ZLOGRBA – SCENOGRAFIJA ZA ZAVRŠNI RAD 3. GODINE PREDDIPLOMSKOG STUDIJA GLUME I LUTKARSTVA

Vukić, Larisa

Undergraduate thesis / Završni rad

2018

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Academy of Arts and Culture in Osijek / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku**

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:251:988427

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-03-29**

AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU

THE ACADEMY OF ARTS AND CULTURE IN OSIJEK

Repository / Repozitorij:

Repository of the Academy of Arts and Culture in Osijek

zir.nsk.hr

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

dabar

DIGITALNI AKADEMSKI ARHIVI I REPOZITORIJI

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU
ODSJEK ZA PRIMIJENJENU UMJETNOST
PREDDIPLOMSKI SVEUČILIŠNI STUDIJ KAZALIŠNO OBLIKOVANJE

Larisa Vukić

ZLOGRBA – SCENOGRAFIJA ZA ZAVRŠNI RAD 3. GODINE PREDDIPLOMSKOG STUDIJA GLUME I LUTKARSTVA

ZAVRŠNI RAD

Mentorica: doc. dr. art. Ria Trdin

Osijek, rujan 2018.

SADRŽAJ

1. Uvod.....3
2. Što je lutkarstvo, a što scenografija?.....4
3. Dramaturgija priče i njene potrebe u scenografiji.....5
4. Proces rada.....7
   4.1.Elementi scenografije.....9
   4.2.Materijali u skladu s potrebama elemenata.....12
      4.2.1. Istraživanje materijala i animabilnosti.....15
   4.3.Boje.....17
   4.4.Oblici-siluete.....19
5. Funkcija elemenata na sceni.....21
6. Stol.....23
7. Zaključak.....24
8. Sažetak.....25
9. Literatura.....26

1.UVOD

Tema ovog rada je izrada scenografije za završni ispit iz lutkarstva Lovorke Trdin, studentice 3. godine preddiplomskog studija Glume i lutkarstva. Bajkovito pisana priča pod nazivom Zlogrba namijenjena je izvođenju lutkarske predstave. Kao što sam navela moj zadatak je idejno rješenje scenografije, a ciljevi su likovni izgled i animabilnost elemenata. Kombinacija materijala, boje i oblika dala je predstavi obilježje mog likovnog stila.

2.ŠTO JE LUTKARSTVO, A ŠTO SCENOGRAFIJA?

Lutkarstvo je spoj dramskog teksta, glazbe, plesa, likovnosti i pokreta u jednu jedinstvenu umjetnost.Ono ima mogućnost prilagođavanja svakom uzrastu, od malog djeteta do odrasle osobe. Tako danas kroz razvijanje lutkarstva, imamo razne vrste lutaka: ručna, marioneta, stolna, plošna i maska. U lutkarstvu glumca zamjenjuje lutka, gdje je „dužnost" animatora gledaocu prenijeti emociju i karakter priče. Svaka lutkarska priča na kraju ima pouku.

„Lutke nisu djeci svojom drvenom logikom samo partneri u igri ili možda bolje rečeno plastični materijal za pertnere u igri, nego i nerazmjerni likovi i pokreti, pomoću kojih oni, ističući neproporcionalno pojedine dijelove tijela ili pojedine duševne osobine, vrše globalnu analizu pojava oko sebe da ih bolje shvate, a preko njih da bolje razumiju sebe i svoj odnos prema svijetu oko sebe."[1]

Scenografija je upotpunjavanje redateljske zamisli kroz dramaturgiju priče. Njome scenograf kroz razne materijale te simboliku oblika i boje prikazuje atmosferu prostora, kako bi gledatelju pružili što jasniji prikaz, te ga uveli u priču.

„Scenografija je arhitektura u posebnim uslovima. Kad zamislim kuću, znam čemu će služiti i kome je namenjena. Kad oblikujem prostor dramskom dijalogu, znam kome i čemu treba da služi, ko će u njemu boraviti. Pre svega – znam kako će se ponašati, šta će doživeti i šta će razmišljati. Gradim prostor događaju. Programiram atmosferu. Na neki poseban način scenski prostor je simulacijski laboratorij za doživljavanje prostora."[2]

[1] Borislav Mrkšić, Drveni osmijesi, Izvori teatarske igre lutkom (Zagreb; MCUK, 2006.),11.
[2] Rdoslav Lazić, Traktat o scenografiji i kostimografiji, Režija, scenografija, scenaro (Beograd; Foto Futura, 2009.), 61.

3.DRAMATURGIJA PRIČE I NJENE POTREBE U SCENOGRAFIJI

Priča govori o vještici Zlogrbi koja se želi pomladiti, te pokušava zavesti djevojčicu Lovorku kako bi napravila kremu za ljepotu i pomlađivanje. Uz pomoć mačka Gare želi namamiti djevojčicu do šume gdje je skriven njezin dvorac. Prije susreta Gare i Lovorke, vještica ga kupa i stavlja čaroliju na njega. Susretom Gare i Lovorke vidi se njezino oduševljenje mačkom, te ga bez razmišljanja prati do začarane šume. U šumi se susreće sa začaranim drvećem koje ju namami u mračni dvorac, gdje ju s oduševljenjem dočeka Zlogrba. Naivna djevojčica je bila zadivljena prostorom i Zlogrbom. Vidjevši da nešto sprema u kotlu, djevojčica joj odluči pomoći, neznajući što vještica sprema, a sprema kremu za ljepotu, u kojoj će glavni sastojak bit Lovorka. U trenutcima kad bi vještica osjetila ljubav djevojčice, prenesene dodirima i zagrljajima, Zlogrbino bi srce zarobljeno na polici svaki put zatreperilo. Pjevajući pjesmu o sastojcima za „juhu“ djevojčica shvati da je ona dio tih sastojaka. Naganjavajući djevojčicu u mračnom dvorcu, kroz sukob se Zlogrba ozlijedi i djevojčica se zabrine te krene prema njoj kako bi ju utješila. Zagrljajem djevojčice i vještice saznajemo prošlost iznevjerene ljubavi Zlogrbe i njezinog slomljenog srca spremljenog na policu. Lovorka shvaćajući prošlost Zlogrbe i saznajući da je to njezino srce, odluči joj pomoći i vratiti ga. Nakon što se Zlogrbi vratilo njeno srce, postaje dobroćudna i lijepa baka.

Lovorka je kao redateljica, dramaturginja i animatorica postavila pred mene likovne, tehničke i animacijske zahtjeve da u likovnom smislu prikažem mračnu i jezivu atmosferu, kako bi dobili dojam zastrašujuće priče. Što se tiče tehničkih i animacijskih zahtjeva odmah mi je bilo rečeno da su lutke stolne, pa se pod tim podrazumijevalo da nema zidova. Priča je sama po sebi zahtijevala, kao i Lovorka, da su elementi scenografije animabilni. Govoreći mi kakvu bi funkciju elementi scenografije trebali imati, dala mi je razloga za promišljanje o što jednostavnijoj animaciji elemenata. Elementi koji su trebali biti animabilni u dogovoru s Lovorkom su:

- dva drveta s pokretnim granama
- dvorac koji je trebao progutati Lovorku
- stolac koji je živ
- zrcalo.

Pišući popis animabilnih elemenata, preda mnom je bio zadatak osmišljanja na koji će se način elementi pokretati.

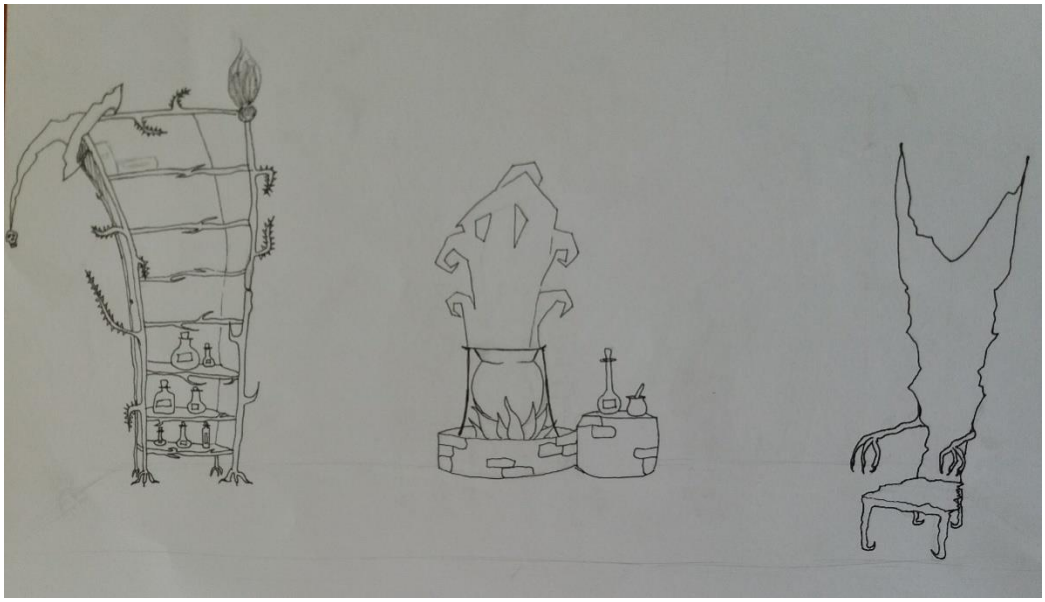
4.PROCES RADA

Prve skice koje sam načinila nisu odgovarale zastrašujućoj i jezivoj atmosferi te dramskom zapletu. Na njima se primjećivala ta blaga, ugodna i kućna atmosfera koja se nije uklapala u cijelu priču (Slika I.).



Slika I. Prikaz skice koja ne zadovoljava karakter dvorca vještice

Ponovno sam pročitala tekst i fokusirala se na karakter likova koji su me vodili kroz prostor priče. Shvativši da priča ima u sebi tragova horor prikaza i ne tako ugodne atmosfere krenula je izrada novih skica. No prije izrade skica na papiru napravila sam popis svih potrebnih elemenata scenografije, kako bih si olakšala razvoj prostora i scene u scenu. Izradom novih skica odlučila sam te predmete prikazati kao nešto oštro, ofucano i opasno, pošto nam oštri oblici daju dojam agresije i snage. Pod opasnim sam mislila na oštre vrhove i šiljke kućnog namještaja (Slika II.).



Slika II. Prikaz skice koja zadovoljava karakter prostora

Nakon što su skice odobrene krenulo je modeliranje i realizacija elemenata (Slika III.).



Slika III. Realizacija elemenata

4.1.ELEMENTI SCENOGRAFIJE

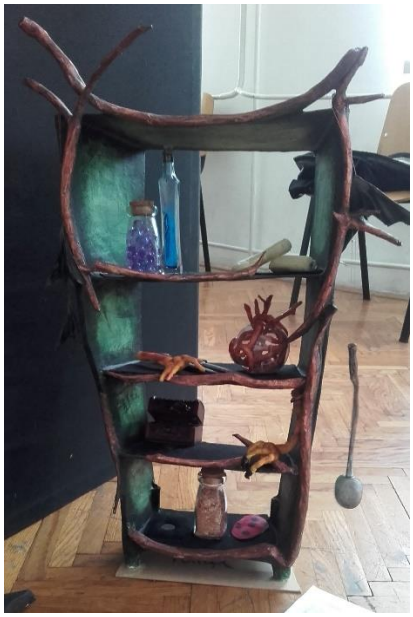
U prvoj fazi idejne razrade elemenata imala sam glavnu odrednicu, a to je da nema zidova jer je razlog tome što su lutke stolne. Zidova nije smjelo biti kako bi lutke imale slobodan prostor za animaciju bez ikakvih prepreka. Čitajući tekst odvajala sam bitne elemente zapisujući ih na papir, te ih realizirala skicirajući kako bi bile dovoljne za opis jednog prostora. Ti elementi su trebali biti u skladu s pričom kako bi nam davale dojam jedne prostorije i dimenzije tog prostora. Elemenata nije smjelo biti puno, kako bi se lutke mogle što bolje kretati i animirati. Ti se elementi nalaze u tri scene pod nazivom: Scena šume, Unutrašnjost dvorca i Lovorkina kuća.

Scena šume: sadrži pet drveća od kojih su dva animabila, a ostala statična, te dvorac koji je skriven iza drveća koji čine šumu. Odabirom neparnog broja (pet) drveća postižem dovoljno otvoren prostor kako bi se lutke mogle slobodnije kretati. Što se tiče prostora, slobodu kretanja određuje stol (250X82) , ne samo lutkama nego i četirima animatorima koja sudjeluju u ispitu. Kroz šumu djevojčica Lovorka prolazi i dolazi do dvorca koji ju pojede te se pojavi u unutrašnjosti Zlogrbinog dvorca (Slika IV.).



Slika IV. Scena šume

Unutrašnjost dvorca sastoji se od glomazne i velike police sa sastojcima za kuhanje napitaka (Slika V.). Važnost police i napitaka je u dočaravanju opasnosti vještičjeg dvorca. Stolackoji je ujedno i oživljava kao lik sa rukama, zarobi Lovorku. Kotao koji služi za kuhanje kreme i čarobnog zrcala u kojem gledamo igru sjena te kroz koje prolaze lutke u unutrašnjost dvorca. (Slika VI.).



Slika V. Polica s napitcima



Slika VI. Unutrašnjost dvorca

Djevojčičina kuća: nježna seoksa kućica s jednim drvcem na sceni.

Kao što sam i spomenula lutke su stolne, pa se tako cijela predstava i odigrava na stolu dugačkom dva metra. Veličina stola se prilagođavala broju animatora i njihovom kretanju. Pošto su bila četiri animatora nije bilo potrebe za većim, a ni manjim stolom kako bi im elementi scenografije bili što pristupačniji, kako bi svaka scena bila upotpunjena i kako dojam ne bi kvarile drvene nogice stola. Odlučila sam sašiti platno sa čičkom na kojem se pruža korijenje drveća. Platnom prekrivam stol s prednje strane od ruba do poda. Čičak stavljam na platno radi funkcionalnosti postavljanja predstave. Ujedno je i služilo kako bi upotpunilo cijelu sliku prostora. U dogovoru s glumcima napravila sam i proreze kroz koje su u jednom trenutku dizali drveće na stol i davali dojam rasta.

4.2.MATERIJALI U SKLADU S POTREBAMA ELEMENATA

Prije nego što sam počela izrađivati scenografiju, dobro sam razmotrila potrebe koje trebaju zadovoljiti određeni scenografski elementi. Nakon istraživanja različitih materijala, promišljanja o spojevima krenula sam s izradom (Slika VII.).



Slika VII. Modeliranje

Materijale koje sam koristila u skladu su s funkcijom elementa. Predmete koji su trebali biti pokretljivi rađeni su od mekih elastičnih tkanina i spužve. Kako bi spužva bila što čvršća i izdržljivija pri animiranju lijepila sam ju univerzalnim ljepilom, te ih bojala ili presvlačila. Elementi koji su rađeni na takav način su drveće s pokretnim granama, kako bi imali mogućnost zarobljivanja Lovorke u šumi. Bilo je tu i elemenata koji su bili animabilni, ali nisu rađeni od spužve ili tkanine. Tako sam za stolac kojem su ruke pomične koristila male leptir šarke (Slika VIII.).



Slika VIII. Stolac s pokretnim rukama

Da bi se ruke mogle na praktičan način animirati stavila sam vodilice izrađene od tipla. Dodavanjem šarke i vodilice dobila sam na fleksibilnosti i pokretljivosti. Kad se rukohvat stolca animira imamo dojam živog lika koje može izraziti emociju, dohvaćati stvari, zarobiti Lovorku...Naslonjač je modeliran u stiroduru te je preko njega zalijepljena crvena brušena koža (Slika IX.).



Slika IX. Brušena koža u kombinaciji sa spužvom

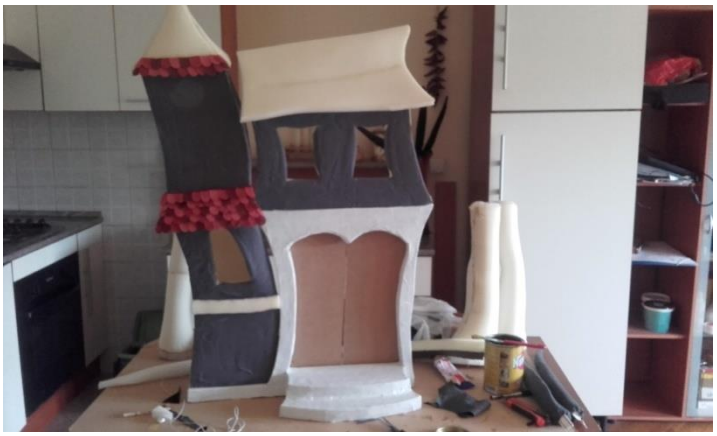
Na koži se vide „pukotine“ iz naslonjača stolca. Popunjene su spužvom zbog realnijeg dojma ofucanog i starog stolca. Prljavština na njoj je prikazana lagano isjenčano crnom bojom.

Drveće, stolac i polica su rađene od kombiniranih materijala stirodur, ljepenka, drveni okrugli štap i pravo granje. Različiti su materijali spajani kaširanjem. Pravo granje sam koristila zbog dojma zapuštenosti. Korištenjem predmeta koji su nastali prirodnim putem, probudila je u meni kreativnost. Kotao je od pravog izlupanog lončića, kako bi dobio udubine i otrcanost, te prekaširan skupa s dodanim nogicama od stirodura.

4.2.1.ISTRAŽIVANJE MATERIJALA I ANIMABILNOSTI

Problemi s kojima sam se susretala tijekom izrade bili su od kojeg materijala krenuti, kako napraviti predmet da je statičan, a ujedno i animabilan. Pošto mi je ovo prvo iskustvo izrade scenografije koja treba biti upotrebljiva, susretanje s raznim problemima još više me motiviralo za istraživanjem i traženjem rješenja. Elementi drveća i dvorca dali su mi najviše prostora za istraživanje. Prvobitna zamisao je bila da grane budu od spužve presvučene u platno, te su se pojavili problemi u kombinaciji mobilne grane (spužva) i statičnog trupca(stirodur). Rješenje sam pronašla stavivši tiplove u unutrašnjost grane, te zabivši vršak u trupac. Došavši do rješenja animabilnosti grana drveća pojavio se novi problem. Drveće je bilo prelagano pa se rušilo, odnosno, težište mu je bilo na granama, a ne pri dnu debla pa nije moglo samostalno stajati.Došla sam na ideju punjenja vrećica pijeskom i stavljajući ih na dno debla, ali i sa stražnje strane kako se uteg ne bi vidio i zatim obojala u crno.

Kroz razgovor s glumcima doznala sam da dvorac treba „progutati“ djevojčicu Lovorku. Zamislila sam da se dvorac nadvije nad nju i „proguta ju“ kroz vrata. Moja zamisao je imala još jedan nedostatak, bio je taj što je dvorac prenježan te nije odgovarao slici opake vještice. (Slika XVI.).



Slika XVI. Prikaz loše forme dvorca

Uz ulazna vrata, dvorac je sadržavao toranj od spužve koji nije bio animabilan, a trebao je biti. Shvativši da ovakav dvorac ne služi svrsi, odlučila sam izraditi novi. Prvo sam razmislila o kretnji dvorca, kako učiniti da ima što dramatičniji pokrete tijekom animacije. Osmislila sam jedan toranj izrađen poput ručne lutke, odnosno zijevalica (spužva i platno). Pokretima šake dobivam na mogućnosti otvaranja usta „glave“ tornja, te dramatičnosti. Dvorac time dobiva mogućnosti, praćenja djevojčice kroz šumu, zabrane prolaza i zastrašivanja. Kamenita vrata dvorca iza kojih je toranj, služila bi za prikrivanje zle namjere Zlogrbe.

4.3.BOJE

Boje koje prevladavaju na elementima većinom su tamne i hladne. Odabirom takvog spektra boja željela sam postići mračni izgled šume koja vodi do strašnog dvorca. Prikaz mračne šume prije nego li se dvorac pojavi, uvod je u zaplet „strašne“ priče. Male grančice od spužve presvučene u platno koje je usklađeno s bojom drveta, imaju ulogu razbijanja statičnosti drveta (Slika X.).



Slika X. Prikaz boje i grančica presvučenih u platno

Spektar boja u unutrašnjosti dvorca odmak je od onoga u vanjštini. Izborom življih boja i dobivanjem komplimentarnog kontrasta između police i stolice (Slika XI),



Slika XI. Komplimentarni kontrast

htjela sam prikazati skrivenu živost Zlogrbe ispod te sve silne prljavštine i crnila. S druge je strane stolac koji je u crvenoj boji i prikazuje njezinu agresiju, te skupa s tom živosti daje dojam podvojenosti. Blagi i nježni tonovi pojavljuju se u sceni prikaza Lovorkine kuće, oni nam opisuju njezin karakter koji je nježan i nevin (Slika XII).



Slika XII. Lovorkina kuća i drvo

4.4.OBLICI-SILUETE

Silueta elemenata koji su povezani sa Zlogrbom su oštrih i zupčastih linija (Slika XIII.), time sam željela naglasiti strogoću , oštrinu, i potencijalnu opasnost.



Slika XIII. Prikaz siluete oštrih oblika s oštrim karakterom linija

Drveće sa svojim opasnim vrhovima i šiljcima pokazuje da je ovo mračna šuma, pa time upozorava na opasnost. Tako i polica koja se širi u gornjem dijelu daje dojam visine i nadmoćnosti što joj i priliči, s obzirom na predmete koje ona posjeduje. Praveći se važna, s oštrim granama koje joj služe kako bi sve mogla posjedovati. Granje glumci mogu iskoristiti tako da posjednu lutku, po njima se lutka može penjati ili na njih mogu objesiti rekvizit. U slici djevojčičine kuće korištene su blage i zaobljene linije, kao i na drvetu pored kuće koje ima oblu krošnju (Slika XIV.). Korištenjem ovakvh oblika i linija htjela sam prikazati osobnost ili karakter nježnog lika. Dodatno sam naglasila i vedrim bojama.



Slika XIV. Prikaz oblika sa blagim karakterom linija

5.FUNKCIJA ELEMENATA NA SCENI

Način na koji će se animirati lutke i dijelovi scene dogovarala sam s glumcima te i sama sugerirala rješenja.

Dva drveta imaju pokretne grane kako bi se dočarala oživljenost šume. Savitljivim granama drvo je moglo djevojčicu uhvatiti i njome manipulirati. Šuma oživljava, a drveće vodi djevojčicu u Zlogrbin dvorac.

Okvir zrcala koje se pojavljuje u unutrašnjosti dvorca modelirano je u stirodoru a zrcalnu površinu dočarala sam srebrnim platnom.Platno služi kao čaroban ulaz u dvorac kroz koja dolazi Lovorka, te za tehniku sjena kojom se prikazuje gubitak Zlogrbinog slomljenog srca (Slika XV.).



Slika XV. Zrcalo

Ovi elementi na sceni bili su potrebni kako bi se pokazala oživljenost i začaranost unutrašnjosti dvorca. Radi se o vještici koja se bavi magijom. U dramskom tekstu stoji da su elementi začarani i trebaju se kretati po zraku, plesati...(Slika XVII.).



Slika XVII. Prikaz kretnje elemenata po zraku

6.STOL

Prostor igre za stolnu lutku je stol. Određuje prostor animacije i organizaciju scenskih elemenata.

Dimenzije stola su 250x82 kako bi četiri animatora mogla lako animirati, te imali dovoljno prostora za kretnju iza/pored njega.

Scena šume: Da bi šuma bila gušća, a i živa, prije skrivenog dvorca u drugom planu postavila sam dva animabilna drveta, kako bi animatori na praktičan način mogli animirati. Skrivanje dvorca postižem postavljanjem tri drveta u nizu u prvom planu stola. Organizacijom drveća postigla sam prikaz guste šume, a ujedno i skriveni dvorac.

Lovorkina kuća: U ovoj su sceni elementi statični, pa sam se tako fokusirala na ravnotežu prostora koju prikazuju kućica s lijeve strane stola, te drvce s desne. Zbog potrebe brzih i dinamičnih pokreta lutaka, organizacijom elemenata dajem im dovoljno prostora.

Unutrašnjost dvorca: Animatori oživljavaju i igraju sa elementima. Tako da predmeti dinamično izmjenjuju svoje položaje.

Kako bi dobila što realniji vizualni dojam da se u kotlu stvarno nešto „kuha“, skupa s Lovorkom dolazim na ideju o umjetnoj vatri. Nakon što smo osigurali umjetnu vatru koja je izrađena kao ventilator koji puše zrak u laganu tkaninu i stvara iluziju vatre, probušena je rupa u stolu, kružnog oblika, a ispod površine pričvršćen držač za ventilator tako da se iz gledališta vidi samo umjetna vatra.

Stol se može rasklapati i rastavljati zbog lakšeg transporta.

7.ZAKLJUČAK

Kroz proces rada spoznala sam da je najbitnije istraživanje i preispitivanje mogućnosti (likovnih i tehničkih). Mogućnosti je bilo pregršt, a da bi si pojednostavila fokusirala sam se na onaj najbitniji čin koji element treba izvršiti. Vodila sam se idejom o praktičnosti i funkcionalnosti elemenata u animacijskom smislu. Njima sam prikazivala karakter prostora te atmosferu. Tamne i hladne boje su se nalazile u sceni mračne šume i unutrašnjosti Zlogrbinog dvorca. Dok su nježne i pastelne boje pronalazile mjesto u sceni Lovorkine kuće. Ugođaj priče sam ostvarila kroz boju, pa tako i kroz formu elemenata. Forma oštrih oblika stvara ugođaj nelagode, dok forme oblih stvara ugođaj smirenosti. Da bih dobila dojam razigranosti forme i bajkovitosti, svakom sam dodavala detalje (grančicama, bojom, tkaninom...).

Svaki element ove scenografije je bitan, te je bilo potrebno da budu precizno napravljen kako bi se mogao lako animirati. Izrađujući elemente scenografije za lutkarsku predstavu shvaćam razliku u usporedbi s dramskom predstavom. Scenografskim elementima u lutkarskoj predstavi, autor ima mogućnost stvaranja animabilnosti i veće funkcije elementa u priči – mogu postati živim akterima u predstavi – lutkom. Kao što sam, statičnom dvorcu dala mogućnost oživljavanja, time što sam omogućila animabilnost dvorac oživljava i postaje lik.

Zamisao ove idejne scenografije bila je povezati karakter lika sa prostorom, pomoću boja i oblika. Kako bi gledatelja približila dramaturškoj radnji, te mu prikazala atmosferu prostora. Cjelokupnim radom obuhvačam scenografiju kroz svoj likovni izražaj.

8.SAŽETAK

Autorska ideja scenografije proizišla je iz dramaturgije priče Zlobrga primijenjena izvođenju kao lutkarska predstva. Priču je napisala Lovorka Trdin za završni ispit iz lutkarstva. Tematika kao i sama realizacija scenografije bajkovitog je prikaza.

Pristupanju izrade scenografije započinjem susretom s dramaturgijom priče, te skicirajući potrebne elemente dolazim do karakteristike prostora. Grupacijom elemenata svodim sve na tri scene(prostora) u kojima se odvija radnja. U radnji priče nisu bile potrebne samo lutke kao lik, nego i pojedini scenografski elementi. Skicirajući element te spojeve pomoću kojih se treba pokretati, rješavam problematiku animabilnosti. Izrađujući sve elemente dajem im određenu formu (oštro, šiljasto, oblo...), te gradim karakter. Spajanjem tih elemenata u scene poput šume i unutrašnjosti dvorca prikazujem zastrašujuću atmosferu, dok u sceni djevojčičine kuće dajem karakter dobroćudnosti.

Svrha ovakvog rada je stjecanje novih znanja o materijalima i spojevima kako bi pojedini elementi scenografije bili animabilni.

Svaki element upotpunjavam bojom, te pridodajem svoj likovni izražaj koji ujedini cjelokupnu scenografiju.

Ključne riječi: scenografija, scenografski elementi, animabilnost

10.LITERATURA:

1. Lazić, Radoslav, 2009. Traktat o scenografiji i kostimografiji, Beograd: Foto Futura.

2. Mrkšić, Borislav, 2006. Drveni osmijesi, Zagreb: MCUK.