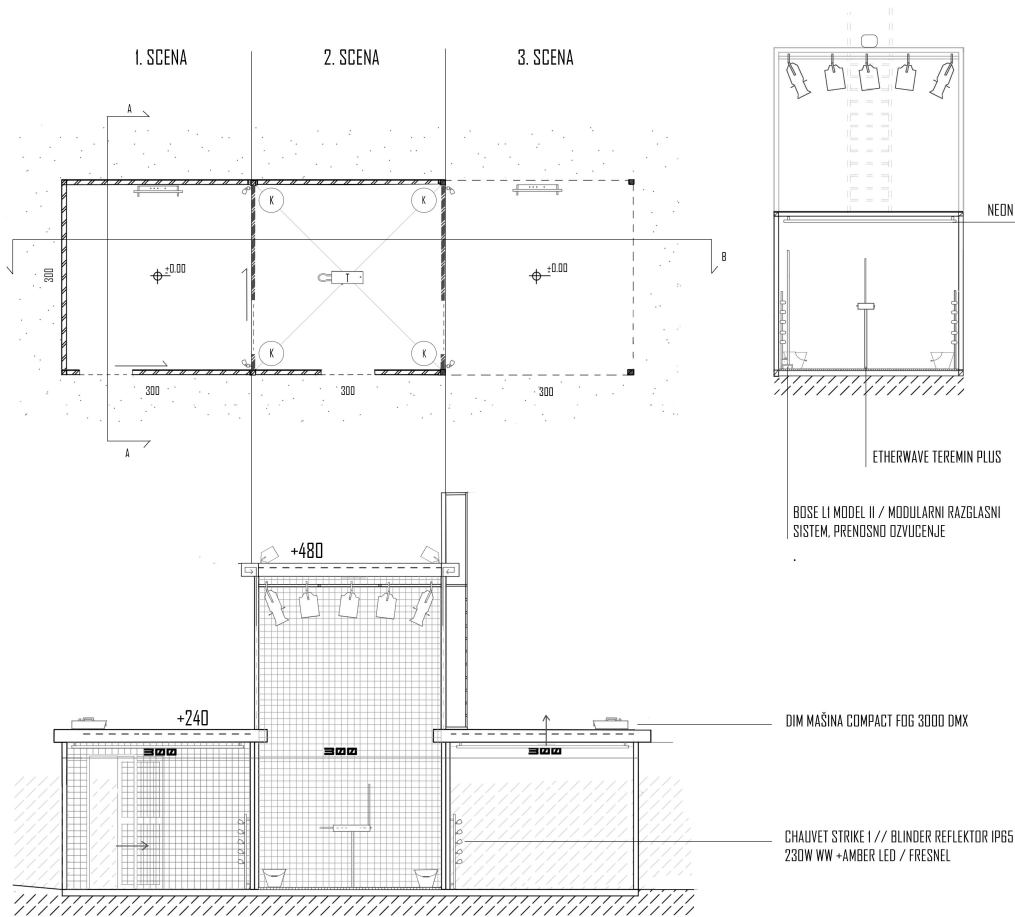


SCENSKO-GLEDALIŠNI PROSTOR R1:50

PRIKAZ DOMINANTNOG SCENSKOG REŠENJA KROZ TRI RAZLICITE UPOTREBE ARHITEKTURE FRONT TEATRA // TRANSFORMABILNOST

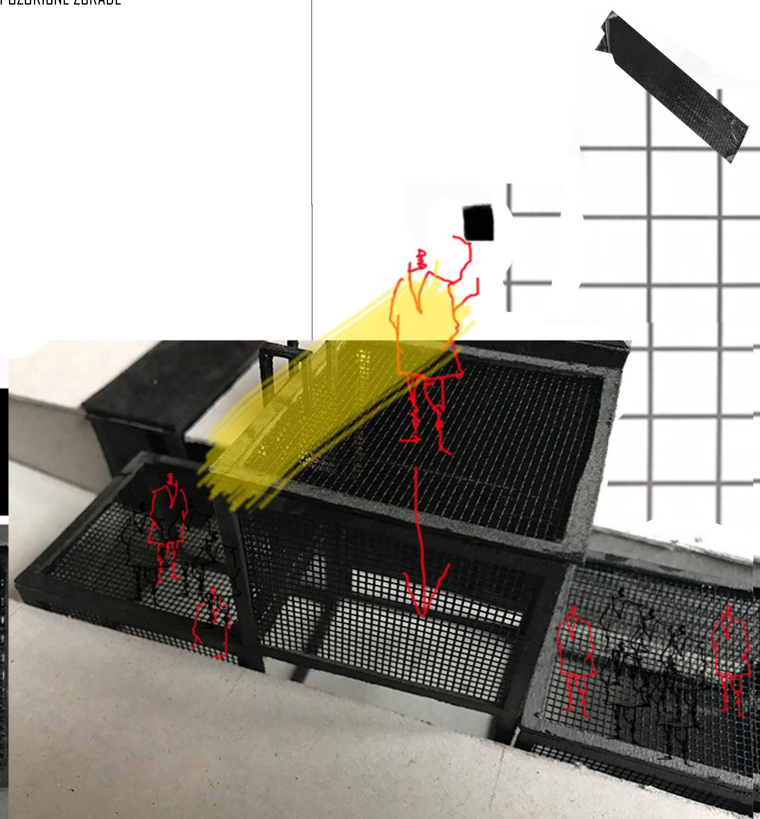
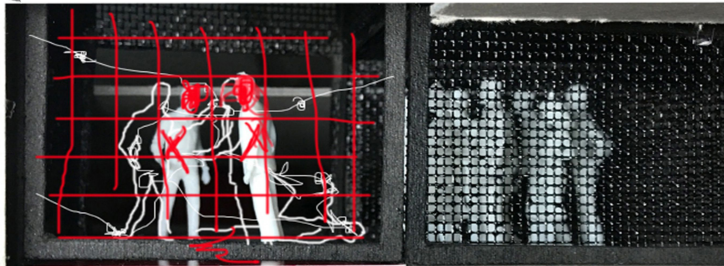


DOMINANTNO REŠENJE SCENSKOG DIZAJNA SASTOJI SE OD UPOTREBE 4 POCINKOVANE KOFE (K) KOJE SU ISPUNJENE FARBOM NA BAZI VODE / CRVENE BOJE. POZORNICA JE FIZICKI OBELEŽENA BELIM BALETSKIM PODOB (U OSNOVI "X") - 3X3M, KAKO BI SE PUBLIKA OSLOBODILA OSECAJA DA TREBA DA UČESTVUJE U IZVODENJU.

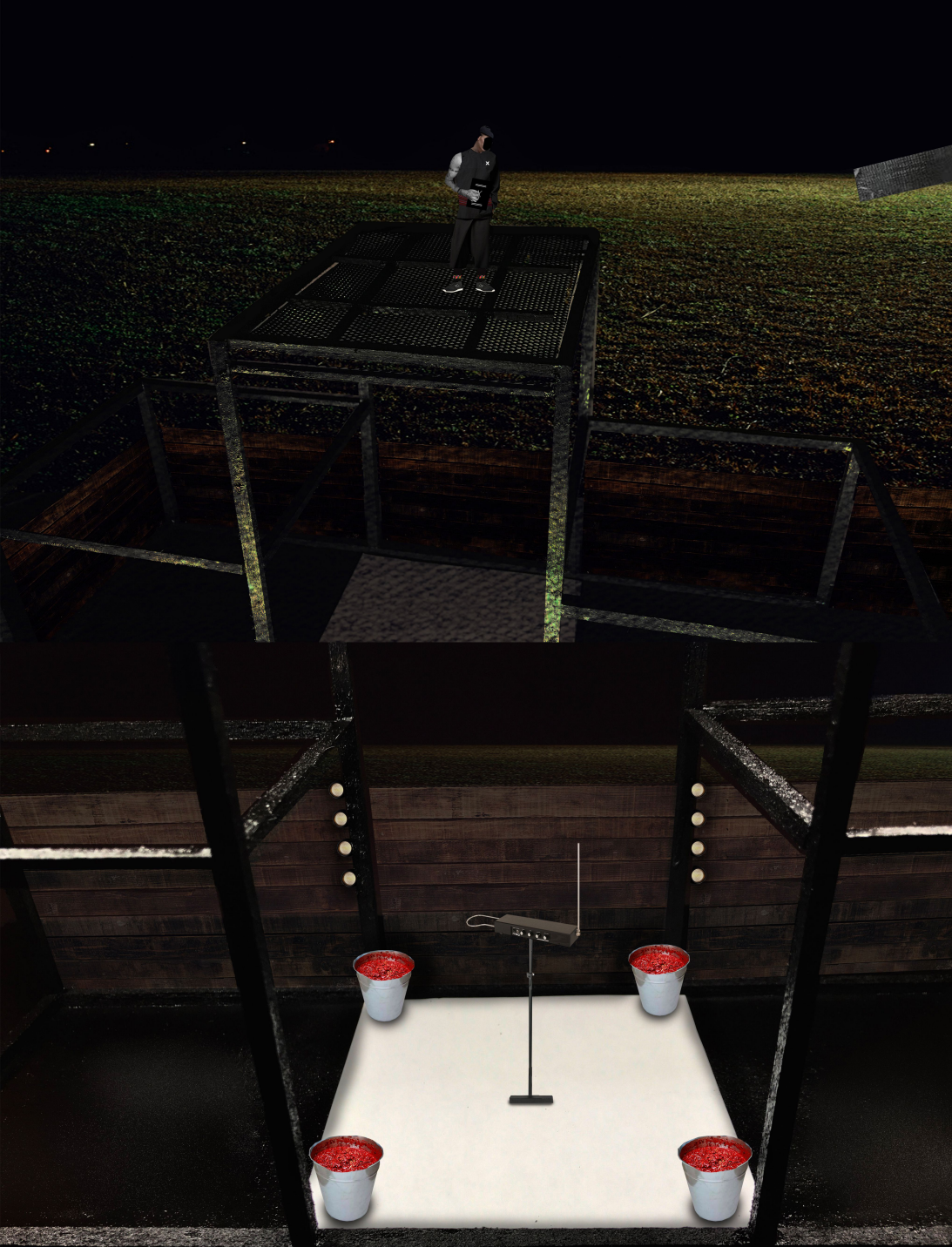
IPAK, PLAFONI GLEDALIŠTA DIVIGENI SU HLAĐNIM NEON OSVETLJENJEM KOJE SLUŽI DA SE POIGRAVA ODNOSOM IZMEĐU SUPROTSTAVLJENOG GLEDALIŠTA, KAO I DA STVORI NELAGODU KOD PUBLIKE KOJA NA TAJ NAČIN INDIKREKTNOST POSTAJE AKTER. OPŠTE SVETLO PUBLIKU POSTAVLJA U CENTAR RADNJE DOK JE POZORNICA U DRUGOM PLANU, NEOSVETLJENA. TAKODE, NA UGLOVIMA GLEDALIŠNOG PROSTORA PREMA POZORNICI, NALAZE SE RASVETNA TELA NA STALKU CIJA JE FUNKCIJA DA ZASLEPE PUBLIKU PRILIKOM BRZIH SCENSKIH PROMENA, ALI I IDEJNO, PRATE GRADACIJU DRAMSKOG SUKOBA.

TEREIN SE KORISTI ZA ZVUCNE EFEKTE KOJI NASTAJU U DATOM TRENUTKU IGROM GLUMCA I TIME JE NEPRIMETAN ALI IRITANTAN ZVUK KOJI BELEŽI POKRET - KONSTANTAN.

1. GRANICE PROSTORA ČINE REŠETKASTI ZIDOV I // 2. PODIŽU SE REŠETKASTI ZIDOV I KOJI ČINE JEDINSTVEN PROSTOR GLEDALIŠTA I POZORNICE // 3. SVI REŠETKASTI PANELI - ROLU VRATA SE PODIŽU I STVARAJU OSLOBODEN PROSTOR - OSTAJE SAMO KONSTRUKCIJA POZORIŠNE ZGRADE



"NASILJE JE FETIŠ"



ISKORACI.
CUJEMO DA SI
DOBAR COVEK.
NE MOYE TE SE KUPITI
ALI NI GROM
KOJI POBDDI KUCU
NE MOYE SE KUPITI.
PRIDRYVAŠ SE ONOGA ŠTO KAŽEŠ.
ALI ŠTA SI REKAD?
ISKREN SI.
GOVORIŠ SVOJE MIŠLJENJE.
ALI KAKVO JE TO MIŠLJENJE?
HRABAR SI.
PROTIV KOGA?
MUDAR SI.
ZA KOGA?
NE MARIŠ ZA SEBE.
ZA KOGA MARIŠ?
DOBAR SI PRIJATELJ.
DA LI SI DOBAR PRIJATELJ DOBRIM LJUDIMA?
SLUŠAJ NAS:

MI ZNAMO DA SI NAŠ NEPRIJATELJ.
ZBOG TOGA CEMO SE SADA
STAVITI PRED ZID.
ALI OBZIROM NA TVOJE ZASLUGE
I DOBRA SVOJSTVA
STAVICEMO TE PRED DOBAR ZID
I USTRELITI TE DOBRIM METKOM
IZ DOBRE PUSKE
I POKOPATI TE DOBROM LOPATOM



B.B.



GLAVNI LIK
// ENVER

GLUMAC 1
GLUMAC 2
GLUMAC 3

GLUMAC 4
NOVI ENVER



SKICE

