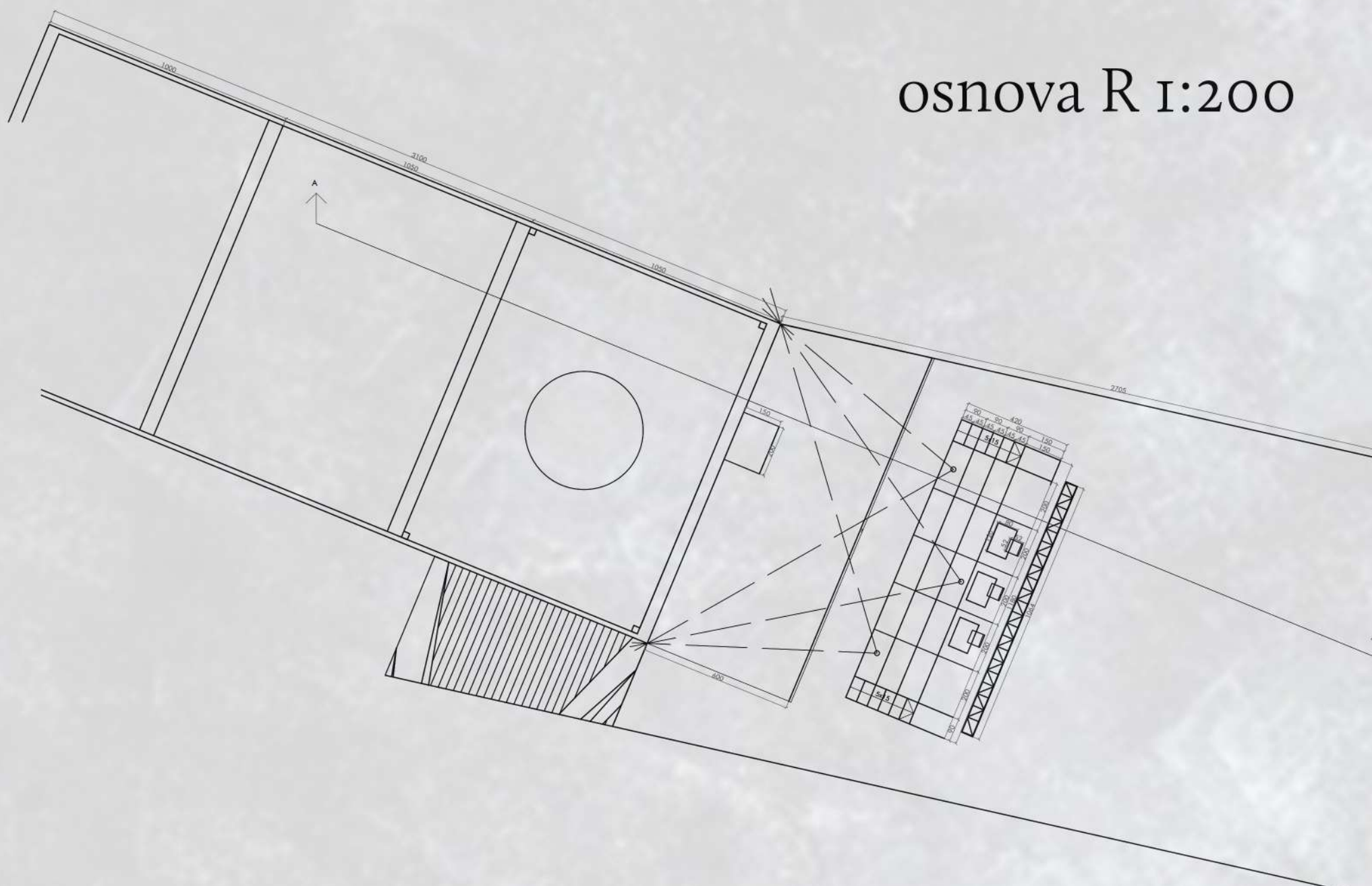
2 projektora-DLP
Barco Alchemy
Cinema projec-
tor (33,000
lumens)



dim mašina-
ROBE FAZE



osnova R 1:200



Robe MMX

ROBIN® 600+
LEDWash



ROBIN DL4S
Profile

BMFL WashBeam



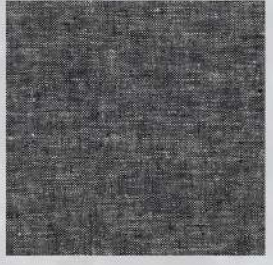
ETC Element 40

RCF TT25-A II
aktivni zvučnik



tehnička razrada

m
a
t
e
r
i
j
a
l
i



Ervin

...”svega će
idalje biti
samo će ti
prestati da
postojiš”...



Svetislav



Dobrivoj



Magdalena



Đuđa



Jozef



Svi glumci su vrlo slično obučeni, da naglasim jednakost a takođe i našu „veličinu“ u razmeri u kojoj se likovi nalaze, tokom predstave glumci sami na sebe kače simbole i ulaze u blato sve više što na neki način i jede sam kostim. Jedina koja odstupa od širokih pandalona sa čepovima je Magdalena, koja na sebi nosi haljinu koja je sive boje i ima motive uniforme, tj. čepove koje ona prišiva na svoju haljinu. Svetislav tokom cele predstave para čepove sa svojih pantalona i na kraju ih i skine. Jozef je isto obučen kao i Ervin al je njegov kostim iznošen i gubi boju i formu, jede ga mrak.

kostim