

# Rad na operi "Amfitrion"

---

Pejković, Bartul

Master's thesis / Diplomski rad

2023

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Academy of dramatic art / Sveučilište u Zagrebu, Akademija dramske umjetnosti**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:205:551625>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-27**



Repository / Repozitorij:

[Repository of Academy of Dramatic Art - University of Zagreb](#)



**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU**  
**AKADEMIJA DRAMSKE UMJETNOSTI**

**BARTUL PEJKOVIĆ**

**RAD NA OPERI „AMFITRION“**

**DIPLOMSKI RAD**

**Zagreb, rujan 2023.**

**Sveučilište u Zagrebu**

**Akademija dramske umjetnosti**

**Odsjek snimanja, usmjerenje: Oblikovanje svjetla**

# **RAD NA OPERI „AMFITRION“**

**Pisani dio diplomskog rada**

**Student: Bartul Pejković**

**Mentor: red.prof.art., Deni Šesnić**

**Zagreb, rujan 2023.**

## **Sadržaj**

### 1 Uvod

- 1.1 Opera kao umjetničko scensko djelo
- 1.2 Povijesni pregled opere „Amfitrion“

### 2 Priprema

- 2.1 Glumačke probe i komunikacija s redateljicom
- 2.2 Tehničke mogućnosti rasvjetnog parka „HNK Zagreb“
- 2.3 Tehnički opis korištenih uređaja
- 2.4 3D predvizualizacija

### 3 Realizacija i utisci tijekom rada

- 3.1 Odabir metode svjetla
- 3.2 Realizacija plana svjetla
- 3.3 Tehničko-rasvjetna proba – usmjeravanje rasvjete
- 3.4 Izrada svjetlosnih scena – programiranje svjetla

### 4 Analiza

- 4.1 Likovnost svjetla u odnosu na scenografiju i videoprojeksije
- 4.2 Analiza odabranih scena

### 5 Zaključak

### 6 Izvori

- 6.1 Popis literature
- 6.2 Izvori s mrežnih stranica
- 6.3 Popis slikovnih materijala

## **Sažetak**

Ideja ovog diplomskog rada je detaljno opisati i predočiti čitav proces u stvaranju i oblikovanju svjetla za operu „Amfitrion“, koju su u zagrebačkom Hrvatskom narodnom kazalištu 8.5.2023. izveli studenti četiriju umjetničkih akademija (ADU-a, ALU-a, MUZA-e i Tekstilno-tehnološkog fakulteta). Moj zadatak u ulozi oblikovatelja svjetla bio je što bolje vizualno poduprijeti koncept predstave koji je osmislila redateljica Kristina Grubiša.

## **Summary**

The idea of this thesis is to thoroughly describe and present a whole series of processes in the creation and design of lighting for the opera “Amfitrion”, which was performed in Zagreb’s Croatian National Theatre on May 8, 2023. by students of four art academies (ADU, ALU, MUZA and Faculty of Textile Technology). My task in the role of lighting designer was to visually support the concept of the play with maximum effort, designed by director Kristina Grubiša.

# 1. Uvod

## 1.1 Opera kao umjetničko scensko djelo

Opera pripada umjetničko-dramskom djelu te ju glumci izvode na sceni. Specifičnost opere je ta što su glumci ujedno pjevači te polovično ili u potpunosti pjevaju svoje uloge. Opera je ujedno najbogatije scensko djelo, s obzirom na to da se gotovo uvijek sastoji od mnogo izvođača te objedinjuje pjevanje, glumu, ples, orkestralnu glazbu i niz likovnih umjetnosti poput scenografije, kostimografije, oblikovanja svjetla itd. Opera je često jedna vrsta spektakla i uvijek naginje tome da bude raskošna i nezaboravna. Po svim ovim aspektima možemo zaključiti da je, zbog svoje kompleksnosti, produkcijski vrlo zahtjevna i iziskuje kvalitetnu pripremu i detaljno osmišljenu tehničku logistiku.

## 1.2 Povijesni pregled opere „Amfitrion“

„Mladenačka opera velikana hrvatske glazbe Borisa Papandopula Amfitrion praizvedena je s golemim uspjehom na sceni zagrebačkoga HNK 1940. godine. Zatim je partitura opere misteriozno nestala i djelo je godinama slovalo kao izgubljeno, da bi tek nedavno bilo pronađeno. Opera se temelji na duhovitu libretu Mije Štimca i Enrica Goliscianija napisanom prema istoimenu Molièreovu antologijskom djelu. Muzička parodija u tri čina Amfitrion donosi inačicu mitološke priče o bogovima Zeusu i Merкуру koji poprimaju ljudski lik i karaktere kako bi dvojici smrtnika – tebanskom vojskovođi Amfitrionu i njegovu odronancu Sosiasu – zaveli žene. Ova svojevrsna komedija zabluda dovodi do niza zabavnih, smiješnih i intrigantnih zapleta u radnji, dok briljantna orkestracija sadrži niz upečatljivih arija, majstorskih zborova i sjajnih ansambala. Skladana u predvečerje velikoga svjetskog rata opera Amfitrion je prema riječima samoga autora zamišljena kao djelo koje će u teško, kritično i depresivno vrijeme moći razvedriti i nasmijati publiku. Djelo je oblikovano na način starijih opera, gotovo kao opera buffa ili singspiel, a sadrži i niz baletnih točaka s tada popularnim plesovima, poput foxtrota ili tanga. Djelo će poslije više od 80 godina od praizvedbe ponovno biti postavljeno na scenu zagrebačkoga HNK.“<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> <https://www.hnk.hr/hr/opera/predstave/amfitrion/>

## 2. Priprema

### 2.1 Glumačke probe i komunikacija s redateljicom

Kao oblikovatelj svjetla, sve svoje obaveze provodim uz odobrenje i dogovor s redateljicom. S obzirom na kompleksnost opere kao umjetničko-scenskog djela, svi su sudionici trebali dobru pripremu i uvježbanost. Rad redatelja i koreografa s glavnim glumcima, tj. solistima, započeo je nekoliko mjeseci prije same izvedbe; dok sam se ja, kao oblikovatelj svjetla, na gledanja probi uključio otprilike 45 dana prije premijere. Prije gledanja probi upoznao sam se s autorskim timom i samim pisanim djelom, te sam u izravnoj komunikaciji s redateljicom odredio plan rada, u kojem smo uočili potencijalne probleme i prednosti rada na projektu. Zajedno smo proučili bogatu povijest djela i zamišljali njegovu modernu verziju. U prvim probama sudjelovao sam s libretom i partiturom predstave i pomno pratio događanje na sceni, kao i redateljčine upute i njezin način rada da bi i naša komunikacija bila što uspješnija. Pri oblikovanju svjetla u operi, promjene svjetla često prate tijek glazbe i upravo je zbog toga bilo bitno pisati i pratiti radnju po partituri, dok sam u libretu primijenio inspicijentski upis promjena svjetla. Cilj sustavnog gledanja probi bio je naučiti djelo, gotovo napamet, da bih bolje razumio radnju te se što više zbližio s kolegama, odnosno uspostavio dobru komunikaciju s redateljicom. Probe su izvođene segmentno, gotovo pojedinačno, u malim grupama, stoga je bilo vrlo važno pratiti upute redateljice onako kako je zamišljeno u završnoj izvedbi, naprimjer: koji dio se veže na koji, što da očekujem prije ili poslije prikazanog djela, je li ono zamišljeno da se izvodi na scenografiji ili prosceniju itd. Kako bih bio bolje pripremljen, svu sam radnju ucrtavao kao mizanscenu, odnosno skiciranje radnji i kretnji glumaca paralelno s libretom, tako da je tekst bio na desnoj strani, dok je lijeva ostala prazna za spomenute skice. Prvi problem ove faze pripreme bio je taj što su se probe održavale na improviziranoj sceni, koja dimenzijama i tehnikom nije nalikovala sceni HNK-a, pa je bilo teško shvatiti koliko glumci idu u dubinu ili u širinu, te su redateljčine upute bile od iznimne važnosti. Drugi problem bio je bio to što je scenografija tek bila u fazi izrade, pa je nismo mogli upotrebljavati na probama. Scenografija je bila bitna jer je mijenjala visinske stupnjeve igre, tj. glumci su po njoj igrali, zbog čega je bilo teško predvidjeti i koliko u visinu glumci idu. Unatoč spomenutim problemima, stvorena je predodžba većine scena te je idući korak u pripremi bila detaljna razrada po scenama s redateljicom. Prolazeći kroz libreto, određivali smo najvažnije dijelove, odnosno one na koje treba obratiti posebnu pozornost,

atmosfere koje bi smo željeli postići u svim scenama, akcente i potencijalne estetike svjetla. Neka od aktivnih pitanja u tom trenutku bila su: kako osmisliti logiku, kako vizualno odvojiti pjevne i govorne dijelove i kako tretirati solo i grupne scene. U ovoj smo fazi postavili ideje o tome kako poboljšati započete ideje, ali i neka konkretna pitanja. U daljnjem smo praćenju proba neprestano dijelili mišljenja i komentirali sve ono za što smo smatrali da će unaprijediti izvedbu ovoga djela.



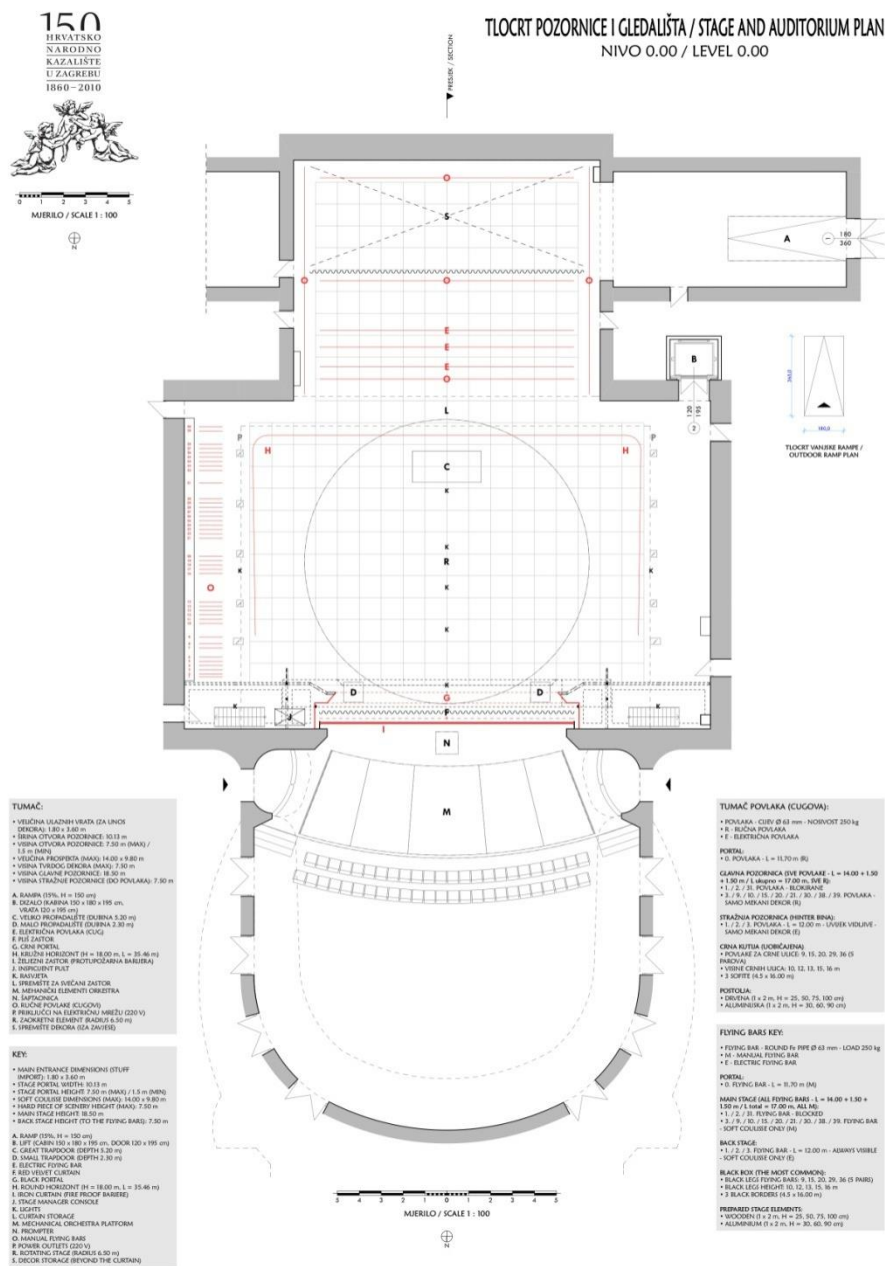
## 2.2 Tehničke mogućnosti rasvjetnog parka HNK Zagreb

HNK Zagreb pripada proscenijskom tipu kazališta, koje je najraširenije u svijetu jer u ovom tipu kazališta scena i gledalište imaju najbolje iskorišten odnos vizura i povezanost prema gledalištu, pa se glumci i publika bolje povezuju. U našem slučaju prosceniji je bio skraćen jer je velikim djelom otklonjen da bi se stvorila rupa za orkestar, a što je često slučaj za operu, mjuzikl i balet. Portalni okvir određuje vizualni prostor u kojem je djelo izvedeno iz perspektive gledatelja. Odmah iza portala, tj. s unutrašnje strane, nalazi se niz reflektora koji su vizualno skriveni od publike, a pokrivaju krucijalne zone igre. HNK scena sastoji se, dakle, od proscenija, glavne scene na kojoj se nalazi rotacijska pozornica te stražnja pozornica. Rotacijska pozornica, ili „rund bina“, kružnica je u podu scene, koja omogućuje rotiranje svega što se nalazi na njoj. U predstavi „Amfitrion“ cijela scenografija nalazila se na rotacijskoj pozornici, što joj je omogućavalo pogled iz raznih vizura te dinamiku u određenim trenutcima djela. Stražnja pozornica je dodatni igrajući prostor koji se nalazi iza horizonta, te se u tom slučaju horizont-platno uklanja. U našem slučaju stražnja pozornica nije bila namijenjena za izvedbu, već za prolaze glumaca, postavljanja rasvjete i videoprojektora.

U HNK-u Zagreb postoji širok spektar svjetlosnih uređaja, od iznimno starih – ali i dalje upotrebljivih do najsuvremenije LED rasvjete i videoprojektora. Svi reflektori, bez obzira na vrstu, pripadaju jednoj od glavnih skupina u odnosu na položaj prema sceni. Kao glavne skupine ovog i većine kazališta, razlikujemo prednja svjetla, bočna svjetla i svjetla iz kontre. Prednja svjetla imaju funkciju osvjetljavanja scene i glumaca iz smjera gledališta, zbog čega lako zaključujemo da su prednja svjetla najvažnija za dobru vidljivost događaja na sceni. U HNK-u Zagreb prednja svjetla za prve dvije zone igranja nalaze se upravo u publici. Jedan dio reflektora smješten je na zadnjem katu loža, a ostatak po sredini zadnjeg kata gledališta. Ideja uređaja s loža jest da dva uređaja pokrivaju istu zonu igranja, svaki s jedne strane. Ovom tehnikom postiže se jednoliko osvjetljena zona igre. Ideja aparata iz sredine je da svaki aparat osvjetljava svoju zonu, a njima se najčešće koristimo kad želimo nadopuniti postojeće prednje svjetlo. Bočna svjetla igraju važnu ulogu u likovnom oblikovanju scene i modeliranju glumaca. Bočno svjetlo osvjetljava isključivo jednu stranu modela, dok druga ostaje u mraku. Pritom postižemo visok kontrast svjetla i mističnost, te naglašavamo oblik osvjetljenog. Bočna svjetla nalaze se na objema stranama scene, stoga sam imao mogućnost osvjetljavanja samo s jedne ili s obje strane istovremeno. U HNK-u Zagreb bočna svjetla smještena su u metalne konstrukcije koje nude postavljanje više reflektora jednog iznad drugoga za osvjetljavanje iste zone. Takvim je postavljanjem omogućen visoki intenzitet svjetla kad svi uređaji imaju istu funkciju, dok je druga

mogućnost svakom reflektoru s pomoću filtra dati zadanu boju ili ih usmjeriti zasebno. Smatram da su kontra-svjetla najvažnija od spomenutih. Kontra-svjetlom stvara se mističnost, modeli na sceni odvajaju se od pozadine i naglašava se volumen osvjetljenog. Kontra-svjetlo najviše pridonosi u stvaranju atmosfere na sceni. Kontra-svjetlo u HNK dvorani postavljeno je na više „cugova“ koji imaju promjenjivu visinu, što nam omogućuje osvjetljenje pod različitim kutovima. U standardnom postavu svjetla ove dvorane razlikujemo automatizirane suvremene reflektore i standardne jednodimnerske kazališne reflektore.

Slika 1.



## 2.3 Tehnički opis korištenih uređaja

Reflektori korišteni u ovom djelu mogu se podijeliti u dvije skupine: LED automatska rasvjeta (Robin 600 i Sola spot 600) i klasični reflektori s halogenom žaruljom (PC, profilni spot, ciklorama, PAR).

Reflektori s halogenom žaruljom:

### PC reflektor

PC je skraćenica za plankonveksni reflektor. Jednostavna konstrukcija i pristupačna cijena glavni su razlozi za epitet najkorištenijeg reflektora u scenskoj umjetnosti. Mogućnost širenja svjetlosnog snopa izdvaja ga od mnogih uređaja, te je snop moguće rabiti od 5 do 50 stupnjeva, pomicanjem žarulje i ogledala u odnosu na prednju leću. Širokom lepezom mogućnosti, ovaj reflektor ima niz izbora u oblikovanju svjetla, od izrade generalnog svjetla, pa sve do punktiranja i akcentiranja elemenata. U slučaju opere „Amfitrion“, ovim sam se uređajem koristio za izradu prednjeg generalnog svjetla.

### Profilni spot-reflektor

Profilni spot-reflektor konstrukcijom je najsloženiji jednodimerski uređaj koji se primjenjuje u kazalištu. S razlogom ima složen sustav konstrukcije, jer nudi niz mogućnosti. Postoje dvije vrste ovih uređaja, a to su profilni spot-reflektori s fiksnim kutom snopa i profilni zoom spot-reflektori, koji imaju promjenjiv kut snopa svjetla. Mogućnost promjene snopa u razmjerima je od 15 do 50 stupnjeva, pa ovaj uređaj dijelimo u dvije skupine: uski *zoom* (15–35 stupnjeva) i široki *zoom* (25–50 stupnjeva). Zbog elipsoidnog ogledala, mogućnosti ovog uređaja su iznimne, dok je nama, oblikovateljima svjetla, najvažnija mogućnost kontrole ruba svjetlosnog snopa. Rub svjetlosnog snopa je prijelaz između osvijetljenog djela i mraka izvan dometa snopa, a ovaj reflektor nudi mogućnost od izrazito oštrog i preciznog ruba, pa sve do fluidnog i stupnjevitog prelaza. Snop svjetla možemo definirati takozvanim „noževima“, kojim nam omogućavaju da svjetlosni snop ne bude okrugao, već da sami zadamo neku varijantu četvrtastog oblika. Ovo su sve mogućnosti koje ima svaki od ovih uređaja, dok umetanjem posebnih dodataka možemo još više utjecati na izgled snopa. Dva su najvažnija umetanja „iris blende“, kojim možemo dodatno sužavati snop svjetla; te „gobo“, čijim umetanjem možemo

uvelike utjecati na likovnost snopa. Gobi su metalne pločice prilagođene ovoj i sličnoj grupi uređaja. Izrezbareni su u različitim oblicima, pa svjetlost koja iz njih proizlazi poprima zanimljive oblike nalik mogućnostima kazališnih projektor. U ovoj operi koristio sam se profilni *zoom* spot-reflektorom za izgradnje prednjeg svjetla.

### Ciklorama

Ciklorama, ili horizont, sastoji se samo od halogene žarulje i ogledala. Snop svjetla iznimno je širok te ciklorame dijelimo u dvije skupine, prema snopu: simetrične i asimetrične. Snop svjetla uvijek je približno 60 stupnjeva i ovaj uređaj nema nikakvu mogućnost modificiranja svjetla. Služi za osvjetljavanje velikih površina, poput horizonta, projekcijskog platna ili velikih kulisa. U operi „Amfitrion“ primjenjivao sam 12 uređaja ove vrste, osam ih je osvjetljavalo stražnje projekcijsko platno, odnosno horizont u toploj i hladnoj varijanti s pomoću korekcijskih filtara, dok su četiri bila postavljena u pozadini scene i usmjerena u publiku za postizanje koncertnog efekta.

### PAR reflektor

PAR reflektor je izvedenica od punog naziva „Parabolic Aluminized Reflector“. Ovo je konstrukcijski jedan od najjednostavnijih uređaja. Proizvodi snop elipsoidnog oblika, a snop svjetla može se zakretati rotacijom žarulje. Postoji nekoliko vrsta PAR reflektora: PAR64, PAR56, PAR46, PAR36; a razlika je u jačini svjetla. Također se, odabirom žarulje, može odrediti širina snopa svjetla. Postoji nekoliko vrsta, dok su najzastupljenije CP60 (uski snop), CP61 (srednje široki snop) i te CP62 (široki snop –nalik svjetlu automobilske fara). U ovoj operi za sva bočna svjetla i većinu kontra-svjetala primjenjivao sam PAR64 1kW sa žaruljom CP62 i PAR64 sa žaruljom CP60, s poda za specijalne efekte.

LED automatizirana rasvjeta:

### ROBIN 600 LED WASH reflektor

*Robin LED wash* je automatizirana vrsta uređaja. U širem smislu to znači da cijelu kontrolu nad ovim uređajem odrađujemo s upravljačkog pulta. Širina snopa, jačina i boja svjetla, točan

položaj koji se može mijenjati u izvedbi, samo su neke od mogućnosti koje ovaj reflektor nudi. S obzirom na to da pripada *wash* skupini uređaja, najviše nalikuje snopu svjetla koji dobivamo koristeći se Fresnelovom lećom na klasičnim halogenim uređajima. Ovaj je uređaj složen od niza malih LED dioda u RGB sustavu boja uz koju se redovito dodaje bijela sijalica pa ih nazivamo RGBW uređaji. Ovaj način dobivanja željene nijanse određene boje naziva se aditivna metoda miješanja boja. Prednost ovoga uređaja nad klasičnim je duži vijek trajanja, slabije zagrijavanje, lakša kontrola i upravljivost i generalno, više mogućnosti. Ovaj je uređaj danas neizostavan u svakom ozbiljnijem kazalištu. U operi „Amfitrion“ primjenjivao sam ih kao kontra-svjetlo, čime sam dobio niz mogućnosti u oblikovanju svjetla, a najznačajnije su: bojanje cijele scene, izdvajanje; tj. punktiranje željenog elementa te specijalni efekti.

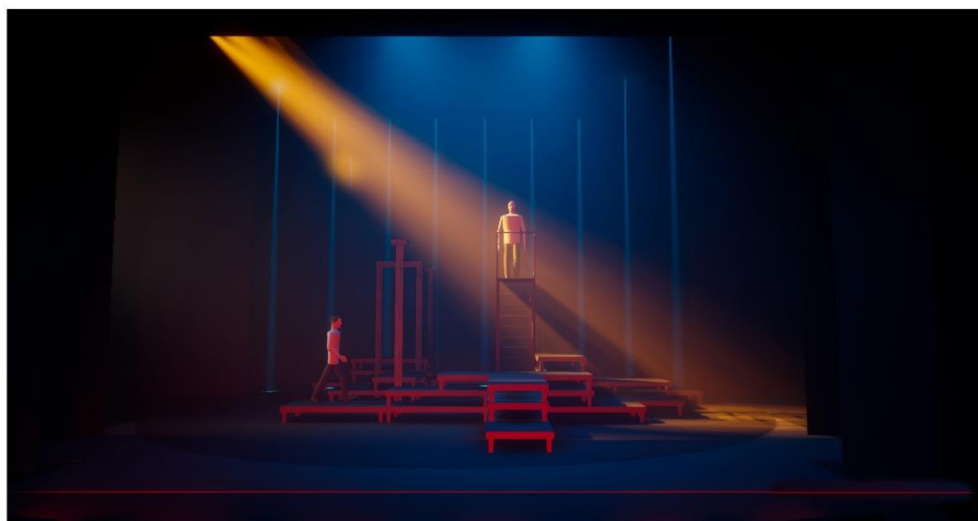
#### Sola LED spot 1500

*Sola LED spot 1500* također pripada motoriziranoj vrsti uređaja. S obzirom na to da se nismo mogli koristiti svim *Robin* i *Sola* reflektorima, koje kazalište inače ima na raspolaganju, tretirali smo ih na isti način, tj. kao iste uređaje. Prednost ovih reflektora u odnosu na *Robine* je to što su dio spot-inteligentne rasvjete, koja više nalikuje profil spot-reflektorima u klasičnom kazalištu. Nude mogućnost preciznog definiranja širine ruba svjetlosnog snopa i upotrebe niza goboja koji se već nalaze unutar samog uređaja. Također, ovaj uređaj ima mogućnost kontrole oblika snopa svjetla s pomoću automatiziranih „noževa“, pa često spot-reflektore *Sola* nazivamo i automatiziranim profilcima. Njihova metoda upravljanja bojama je nešto drukčija u odnosu na aditivni sustav miješanja kao kod prethodnog uređaja. *Sola* spot-reflektori koriste se subtraktivnim miješanjem boja s pomoću CYM boja (*cyan, yellow, magenta*).

## 2.4 3D predvizualizacija

Proces predvizualizacije oblikovatelju svjetla uvelike olakšava posao. Sama ideja ovog postupka je da izvan stvarne dvorane u virtualnom programu postavimo realnu scenu, scenografiju i glumce te radimo svjetlosne slike predstave kao u stvarnom prostoru. Na sreću, dobio sam već gotovu 3D maketu HNK dvorane, sa svim svjetlosnim uređajima koje ova dvorana nudi, što nije čest slučaj u praksi kod nekih manje poznatih kazališta. Kolegice sa scenografije izradile su 3D model odgovarajuće scenografije. U programu „Capture“ otvorio sam 3D model dvorane i postavio scenografiju u stvarnim omjerima. Paralelno, primjenjivao sam program „ETC Nomad“, koji je zadužen isključivo za kontrolu i upravljanje svim elementima koji imaju veze sa svjetlosnim uređajima. S pomoću ovih dvaju programa mogao sam redateljici predočiti neke od ideja (slika 2.) i želja koje smo istaknuli gledajući probe i razmišljajući o oblikovanju svjetla samog djela. Slobodno mogu reći da su ovo i dalje bile samo skice onoga što je bilo izvedeno u konačnici, no upravo su nam one uvelike pomogle u daljnjem promišljanju. U trenutcima programiranja svjetlosnih slika, sva predvizualizacija za odabrane scene poslužila je zbog toga što smo već odredili atmosfere i kombinaciju boja, što je zatim trebalo samo primijeniti u istoj ili sličnoj varijanti. Zgodno je spomenuti da ovaj proces katkad može biti i mnogo precizniji, naprimjer kada nemamo vremena za kreiranje svjetlosnih brojeva u dvorani. U takvim slučajevima svo programiranje odvija se u programima za predvizualizacije te se kasnije s gotovim materijalom spajamo na programerski pult u dvorani. U teoriji, sve bi trebalo funkcionirati baš kao u 3D prikazu.

Slika 2.



## 3. Realizacija i dojmovi tijekom rada

### 3.1 Odabir metode svjetla

Opera je prepuna pjevnih i govornih dijelova, zbog kojih lice glumca mora uvijek biti dobro vidljivo. U kazalištu postoji više metoda za osvjetljavanje scene, a u slučaju „Amfitriona“, kao glavna odabrana je metoda *McCandless*. Ipak, u nekim se elementima pojavljuju i druge metode, naprimjer *Wash* i *Wash and key*. Stanley McCandless u svojoj je knjizi kao preteča vlastite metode osvjetljenja izjavio: „Generalna zona odvijanja dramskog djela je dio pozornice koji glumac koristi dok ga gledatelji vide. U svrhu njegova osvjetljenja moguće je isti prostor razlomiti na više manjih zoni igranja. Te manje zone uglavnom su slične ako ne i iste veličine i oblika. Ideja osvjetljavanja glumaca po zonama je ta da u svakoj zoni imamo adekvatno svjetlo s više mogućnosti.“<sup>2</sup>

*McCandless* metodom pokrivena su prve dvije od četiriju zone igranja te se u njoj najčešće i održavala radnja. Takva metoda je najjednostavnija, ali i najučinkovitija s obzirom na to da je glumac dobro i podjednako vidljiv iz svih dijelova gledališta. Ova metoda sastoji se od dvaju svjetlosnih uređaja koji osvjetljavaju glumca, svaki sa svoje strane. Idealna varijanta je da svaki pada pod kutom od 45 stupnjeva u odnosu na pozornicu i pod 90 stupnjeva u odnosu jednog prema drugom. Ova metoda također nudi jednoliko osvjetljenje glumca s mogućnošću mijenjanja boje svakog od uređaja, no to nije čest slučaj. Iako smo navedenom metodom pokrili kvalitetno cijelu scenu, zbog velike količine glumaca koji su u masovnim scenama zaklanjali jedni druge, a ponekad i izlazili iz zone osvjetljenja, primijenili smo metodu *Wash*. Ta je metoda nadogradnja metode *McCandless*, dva uređaja stoje bočno pod kutom od 45 stupnjeva, dok je jedan dodatni uređaj pod kutom od 0 stupnjeva te osvjetljenje pada direktno na glumca. Tim uređajem možemo dodatno osvijetliti lica glumaca ili stvoriti taj učinak mijenjajući boju, što ovdje nije bio slučaj.

Metoda *Wash and key* bila je primjenjivana isključivo u masovnim scenama s glumcima na scenografiji. Bočnim osvjetljenjem vizualno smo podupirali glumce koji su bili na uzvišenim podestima, dok smo svjetlima usmjerenim na centar simetrale dodatno osvjetljavali lica. U ovoj metodi glavnu ulogu imaju bočna svjetla, tim više što smo sa šest različitih boja mogli stvoriti atmosferu i emociju na sceni. Uz spomenute metode, bitno je naglasiti da smo u svim

---

<sup>2</sup> „A Method of lighting the Stage“ Stanley McCandles, str. 33

pjevnim dijelovima glavne soliste dodatno osvjetljavali s dva prateća uređaja kojima su upravljali operateri na naredbe putem radiokomunikacije. Koncept postava svjetla bio je zatvorenog tipa, što znači da smo pomoću dvije sufite<sup>3</sup> sakrili rasvjetne cugove, odnosno publika nije vidjela same uređaje i izvore svjetla, već samo svjetlosne snopove.

---

<sup>3</sup> sufita – tkanina koja skriva reflektore i ostalu mehanizaciju od pogleda publike



## 3.2 Realizacija plana svjetla

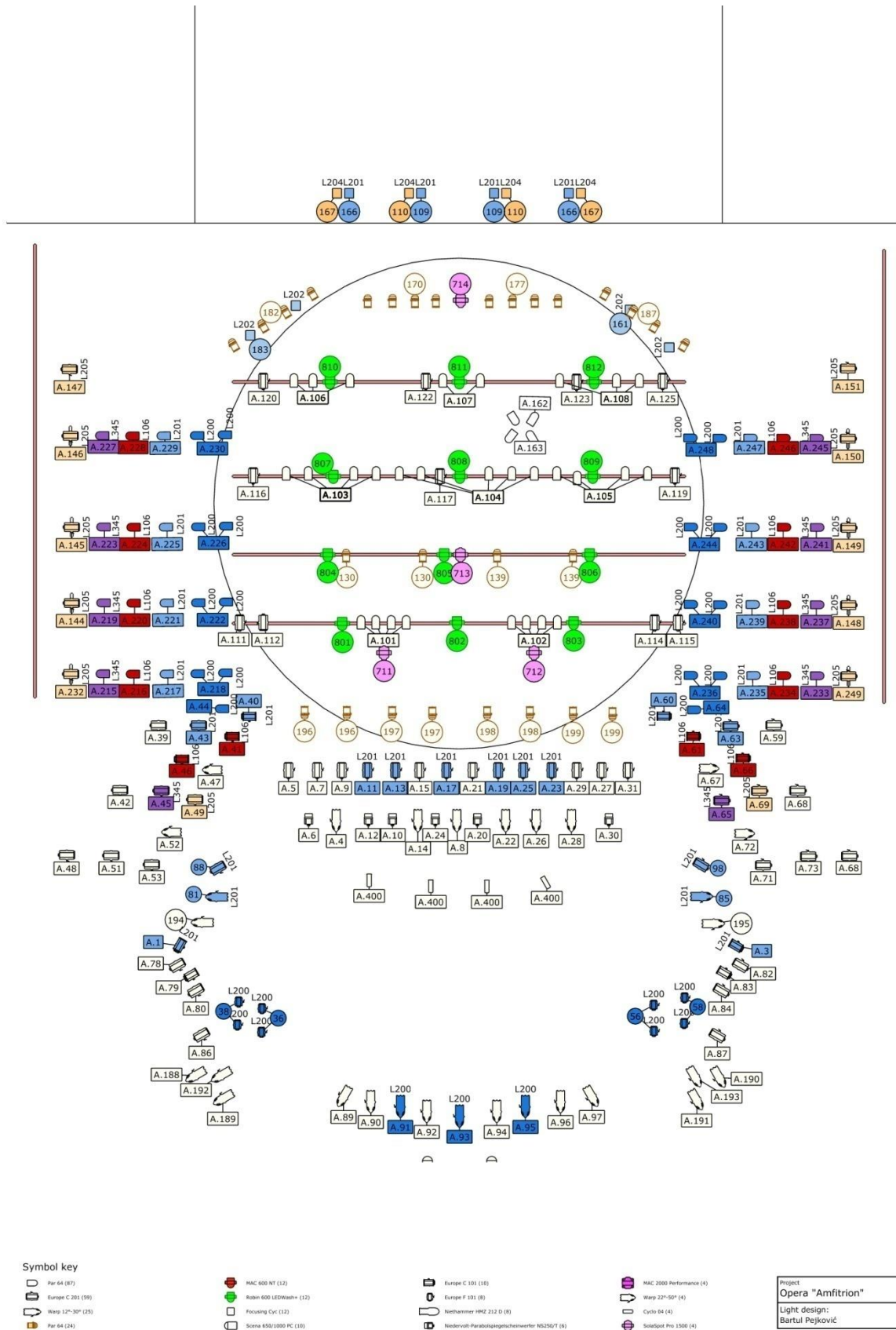
Dvorana HNK-a ima stalni postav od oko 70 % svjetala i unutar njega mogle su se napraviti određene izmjene i prilagodbe. Ostalih 30-tak posto rasvjetnih uređaja raspoređujemo na posebne položaje najpotrebnije za realizaciju ideje svjetla, a koja se ne može riješiti stalnim postavom. S obzirom na ideje i želje, bio sam svjestan da ću upotrebljavati mnogo svjetlosnih uređaja te je bilo jako važno dobro odrediti funkciju svakoga i predvidjeti njegovu primjenu. Za početak, da bih se bolje snalazio u meni dotad nepoznatoj dvorani, sve uređaje podijelio sam u četiri glavne skupine: svjetla iz fronte, svjetla iz kontre, bočna svjetla i svjetla s poda te započeo izradu plana svjetla (slika 3.)

Svjetla iz fronte su već bila dio stalnog postava te je s njima bilo naizgled najmanje posla, no s obzirom na to da su to reflektori koji nam omogućuju najbolju vidljivost scene i glumaca, trebali smo ih dosta precizno usmjeravati. Također, ovu smo skupinu podijelili u dvije vrste, „topla svjetla iz fronte“ i „hladna svjetla iz fronte“. Za toplu frontu koristili smo se uređajima bez filtra, dok smo za hladnu frontu kombinirali filtre LEE 200 i LEE 201. Filter LEE 200 je najjači korekcijski filter i također ga se može postići postavljanjem filtera LEE 201 dva puta. LEE 200 bio je primjenjivan na uređajima koji su bili bliže sceni i koji su imali više snage, da bi se kvaliteta, količina i boja svjetla izjednačile s ostatkom uređaja s L201 filterom. Prednja svjetla sastojala su se od kombinacije PC reflektora i PROFIL reflektora različitih jačina. U ovu skupinu pripadaju i dva prateća reflektora, po jedan sa svake strane, koji su u većini predstave pratili glavne protagoniste. Bočna svjetla sastojala su se od niza PAR64 reflektora. Ideja bočnih svjetala bila je osvjetliti cijelu scenu s obje strane, koristeći se istim uređajima sa što više varijanti boja. Reflektore smo smjestili u „kaveze“ sačinjene od okomite aluminijske konstrukcije koja može poprimiti pet PAR uređaja jedan iznad drugoga. Upotrebljavali smo pet kaveza sa svake strane i tako smo, s pomoću malih ispravaka pri usmjeravanju, uspjeli postići istu kvalitetu svjetla na istoj poziciji u šest različitih boja. Filtri kojima smo se koristili bili su: L200 (najjači hladni korekcijski filter), L201 (hladni korekcijski filter), L106 (crveni filter), L345 (ljubičasti filter) i L205 (topli korekcijski filter).

U kontra-svjetla smo također postavili PAR64 reflektore bez filtera jer smo željeli klasičnu toplu kontru iz halogenih žarulja koje su bile neravnomjerno raspoređene na pet svjetlosnih čugova. S pomoću njih imali smo osvjetljenu cijelu pozornicu u kontra-svjetlu, putem klasičnog uređaja iste kvalitete. U ovoj skupini reflektora uvelike su nam pomogli LED automatski reflektori. Koristeći se 12xLED Robin 300 reflektorima i 4xLED Sola spot-

reflektorom imali smo niz mogućnosti učinkovito osvjetljivati scenu, bojiti je, punktirati i naglašavati bitne elemente te se likovno izražavati na učinkovit i suvremen način. Skupina podnih reflektora bogata je različitim uređajima. Na rub proscenija smjestili smo 4xRGBW rampe postavljene za specijalne efekte osvjetljenja odozdo i dopunu klasičnim frontama, kao i za farbanje i *wash momente*. Za „wow“ trenutke koji podsjećaju na koncertu rasvjetu upotrijebili smo i četiri klasične ciklorame koje su bile smještene u zadnjem planu scene i okrenute prema publici. Ciklorame su bile smještene između osam PAR reflektora s poda, po četiri sa svake strane, koji su služili za specijalne efekte, ponajviše za imitaciju ranog jutarnjeg sunca i zore. S obzirom na crno stražnje projekcijsko platno, upotrijebili smo osam ciklorama, 4x toplu korekciju i 4x hladnu korekciju za njegovo osvjetljavanje, kako bismo u određenim trenucima mogli imati čiste siluete kao prikaz na sceni. Također, ispod scenografije bila su postavljena 4x PAR61 reflektora, koji su igrali s cikloramama za koncertne trenutke. Samu izradu nacrt, koji je prikazan na idućoj stranici, radio sam u *capture* programu, u kojem je sve bilo napravljeno za predvizualizaciju, a potom sam ispisao tlocrt svega navedenog.

Slika 3.



### 3.3 Tehničko rasvjetna proba – usmjeravanje rasvjete

Tehničke probe služile su nam za stvaranje zamišljenog svjetla. Prvi korak prije stvaranja svjetlosnih slika bio je postavljanje dodatnih reflektora na zamišljena mjesta, te usmjeravanje kompletne rasvjete. Nakon što je svaki reflektor dobio svoje mjesto i pripadajući filter, započeli smo fokusiranje, počevši od kontra svjetla. Radili smo tako da se svjetlosni cug<sup>4</sup> s reflektorima spuštao na visinu otprilike jedan metar od poda scene, gdje smo ručno fokusirali zamišljeni položaj. Idući je korak bio podizanje cugova na potrebnu visinu i tad smo ispitali pokrivaju li svjetlosni snopovi zamišljene položaje. Ako je sve bilo kao što smo zamislili, krenuli bismo dalje s usmjeravanjem, no ako nismo bili zadovoljni, cug se ponovno spuštao te smo radili ispravke sve dok ne bismo dobili željeni rezultat. U kontra-svjetlu imali smo četiri cuga koje smo ovako usmjeravali. Reflektore s mosta usmjeravali smo tako da se tehničar popeo na most, gdje ih je ručno usmjerio na željeni položaj. Automatiziranu rasvjetu usmjeravali smo s pomoću programerskog pulta, dakle, usmjeravanje u fizičkom smislu radili smo samo s klasičnim uređajima.

Idući uređaji koje smo usmjeravali bili su reflektori koji su bili u skupini bočnih svjetala. Kaveze koji su imali po pet reflektora postavili smo na željenu visinu, te su dva tehničara na ljestvama paralelno usmjeravali, dok sam ja kao oblikovatelj svjetla promatrao padaju li snopovi na odgovarajuće položaje. Ovaj dio u samome postupku nije bio toliko složen jer smo definiranjem prvog reflektora znali položaje i ostalih svjetlosnih snopova. Međutim, zbog ostalih repertoarnih predstava HNK-a, svaki put smo morali sve postavljati i definirati ispočetka. Također, imali smo bočna svjetla koja nisu bila u kavezima, već tik uz otvor scene koja je bila zadužena za bočna svjetla na prosceniju, te smo njih namještali istom metodom. Za ove uređaje bilo je bitno da je svjetlo što više u pravcu publike, ali opet toliko da ne osvjetljava publiku i zlatni rub proscenija.

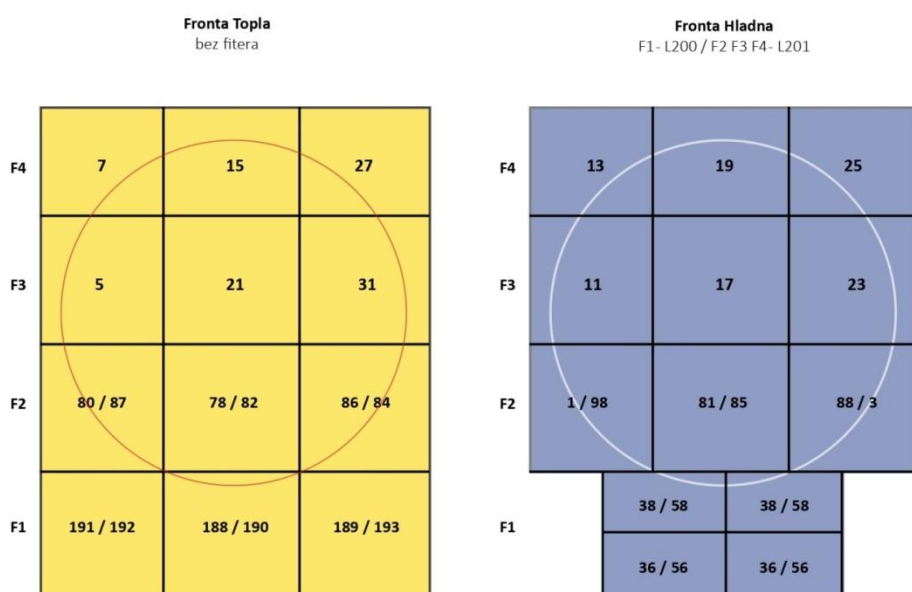
Napokon dolazimo i do usmjeravanja svjetla iz fronte, koju smo imali u četirima planovima po tri zone igra. Za prednja svjetla napravili smo poseban nacrt (slika 4.) sa zonama igranja da bi u realizaciji bili što precizniji i učinkovitiji. Svjetla za prva dva plana smještena su izvan pozorničke kutije, na najvišem katu pozornice takozvane lože, na posebnim nosačima. Također, na istom su se mjestu nalazili uređaji za pratnje sa sjedištem za tehničara koji ih uživo „vozi“. Pri usmjeravanju ovih svjetala prvo smo odredili granice prvog plana, a potom

---

<sup>4</sup> svjetlosni cug – podesiva viseća metalna konstrukcija na koju se postavljaju reflektori

stranu unutar zone igranja koju pokriva svaki reflektor. Ova priprema nam je već unaprijed puno pomogla pri određivanju veličine snopa svjetla, koji smo potom precizno usmjerili. Isti princip primijenio se za sve ostale uređaje ove skupine, a potom, hodajući po sceni provjeravali smo ima li gdje „svjetlosnih rupa“. Treći i četvrti plan osvjetljavali smo uređajima koji se nalaze na mostu, odmah iznad otvora scene. Za ove zone igranja nismo imali mogućnost McCandless metode, pa je svaki uređaj pokrivaio svoju zonu, a što je u konačnici bilo uredu – s obzirom na to da se većina predstave događala u prva dva plana. Iduća i zadnja skupina kod usmjeravanja jesu podni reflektori. Koristeći se cikloramama za osvjetljavanje projekcijskog platna odzada, morali smo pripaziti da svjetlo bude ujednačeno, odnosno da su razmaci između uređaja jednaki te da je kut pod kojim svjetlo osvjetljava podjednak. Ideja ciklorama postavljenih iza scenografije bila je da idu izravno publiku i da uređaji budu postavljeni simetrično s obje strane. Isti princip bio je i za podne PAR reflektore na istom položaju kao i ciklorame, samo što snopovi ovih uređaja nisu išli u pravcu publike, već smo ih orijentirali prema mostu s unutarnje strane pozorišne kutije. Tako smo imitirali izlazeće zrake sunca. U cijelom ovom procesu upotrebljavali smo dvije dim-mašine, s pomoću kojih smo puno bolje vidjeli svjetlosne snopove. Ovaj je korak bio krucijalan pri oblikovanju svjetla, jer smo preciznim definiranjem znali koji uređaji osvjetljavaju koje zone i bili spremni za stvaranje svjetlosnih slika.

Slika 4.



### **3.4 Izrada svjetlosnih scena – programiranje svjetla**

Programiranje svjetlosnih slika je zadnji dio postupka oblikovanja svjetla te su svi koraci do sada bili podređeni ovom trenutku. Ovaj trenutak je uvijek krucijalan jer je to trenutak stvaralaštva u kojem prvi put možemo zaista ostvariti sve naše zamisli i ideje, a često se susresti i s nepredvidivim problemima i osjetiti kako naše svjetlo funkcionira. U slučaju oblikovanja svjetla za operu „Amfitrion“, imali smo dva nepuna dana za postavljanje, usmjeravanje i programiranje svjetlosnih slika. Postavili smo radni stol u sredinu gledališta te radiokomunikacijom ostvarili komunikaciju s programerom, koji je bio u svojem radnom prostoru. S redateljicom smo otvorili libreto i počeli po redu izrađivati „CUE listu“. CUE lista obuhvaća sve spremljene promjene svjetla – od početka do kraja djela, te se njihovim upisom u libreto u odabranom trenutku jednom tipkom izmjenjuju svjetlosni brojevi. U CUE listu upisani su: intenziteti, boje, efekti odabranih reflektora te vremena u promjenama među svjetlosnim slikama. U nekim situacijama oblikovatelj svjetla je sâm ujedno programer, no uvijek je jednostavnije kad je specijalizirana osoba za programerskim pultom, dok oblikovatelj svjetla samo daje naredbe i fokusira se na likovnost svjetlosnog prikaza. Programiranje je složen proces i bilo je vrlo važno u dvama navedenim terminima imati isprogramiranu cijelu CUE listu. S obzirom na to da se programiranje izvodi bez glumaca na sceni, ispravke smo radili na generalnim probama, kad smo vidjeli kako naše svjetlo funkcionira na sceni zajedno s glumcima.

## 4. Analiza

### 4.1 Likovnost svjetla u odnosu na scenografiju i videoprojeksije

Videoprojeksije su uvelike doprinijele vizualnom oblikovanju igrac̄eg prostora. Njihova primarna uloga bila je vizualno dodati dubini same pozornice, jer bi u protivnom horizont bio konstantno ili uglavnom crn. Dijapozitivi su pokretne animacije koje su napravili studenti ALU-a u eksperimentalnoj varijanti igre s vodenim bojama i koje su potom snimljene makroobjektivom. Odnos svjetla i videoprojeksija vrlo je važan i mislim da je to ključ dobrog suodnosa. Bilo je važno uskladiti ova dva elementa – prvenstveno po bojama, a potom i po intenzitetima. Intenzitet svjetla trebao je biti nekoliko razina iznad videoprojektora, tako da uvijek ugodno možemo vidjeti animacije, ali i tako da one nikad ne preuzmu pozornost na sebe. S obzirom na to da je njihova funkcija bila ispunjavanje pozadine, služili smo se metodom u kojoj se svjetlo i animacije međusobno prate. U svjetlosnim brojevima, koje smo prije odredili po bojama i atmosferi, animacije smo prilagodi svjetlu, dok je u nekim manje važnim scenama svjetlo pratilo boje projekcija. Ovaj je odnos uglavnom funkcionirao, iako smatram da se boljom pripremom i prethodnom komunikacijom mogao dovesti do više razine. Kostimi i scenografija bili su druga bitna stavka u oblikovanju svjetla. Sami kostimi bili su veoma šareni te je postojalo mnoštvo različitih. Oblikovanjem svjetla uglavnom sam pokušao naglasiti kostim, pa bi boja svjetla pratila kostime ili upravo suprotno; odabirom kontrastne boje svjetla, kostim smo izdvajali od ostatka scene. Sama scenografija sastojala se od nekoliko elementa. Glavni element bila je konstrukcija koja se nalazila na rotacijskoj bini. Konstrukcija je vizualno bila jednostavna, sastojala se od spoja praktikabla i nadograđenih *inox* elemenata. Problem u ovom segmentu bili su jaki odbljesci *inox*a kad bi svjetlo palo pod određenim kutom, pa smo upravo te kutove nastojali izbjeći, s obzirom na to da je scenografija imala niz položaja. Drugi element scenografije bila su viseća platna bijele boje. Platna smo najčešće osvjetljavali kontra-svjetlom da bi što bolje osvijetlili teksturu i oblik. Ta su platna katkad smetala pri jednoličnom osvjetljavanju cijele pozornice, te smo tu bili prisiljeni na neizbježni kompromis. Ovo poglavlje posvetio sam važnosti uvažavanja svih kolega, suradnika i njihovih radova u drugim elementima predstave te istaknuo važnost kompromisa – kako jedan od elemenata ne bi prevladao drugi. Smatram da smo u slučaju opere „Amfitrion“ u tome i uspjeli.

## 4.2 Analiza odabranih scena

U ovom sam poglavlju izdvojio likovno najzanimljivije i najvažnije scene, koje ću detaljno opisati i opravdati dramaturšku upotrebu svjetla. Također, neke od njih sam predvizualizirao u 3D programu, stoga ću usporediti početnu ideju i njezinu krajnju izvedbu.

Uvertira (slika 5.) je uvodna scena u djelu. Nakon otvaranja kulisa, glumci izlaze na scenu. Scenografiju čini konstrukcija na rund-bini te padajuća svila. S obzirom na to da je trenutak radnje jutro, paljenjem podnih PAR-ova simulirali smo izlazak sunca, tj. imitirali sunčeve zrake. Upravo zbog toga u ovoj svjetlosnoj slici prevladava topla narančasta boja, tim više što je projekcija u pozadini plave boje, pa smo odabrali boju komplementarnog kontrasta. Bilo je bitno ujednačiti svjetlinu projektora i intenzitet svjetla da bi se postigao ravnomjeran omjer koji ističe ono bitno na sceni. Fokus radnje je u prvom planu igre u kojoj se nalaze glumci. Istaknuo sam ih većim intenzitetom svjetla u odnosu na pozadinu i ostale planove igre. Svilu sam osvijetlio asimetrično odzada kako bih istaknuo njezin oblik i teksturu i da bi se doprinijelo likovnosti scene. Scenografija na rund-bini je u potpunom mraku da ne bi odvlačila pozornost s obzirom na to da je rađena od *inoxa*, te u kombinaciji sa svjetlom postiže jake odraze i bljeskove, a što može nepotrebno odvlačiti pozornost.

Slika 5.





Prikazana scena „Tabor“ (slika 6.) je druga scena ovog djela. Njezina je uloga prikaz protoka vremena, tj. prelazak iz dana u noć, u kojoj se vojska priprema za bitku. Kako bih postigao željenu atmosferu, koristilo sam se bojom, kao glavnim elementom u sugeriranju istog. Inteligentnom rasvjetom iz kontra-svjetla osvijetlio sam scenu i scenografiju plavom bojom (koja simbolizira noć), dok podni parovi sugeriraju dnevno svjetlo. Atmosfera je vizualno prigušena te je u njoj sve vidljivo pod niskim intenzitetom prednjeg svjetla. Svjetlosni akcent je na dvama vojnicima, koje smo istaknuli uređajima za pratnje i koji ujedno stoje na najvišem djelu scenografije. Time smo radnju fokusirali upravo na njih. Da bi se što kvalitetnije upotpunila slika, kontra-svjetlom osvijetljene su padajuće svile koje imaju elemente i dana i noći, odnosno plavo-narančaste tonove. U pozadini na horizontu vidimo, odnosno osjećamo projekciju koja svojim niskim intenzitetom nije napadna, već daje na dubini scene. Ovu sam scenu pokušao predvizualizirati u 3D programu pa iako vizualno nisu podjednake, koristio sam se istim principom, što je uvelike pomoglo pri kreiranju svjetlosne slike u stvarnom svijetu, odnosno u kazalištu.

Slika 6.



Scena „Noćnih ura“ (slika 7.), moja je omiljena. Kao što samo ime sugerira, radi se o noćnoj sceni koju sam podjednako osvijetlio svjetlima iz kontre, automatiziranom rasvjetom tamnoplave boje, s dodatkom prednjeg hladnog svjetla da bih izbjegao visoki kontrast u figurama glumaca. U ovom broju nema videoprojeksija, stoga je sva radnja usmjerena na drugi i treći plan igre na kojoj se nalaze glumice. U ovoj sceni, glavna glumica stoji na vrhu stepenica odjevena potpuno u bijelu odjeću. Istaknuo sam je uskim snopom iz kontra-svjetla s pomoću *Sola LED spota 1500* te je iskorišten gobo rupičaste konstrukcije. Ovom je tehnikom sva pozornost skrenuta na nju i lako je razumljivo da je ona glavni nositelj ove scene. Atmosfera je prigušena i odaje dojam hladnoće i samoće, no pritom je iznimna i oku ugodna zbog svoje jednostavnosti i likovne čistoće. Iako je naglasak na glumici na vrhu stubišta, plesačice koje su na tlu scene i dalje su dobro vidljive te su njihove neprestane kretnje dodatno modelirane bočnim svjetlima istog tona. Bočnim svjetlima postigli smo naglašavanje njihovih tekstura kostima, te baš kao u baletu, dodatno naglasili njihove lebdeće pokrete. Problem ove scene bio je uski snop kontra-svjetla kojim je osvijetljena glumica na vrhu stepenica. Dijelovi snopa osvijetljavali su prve redove publike, čime sam svjesno prekršio jednu od glavnih zadaća struke, a to je da u publiku nikad ne smije ići svjetlo, bar ne kontinuirano. U razgovoru s redateljicom svjesno sam prihvatio pogrešku kako bismo ipak postigli željeni učinak. Kao i u prethodnom primjeru, 3D vizualizacijom odredio sam koncept osvijetljenja scene te ga uz male korekcije primijenio u stvarnoj izvedbi.

Slika 7.



Prikazana scena (slika 8.) je preteča sceni „Napitnica“, koja je opisana kao iduća. S obzirom na to da se u idućoj sceni veliča vino i uglavnom prevladava crvena boja, u ovoj sam sceni htio dati naznaku onoga što slijedi. Bočnim svjetlom samo s jedne strane dodao sam crvenu boju, koja osvjetljava dio scenografije i glumce. Crvena se lijepo slaže s tamnoplavom, koja je glavna boja u ovom svjetlosnom prikazu. Tamnoplavu sam odabrao zbog prikaza noći, stoga su za njezino postizanje upotrijebljeni automatizirani uređaji iz kontra-svjetla. Iako je intenzitet plave postojan, zbog manjka videoprojeksija, odaje se dojam turobne i hladne atmosfere. Dramaturški je ova scena postavljena tako da bi prelazak na iduću, puno intenzivniju i veseliju scenu, bio što upečatljiviji i dojmljiviji. S obzirom na to da je opera djelo u kojem moramo najčešće vidjeti događanje na sceni i imati osjećaj realizma, prednjim svjetlom s hladnom korekcijom osvjetljeni su svi glumci u niskom intenzitetu. Upravo zbog toga nisam mogao u potpunosti prihvatiti redateljčin prijedlog da se kontra svjetlom osvjetle svi glumci, tj. da se postignu siluete, a da se samo glavni glumac istakne pratnjama. Mislim da sam ovako ispoštovao pravila struke, a prikazanom atmosferom ipak ugodio redateljici. Ovakvih i sličnih problema bilo je dosta. Pritom mislim da treba pronaći ravnotežu između vizualne slike koja funkcionira i slike koja je vizualno prenaplašena, ali nas ipak muči pri gledanju djela. Ovaj svjetlosni prikaz nije unaprijed programiran, već je bio u službi idućega, te smo ga konstruirali uzevši segmente od onog važnijeg.

Slika 8.



Scena „Napitnica“ (slika 9), u kojoj glavni glumac ove scene, Bako, veliča vino kao napitak. S obzirom na to da se u ovoj sceni pjeva o vinu, odabrao sam crvenu kao glavnu boju, zbog svoje asocijacije na crno vino. LED umjetnom rasvjetom iz kontre obojio sam većinu scene u crvenu boju, dok je iz prednjeg svjetla nadodan „fil“ kako bi se osjetila lica i figura glumaca. Upravo zbog veličanja, određene su stvari iz kontra-svjetla nadodane snopovima, kako bismo naglasili da je riječ o nečem uzvišenom. Atmosfera je vesela, boje su intenzivne, te je uz crvenu nadodano malo plave– zbog efekta i lijepog vizualnog odnosa tih dviju boja. Intenzitet generalnog svjetla je prigušen, dok je glavni glumac izdvojen s dvjema pratnjama, svakom sa svoje strane. Upravo tom tehnikom, unatoč bogatoj sceni s nizom elemenata, neprestano izdvajamo glavnog glumca od ostalih, čime na njega stavljamo konstantan naglasak. Horizont je crn, bez projekcija i sva se radnja održava u prvim dvama planovima igre. Kao i u prijašnjim primjerima, i ova je scena bila u pripremi naglašena kao bitna, pa je napravljena predvizualizacija (slika 10.), koja je u velikoj mjeri primijenjena i u stvarnoj izradi svjetla.

Slika 9.



Slika 10.



U sceni „Tango“ (slika 11.) veliča se ženska ljepota. Glavna solistica s ostatkom plesne skupine izvodi koreografski ples. S obzirom na to da je ona glavna glumica ove scene i da je dio pjevan ponovno s pratnjama, naglašavamo njezinu bitnost i vizualno je izdvajamo od cijele scene. S obzirom na svijetloplavu boju njezinog kostima, istu boju ponavljamo u svim zonama igre, ponajviše bočnim svjetlom, dok ružičastom iz kontra-svjetla želim naglasiti nježnost i ljepotu „ljepšeg spola“ i u scenu uvesti malo sladunjavosti. Štralovima u pozadini veličamo ovaj trenutak. Prednjim hladnim svjetlom kontrolirao sam kontrast te ga dodao toliko da svi glumci budu vidljivi, a da nitko osim glavne glumice ne preuzme pažnju na sebe. Iako nema stražnje projekcije, likovnost ove scene bogata je i ponajviše koloritno zanimljiva. U predvizualizaciji (slika 12.) su definirane boje i atmosfera, dok je u samoj izvedbi promijenjen izvor uzvišenog svjetla.

Slika 11.



Slika 12.



Scena „Olimp“ (slika 13.) je posljednja scena u djelu. Ideja u ovoj sceni bila je da ju napravimo što više uzvišenom i da se koristimo svim tehnikama koje poznajemo. Početna ideja bila je da kolorit koji prevladava bude topao, no kad smo tu zamisao pokušali ostvariti, uvidjeli smo da dosta asocira na scene jutra. Potom smo napravili kombinaciju hladnog kontra-svjetla i toplog prednjeg svjetla. Hladnim smo pokušali imitirati samu uzvišenost bogova, s obzirom na to da bogovi obitavaju na nebesima, dok smo toplim prednjim željeli stvoriti skladan kontrast i ipak naglasiti da su oni koračali zemljom. Paljenjem podnih i gornjih uređaja sa štralovima, naglasili smo uzvišenost i važnost ove scene, kao posljednje i raskošne. Glavna dva boga popraćena su pratnjama kako bismo ih ipak uspjeli istaknuti vizualno. Videoprojeksija vizualno nije dominantna, no ilustracija lijepo prati oblike padajuće svile i upravo na jednoj od njih vidimo siluetu jednog od glumaca. Ta mi je scena vizualno zanimljiva, a posebno me očarala piramidalna struktura položaja glumaca, koja zaista podsjeća na stepenice do nebeskih visina. Ovo je jedna od rijetkih scena u kojoj je predvizualizacija bila neuspješna, odnosno scena sadrži malo elemenata koji su bili zamišljeni, ali također mislim da je vrlina odbaciti nešto što ne funkcionira i unatoč skućenom vremenskom roku, oblikovati svjetlo koje je bolje, ljepše i dramaturški unosnije.

Slika 13.



Prikazana je scena plesnog dueta (slika 14.) u kojoj se izmjenjuju plesni, pjevni i šaljivi elementi. Cijela scena igrana je na prosceniju, pa smo prednjim svjetlom osvijetlili prve dvije zone igre, što je uz pomoć pratnji bilo dovoljno za dobru vidljivost i izdvajanje glumaca od ostatka scene. Iz kontra-svjetla automatiziranom rasvjetom, prekrili smo cijelu scenu jednim od tonova ljubičaste boje da bismo dobili na nježnosti i romantici u sceni. Bočna svjetla u plavoj nijansi blago osvjetljavaju scenu i u tom osvjetljavanju podupiru primjenu hladnog spektra boja. Podnim reflektorima iz kontra-svjetla željeli smo postići na grandioznosti i likovnom kontrastu u bojama svjetala, te smo s pomoću dima postigli vidljiv snop spomenutih svjetala. S obzirom na to da glumica nosi crvenu haljinu, a jedan od glumaca crveni plašt, u zajedničkoj komunikaciji odabrali smo zelenkastu stražnju projekciju za postizanje izdvajanja glumaca, koristeći se komplementarnim kontrastom boja. Generalno, ova scena nosi dozu mističnosti, odiše hladnoćom, dok raspjevani glumci u toplim kostimima daju kontrast svemu ostalome. Nedoumica u ovom dijelu bila je kako s dvije pratnje osvijetliti sva četiri glumca iste važnosti. S obzirom na to da su plesali u parovima, svaka pratnja je pratila zasebni par, no u trenucima kad su se parovi međusobno udaljavali, pratnje su ostajale na djevojkama da ne bismo izgubili intenzivnu crvenu boju haljine koja je konstantno privlačila pogled.

Slika 14.



Scena „Alkmenina pjesma“ ( slika 15.) uslijedila je po završetku prethodno opisane. Glumica u crvenoj haljini ostaje sama na sceni i slijedi njezina sjetna solo-izvedba. Da bismo povezali ove dvije scene, primijenili smo isti spektar boja u drukčijim ulogama i intenzitetima. Plava boja, koja je dotad samo blago osvjetljavala scenografiju, sad postaje dominantna na cijeloj pozornici, tim više što je i videoprojeksija istog tonaliteta. Plava je odabrana jer je hladna i povezana s mračnim dijelovima scene te odaje dojam ledenog i opasnog podneblja. Dramaturški je ta boja najviše pridonijela sjetnom i usamljenom dojmu arije. Do tada glavna, ljubičasta, sad služi samo za akcentiranje glumice te smo oko nje pokušali napraviti prijelaz iz plave u ljubičastu. Također, jednim *Sola* spotom akcentno je osvjetljena zona igre glumice, koja je iz prednjeg svjetla osvjetljena pratinjama. Nedoumice u ovoj sceni bile su vezane za to treba li dodatno naglasiti glumce koji dolaze iz propadališta, no inzistirao sam da se dodatno ne naglašavaju da ne bi odveli pozornost s glavne glumice; pritom misleći na to da je sam pokret i osvjetljeni dim dovoljan pokazatelj sporedne radnje. Zaključak scene je taj da smo glumicu vizualno izdvojili od ostatka te je stvorena prigušena atmosfera, u kojoj se i dalje vide sporedni glumci.

Slika 15.





Posljednja scena prvog čina je „Amfitrionova pjesma“ (slika 16.) uslijed čijeg se vrhunca zatvaraju zastori pozornice. Baš kao i završna scena sveukupnog djela, i ova je trebala biti veličanstvena. Odlučio sam se koristiti toplim spektrom boja, kao nositeljem radnje, s obzirom na to da je završna scena drugog čina zamišljena u hladnom tonu te nismo htjeli na isti način prikazati završne scene činova. U tom smo se trenutku redateljica i ja razilazili u idejama, no dramaturški su bile prihvatljive i jedna i druga varijanta, dok je topla varijanta bila poželjnija s obzirom na to da smo htjeli postići što veću vizualnu razliku od prethodne scene, koja je prikazivala noć u plavim tonovima. Videoprojeksija apstraktno prikazuje prozore grada, na koje se vizualno trebala nadodati čitava vojska, kao i glavni bogovi. Da bih kvalitetno upario spomenute vizualne elemente, koristio sam se spojem toplih i hladnih boja iz kontra-svjetala. Klasičnim uređajima, bez filtra, osvijetlili smo cijelu scenu, dok sam automatiziranom rasvjetom scenu osvijetlio hladnom nijansom. Zbog dosta dima vide se svjetlosne trake svih reflektora, pa tako dobivamo zanimljiv ritam isprepletenih elementa u toploj i hladnoj varijanti. Kontra-svjetlo je u ovoj sceni dominantno, glavni je alat u stvaranju atmosfere i osvjetljavanju scene. Bogove koji su u prvom planu osvijetlio sam prednjim pratnjama, pa neprestano bez problema vidimo njihova lica, pokrete i mimike, dok ostatak vojske pojedinačno nije toliko važan. Kontra-svjetlo bilo je sasvim dovoljno u modeliranju piramidalne strukture glumaca i naglašavanju uzdignutih ruku, koje su obogatile scenu, ali nisu odvukle pozornost s glavnog glumca.

Slika 16.



## 5. Zaključak

Rad na operi „Amfitrion“ bio mi je izuzetno životno iskustvo. Bio je to prvi put da radim na jednoj velikoj hrvatskoj sceni i da imam bitnu ulogu kao dio autorskog tima. Smatram da nas u svakom, a pogotovo poslu oblikovatelja svjetla, iskustva rada poput ovog, u stvarnom životu, čine uspješnijim i kvalitetnijim suradnicima u budućnosti. Mnogo sam slušao o procesima i radu na velikim djelima, no drugačije je naći se unutar tog procesa i osjetiti sve njegove blagodati i mane. Imao sam sreću da su me tijekom cijelog postupka, od pripreme i gledanja probi do same realizacije, vodili izuzetni profesori i profesionalci. Smatram da sam radom na ovoj operi puno toga naučio, ohrabrio se za buduće projekte i upoznao niz kvalitetnih kolega i mogućih budućih suradnika. Svakako, tijekom tog postupka nije sve bilo tako bajno i susretali smo se s nizom problema, no mislim da je to neizbježno i da u konačnici daje čar sposobnost rješavanja problema da bi se došlo do krajnjeg rezultata.

## **6. Popis izvora**

### **6.1 Popis literature**

„A Method of lighting the Stage“ Stanley McCandles, 1947

### **6.2 Izvori s mrežnih stranica**

<https://www.hnk.hr/hr/>

### **6.3 Popis slikovnih materjala**

Slika 1. Tlocrt „HNK“

<https://www.hnk.hr/hr/o-nama/tehnicki-detajli/>

