

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Nika Meštrović

Kultivacija občinstva lutkovnega gledališča v svet nadzora in avtoritete

Diplomsko delo

Ljubljana, 2014

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Nika Meštrović

doc. dr. Ilija Tomanić Trivundža

Kultivacija občinstva lutkovnega gledališča v svet nadzora in avtoritete

Diplomsko delo

Ljubljana, 2014

ZAHVALA

Zahvaljujem se mentorju za spodbudo in pomoč pri pisanju diplomske naloge.

Zahvaljujem se Lutkovnemu gledališču Rijeka za pomoč pri pridobitvi materialov.

Hvala tudi staršem, Urošu, Dunji in Maši za vso podporo.

Kultivacija občinstva lutkovnega gledališča v svet nadzora in avtoritete

Dominanti sistemi družbenih in kulturnih vrednot ne delujejo le znotraj specifičnih okvirjev primarne socializacije (starši, šola, družina), ampak so prisotni in delujejo znotraj kulturnih institucij in medijev, ki velikokrat podpirajo dominantni sistem. Nadzor in avtoriteta sta nekaj, kar je zaželeno in nujno v življenju otrok, družbene institucije pa imajo nalogo, da nas kultivirajo v to nujnost. Lutkovno gledališče je medij, ki svojo umetnost posveča primarno mlajšim otrokom, ki svoje prve gledališke predstave doživijo v stiku in kontekstu družbenih institucij družine in šole. Gledališče uporablja specifično vrsto komunikacije z občinstvom in predstavlja posebno semiotično sfero, znotraj katere ustvarja svojo umetnost. Predstava „Pinocchio“ je primer predstave, ki uporablja znane elemente iz našega stvarnega življenja in jih povezuje s tistimi, ki jih lahko gradimo le v lastni domišljiji. Lutkovno gledališče tako postane del širšega družbenega konteksta in pridobi obliko vzgojne vloge v življenju otrok, kar pomeni, da lahko sodeluje v podpiranju ali nepodpiranju dominantnih vrednot družbe.

Ključne besede: lutkovno gledališče, kultivacija, nadzor, avtoriteta, semiotična analiza.

Cultivation of puppet theatre audiences in the world of surveillance and authority

Dominant systems of social and cultural values do not only work within specific frames of primary socialization (parents, school, family), but are present and operating within cultural institutions and the media, which often support the dominant system. Control and authority are desirable and necessary in the lives of children while social institutions have the task of cultivating that sense of necessity. The puppet theater is a medium whose art focuses primarily on young children, who experience their first theater performance experience in the context of social institutions of family and school. Theatre uses a specific type of communication with its audience and represents a specific semiotic sphere inside which it creates its art. The show "Pinocchio" is an example of a performance that uses well-known elements from our real lives and connects them with those that can be built only within our own imagination. The puppet theatre thus becomes a part of a broader social context and acquires an educational role in the lives of children, which means that it can participate in supporting or not supporting dominant values of society.

Key words: puppet theater, cultivation, surveillance, authority, semiotic analysis.

KAZALO

1 UVOD	6
2 LUTKOVNO GLEDALIŠČE	7
2.1 SEMIOTIKA, JEZIK IN SIMBOLIZACIJA	7
2.2 GLEDALIŠKI PROSTOR	10
2.3 UMETNIŠKE PRAKSE IN KULTIVACIJA OBČINSTVA	11
3 NADZOR IN AVTORITETA	13
3.1 DRUŽBENE INSTITUCIJE IN VEDENJE	13
3.2 SISTEM DRUŽBENEGA NADZORA IN AVTORITETE	15
3.3 METODOLOGIJA IN CILJI	16
4 SEMIOTIČNA ANALIZA GLEDALIŠKE PREDSTAVE „PINOCCHIO“	17
4.1 „PINOCCHIO“ – ZGODBA O (PREVELIKOJ) POGUMNOSTI	17
4.2 RAZPRAVA	25
5 ZAKLJUČEK	27
6 LITERATURA	28

1 UVOD

V svoji diplomski nalogi bom pozornost namenila mediju, ki je na moje otroštvo pustil lepe spomine, lutkovnemu gledališču. Lutkovno gledališče je medij, ki dopušča umetnosti, da pride v naš svet že v zgodnjih letih našega življenja in nam na ta način pomaga v odraščanju in razumevanju kompleksnega sistema okolja in odnosov, ki se odpirajo na poti do odraslosti. Danes živimo v času digitalnih medijev in televizije, ki dominirajo našemu okolju in pogosto sodelujejo v vzgoji in usmerjanju otrok. Lutkovno gledališče, ki je prisotno že nekaj stoletij, ponuja „oddih“ in odmik od takšnega hitrega pretoka informacij tako, da odpre vrata svoje tradicionalne umetniške oblike. Umetnost lutkovnega gledališča nikakor ni zastarela. Dokaz za to vidimo v polnih gledaliških dvoranah in popularnosti gledaliških iger. Nekatere od njih so na odru prisotne več kot dvajset let, kar pogosto zahteva popolno spremembo generacije igralcev. Spreminjajo se tudi generacije občinstva, ki se tudi v zrelih letih radi spominjajo ur, preživetih v gledališču, in se vračajo na sedeže lutkovnega gledališča svojih otroških let. Cilj moje diplomske naloge je analizirati izbrano gledališko predstavo s pomočjo teoretskega ozadja in orodij semiotične analize teksta. Glavni namen je odgovoriti na vprašanja, vezana na kultivacijsko moč lutkovnega gledališča in njegovega prostora, ki jih bom nadalje razložila v naslednjih poglavjih. Začela bom z definiranjem pomembnih konceptov s področja semiotike, semiotične analize, gledališkega prostora, umetniških praks in sociološkega pojma kulture. Nadaljevala bom s teoretsko razlago pomena družbenih institucij, sistema družbenega nadzora in avtoritete ter metodologije, ki jo bom uporabljala pri analizi teksta. Sledila bo semiotična analiza na primeru gledališke predstave „Pinocchio“, v sklopu katere bom poskušala pridobiti odgovore na zastavljena vprašanja. Nalogo bom končala z razpravo, kjer bom predstavila svoje zaključke in razmišljanja, ki jih je podala analiza.

2 LUTKOVNO GLEDALIŠČE

2.1 SEMIOTIKA, JEZIK IN SIMBOLIZACIJA

Semiotika je pojem, ki ga je med prvimi poskušal obrazložiti Ferdinand de Saussure, ko jo je imenoval „znanost, ki proučuje življenje znakov znotraj družbe“. Vse do danes semiotika in posledično semiotična analiza nista enotno področje. Obstaja veliko šol in smeri, ki se ukvarjajo s semiotičnim pristopom za analize tekstov in podob. Ta smer se še vedno razvija in za posledico ima veliko različnih pristopov problematiki in predmetu semiotičnega proučevanja.

Semiotika ni le deskriptivna (kot je na primer kompozicijska interpretacija) in se tudi ne naslanja le na kvantitativne ocene pomena (kot je vidno v primeru analize vsebine). Namesto tega nam semiotik ponuja veliko analitičnih orodij, s katerimi lahko dekonstruiramo nekatero podobo in zaključimo, kako deluje v povezavi s širšimi sistemi pomena. Je del zelo bogatega in kompleksnega sistema idej glede tega, s čigavimi implikacijami se še vedno aktivno razpravlja. Najbolj pomembno orodje, ki ga ponuja semiotična analiza, je znak. Človeška kultura je sestavljena iz delčkov, ki predstavljajo nekaj drugega, kar so v resnici, in ljudje, ki sodelujejo v kulturi, morajo vsakodnevno dekodirati njihove pomene. Semiotika je odvisna od znanstvene definicije, ki stoji nasproti ideologiji. Ideologija je znanje, ki je zgrajeno na način, da legitimizira neenake odnose moči. Znanost je po drugi strani znanje, ki razkriva te neenakosti (Rose 2001, 69–70).

Semiotično razumevanje znaka je v veliki meri odvisno od dela Ferdinanda Saussura. Saussure je hotel razviti sistematično razumevanje o načinu, na katerem deluje jezik. Trdil je, da je znak temeljna enota jezika. Sestavljen iz dveh delov, ki se razlikujeta samo na analitičnem nivoju; v praksi sta vedno integrirana eden v drugega. Prvi del znaka je označenec. Označenec je koncept ali objekt. Drugi del znaka je označevalec, ki je zvok ali podoba, pritrjena označencu. Ni nujne povezave med določenim označevalcem in označencem. Dejanski objekt v svetu, s katerim je znak povezan, imenujemo referent. Veliko avtorjev, ki se ukvarjajo s semiotično analizo in želi bolj bogato tipologijo znakov, omenja Charlesa Pierca, ki je predlagal, da obstaja tri vrste znakov. Prva je ikona: pri ikoničnih znakih označevalec predstavlja označenca na način, da mu je podoben na zelo očitnem način. Takšen tip znaka je pogosto zelo pomemben v primeru vizualnih podob. Druga vrsta znaka je indeks: obstaja neločljiva vez med označencem in označevalcem. Ta neločljivost je pogosto

kulturno specifična. Tretja vrsta je simbol: takšni znaki imajo konvencionalno, a očitno arbitrarno vez med označevalcem in označencem. Ronald Barthes predlaga še več načinov za opisovanje znakov. Po Barthesu so znaki lahko denotativni oziroma opisni. Opisujejo nekatero stvar, na primer otroka ali žogo. Do določene mere jih lahko dekodiramo brez večjih težav. Znaki so lahko tudi konotativni, kar pomeni, da so tisti znaki nosilci številnih pomenov, ki obstajajo na višjem nivoju (Rose 2001, 74–82).

Uspešna komunikacija pomenov je zelo odvisna od deljenih družbenih sistemov razumevanja, ker zveze med označencem in označevalcem niso univerzalne, ampak kulturno specifične (Hodkinson 2011, 62). Govorimo lahko tudi o različnih simboličnih sistemih. Neokantovska tradicija uporablja simbolične univerzume (miti, jeziki, umetnost, znanost itn.) kot instrumente za razumevanje in konstruiranje sveta objektov kot „simboličnih form“ in na ta način prepozna aktivni aspekt človeškega spoznanja. Za Durkheimove forme klasifikacije niso univerzalne, ampak socialne forme oziroma forme, ki so arbitrarne in družbeno determinirane (Bourdieu 1991, 164–165).

Koncept semiosfere prihaja iz dela Jurija Lotmana in je pojem uporabljen v semiotiki, ki opisuje kulturo kot sistem znakov. Ljudje imajo sposobnost oblikovati semiosfero. Zato lahko rečemo, da so kulture po eni strani restriktivne, po drugi osvobajajoče. Restriktivne so, ker posameznikom, rojenim v določeni kulturi, nudijo že fiksirani sistem označevanja. Ta sistem bo v ogromni meri določil način, na katerega ljudje razumejo svet okoli sebe v smislu jezika, glasbe, mitov, ritualov in ostalih kodov, ki jih se naučijo znotraj družbenega konteksta (Danesi 2004, 36).

Gledališče je predmet z veliko semiotičnih dimenzij. Barthes ga opisuje kot „informacionalno polifonijo“ in okarakterizira teatralnost kot področje z zelo posebno „gostoto znakov“. Kot predstavitev ima gledališče značaj znaka, ker prikazuje eno stvar namesto druge. Kot znak sodeluje v procesih estetske komunikacije. Kot igra razkazuje ikonične in idenksične znake. Kot drama ima specifično igralsko strukturo. Kot pisani tekst in vizualna ter neverbalna izvedba je gledališče kod, ki sodeluje v različnih načinih semioze. Gledališka semioza je sestavljena iz medsebojno povezanih sistemov ali okvirov komunikacije. Notranji okvir je sestavljen iz komunikacije na odru. Označuje dvosmerno izmenjavo sporočil med najmanj dvema igralcema. Zunanji okvir predstavlja avtorjevo sporočilo (čigavi znaki so igralci) gledališkemu občinstvu. Ta komunikacijski tok je večinoma enosmeren, ampak če upoštevamo tudi različne odzive gledalcev, ima tudi ta zunanji okvir aspekte dvosmerne komunikacije. Bistvo gledališkega znaka in njegovih semiotičnih dinamik

je bila pogosto obravnavana tema med praškimi teoretiki semiotike teksta. Za praške strukturaliste je gledališče področje semiotične transformacije: materialni objekti, dogodki in obnašanja, ki imajo praktično, nesemiotično funkcijo v vsakdanjem življenju, so transformirani v znake tako, da so predstavljeni v estetskem kontekstu gledališkega odra. V gledališču igralec mora popolnoma identificirati sebe z osebo, ki jo predstavlja, ko transformira samega sebe v gledališki znak te druge osebe. Na ta način se lahko vse, kar je na odru, na koncu transformira v znak. Igralec mora svoje fenomenalno čutno telo v semiotično spremeniti do te mere, da bi lahko kot nosilec znaka, kot materialni znak služilo pomenom, ki so bili z jezikom izraženi v tekstu (Fischer-Licht 2004, 124).

Tipološki premisleki o gledaliških znakih temeljijo na dveh glavnih tipih klasifikacije, dihotomiji med naravnimi in umetnimi znaki, ter Piercevi trihotomiji znaka na ikono, indeks in simbol. Kot sistem je gledališki kod sestavljen iz vseh semiotičnih elementov, kodov in podkodov, ki jih lahko uporabljamo v gledališki igri. Kot norma je gledališki znak sestavljen iz igralskih konvencij nekaterih obdobj. Ta norma je le selekcija potencialov gledališkega sistema. Na nivoju govorjene besede gledališki kod končno formira tudi specifični gledališki performans (Noth 1990, 361–366).

Splošna funkcija gledališča je proizvodjanje pomenov. Nje ne izpolnjuje le v specifičnih okoliščinah, ki mu med kulturnimi sistemi zagotavljajo poseben položaj, temveč (kot vsi kulturni sistemi) tudi na temelju posebnega, samo njemu lastnega koda, ki je interni gledališki kod (Hrvatina 1996, 29).

Postopke gledališke komunikacije moramo dojemati predvsem kot poseben primer estetske komunikacije: na odru se pojavljajo znaki, ki naj bi konstituirali pomene, gledalci pa jim po svoje pripisujejo pomene, ki se delno pokrivajo s tistimi, ki so jih nameravali proizvesti proizvajalci, delno pa se z njimi ne skladajo.

V vsaki kulturi so človek in objekti v njegovem okolju vedno postavljeni v določene komunikativne in praktične situacijske odnose in kontekste, ki težko dopuščajo, da bi nekega človeka nadomestili s poljubnim drugim človekom, objekt s poljubnim drugim objektom ali celo človeka z objektom in objekt z človekom. Če pa človeško telo in objekte iz njegovega okolja uporabljamo kot gledališke znake, je za njih značilna mobilnost: človeško telo lahko nadomestimo s poljubnim drugim objektom ali človeškim telesom, saj kot gledališki znaki lahko pomenijo drug drugega.

Gledališče se tako pojavlja kot možnost "prvinske" prakse proizvodnje pomenov, ki je vedno že dana s "primarnimi" znaki neke kulture. Omenjena praksa se že v začetku nanaša na celotno kulturo, v kateri nastaja. Ko namreč gledališče materialne proizvode kulture uporablja kot svoje lastne znake, kot estetske znake, ozavešča znakovni značaj teh materialnih proizvodov (Hrvatin 1996, 40–45)

2.2 GLEDALIŠKI PROSTOR

Dejstvo je, da je temeljni pogoj za realizacijo gledališča kot gledališča njegov dogodek, ki mora potekati v konkretnem prostoru, ki se pred nami razpira v času. Za popolno izpolnitev gledališkega dogodka pa je potrebno še razprtje časa v prostoru s pomočjo dejanske realitete, katere lupino predstavlja gledališka forma. Nosilec forme je telo. Šele telo predstavo napolni, najsi gre za živo, dejavno telo ali tudi nedejavno, mrtvo telo (Hrvatin 1996, 51).

Kljub temu da skušajo dogodki na odru postati pravi simboli našega doživetja, ostajajo simboli. Drama nujno prehaja od viška k višku, uporablja izbrane trenutke; to je idealna kontinuiteta, ki ni naša. Čas, v katerem se dogaja drama, ni naš čas, ni trajanje, ampak imaginarni čas. Ta čas je tak, ki ga ne morem doživeti niti jaz niti ti niti kdo drug. Osebe na odru živijo v trajanju, vendar to ni naše trajanje, ampak imaginarno. Tudi igralec ga ne živi, čeprav se zdi, da ga živi. Tudi zanj drama ne predstavlja kontinuitete, kot je ne predstavlja za nas. Tudi prostorsko-časovne okoliščine so gledališko simbolizirane. Gre za kraj zunaj vsakršne resničnosti, ki lahko simbolizira resničnost le zato, ker igralec; tj. junak, deluje (se dela), kot da ga doživlja kot resničnega (Rupel 1986, 176).

Ko gledamo gledališko igro, ponavadi to delamo v fiksiranem prostoru znotraj gledališke dvorane, medtem ko se odvija dogodek v stvarnem času na odru. Zato lahko rečemo, da kot gledalci „prisluškujemo“ to, kar se dogaja na odru pred nami. Ponavadi se ne premikamo iz svojega sedeža v dvorani. Zato imamo zelo statičen zorni kot, ki se tokom gledališke igre ne spreminja. Naše oči lahko raziskujejo okolje, če to hočemo, ampak naša telesa ostanejo nepremaknjena. Vse opazujemo iz fiksiranega zornega kota (Howells 2003, 172).

2.3 UMETNIŠKE PRAKSE IN KULTIVACIJA OBČINSTVA

Močnik meni, da z rekonstrukcijo temeljnih postavk vzhodnih teorij 20. stoletja dobimo tale izhodišča za koncept umetnostne prakse:

- Umetnostne prakse se umeščajo v sfero ideologije. Ideologij je več, več je tudi ideoloških področij, in vsako izmed ideoloških področji je sistem.
- Ideologija, t. j. ideološko področje, je sistem znakov. Po teh teorijah je znak refrakcija ali prelamljanje različno usmerjenih "družbenih interesov", v njem se lomijo različni in nasprotujoči si interesi – znak je arena razrednih bojev.
- Umetnost se resda umešča v sfero ideologij, a vseeno ni le še eno ideološko področje med drugimi ob, denimo, kognitivni, religiozni, etični, politični itn. ideologiji. "Umetnost" je predvsem praksa, praksa, ki jemlje ideološko refrakcijo, ideološki prelom za svoje gradivo, za svoj material in ga "obdeluje". Umetnostne prakse potemtakem opravljajo nekakšno drugotno obdelavo ideološko že obdelanega ali, natančneje, že refraktiranega, prelomljenega gradiva.
- Umetnostne prakse tako na način drugotne obdelave obdelujejo gradivo, ki prihaja z raznih ideoloških področij – a so hkrati tudi same pod udarom infrastrukturne določenosti. Z drugimi besedami, umetnostne prakse ne le predelujejo ideološke prelome, ki jih proizvajajo ideologije, temveč kot sestavina ideološke sfere tudi same neposredno prelamljajo svoje infrastrukturne določenosti (razne družbene interese) (Močnik 2007, 51–53).

Nekateri teoretični pristopi gledajo na medije kot na graditelje in oblikovalce, s predpostavko, da ima vsebina, ki jo predvajajo, moč vpliva na ljudi in prihodnost družbe kot celote. Za to predpostavko obstaja več argumentov. Nekateri strokovnjaki predlagajo, da na primer medijske reprezentacije seksualnosti in nasilja lahko vplivajo na gledalce do takšne mere, da življenjem gledalcev začnejo dominirati promiskuiteta ali nevarnost, medtem ko ostali opozarjajo na stereotipne reprezentacije etničnih ali seksualnih manjšinskih skupin, ki bi lahko vplivale na večanje njihove marginalizacije v družbi. Nekateri se pa fokusirajo na način, na katerega medij reflektira družbo. Ker so medijske reprezentacije selektivne in umetno izgrajene, jih to loči od realnega sveta, za katerega trdijo, da ga predstavljajo. Repetativni poudarek lahko na določenih opcijah, tematikah, dogodkih ali praks skozi

medijske platforme ter konsistentno izključevanje drugih vpliva na prihodnost identitet, odnosov, obnašanj in družbenih vzorcev (Hodkinson 2011, 4–6).

Če bi hoteli razumeti, kako se oblikujejo mišljenja in dejanja pripadnikov določenih družb in kultur, bi morali omeniti ogromno antropološkega, psihološkega in sociološkega gradiva. Omenila bom nekatere koncepte, ki so ključni za razumevanje razvoja razmišljanja in dojemanja sveta posameznika, v mojem primeru otroka osnovnošolske dobi, ki se pripravlja za vstop v družbeni svet, ki ga primarno dobi skozi socializacijo s svojim okoljem in vstopom v družbeni sistem. Družba od začetka človekovega rojstva in družbenega razvoja postavlja temeljna pravila obnašanja in mišljenja. Eden od pomembnih strukturnih pravil v družbi so družbene norme. Norme so v prvi vrsti pravila o vedenju. Vsaki osebi povedo, kaj se od nje v določenih situacijah zahteva. Norme so stabilne, tako da posameznik ve ne le, kaj se od njega pričakuje danes, ampak tudi, kaj se bo od njega pričakovalo jutri. Temeljijo na soglasju in konsenzu. Obstajajo takrat ko obstaja tudi:

- soglasje ali konsenz glede tega, kako se naj oziroma kako se člani skupine ne smejo vedeti.
- socialni procesi, ki zagotavljajo s tem skladno ravnanje.
- zavedanje o posledicah odklonov v obnašanju.

Prvi proces se nanaša na oblikovanje pravila, drugi zagotavlja nadzor nad posameznikovim vedenjem, tretji pa pomeni kaznovanje za odklone katere imenujemo družbene sankcije (Bečaj 1997, 106–108).

Kultivacija je razvoj kulture, obnašanj, vedenj, odnosov, prepričanj, intelektualnih vrednosti, norm in tako naprej, skozi ponavljanje, urjenje in izpostavljenost. Bolj kot smo izpostavljeni nekemu izobraževalnemu procesu, bolj smo kultivirani (Sullivan 2009, 124).

Koncept kultivacije uporablja veliko strokovnjakov na področju medijskih in komunikacijskih študij. Nekateri avtorji so poskušali preoblikovati ta koncept tako, da bi s pomočjo njega razvili teorijo, ki bi pomagala v razumevanju vplivov medijev na občinstvo. Tako je nastala teorija kultivacije, ki se primarno ukvarja z medijem televizije. Analiza kultivacije televizijskega občinstva vsebuje dva dela: prvi vsebuje analizo sistema poročanja, s pomočjo katere dobimo informacije o delovanju televizijskih programov in vsebine, drugi je

pa kulturalna analiza, ki nam odkriva koncepcije družbene realnosti, ki jih televizija kultivira znotraj različnih skupin posameznikov oziroma gledalcev. Rezultati takšnih analiz so pokazali, da obstaja povezava med izpostavljenostjo televizijskemu programu in obnašanjem ljudi v stvarnem življenju. To pomeni, da ima televizija kulturalne potencialne, in tako nas kultivira v določeni sistem vedenj (Schroder in drugi 2003, 36).

Omenila sem kulturalno teorijo le kot primer, ki nam kaže, kako močan vpliv imajo mediji na človeško percepcijo realnosti. V svoji analizi se bom osredotočili na popolnoma drugačen medij, gledališče, ki si zasluži tudi popolnoma drugačen vpogled skozi okvirje pojma kulturalne.

3 NADZOR IN AVTORITETA

3.1 DRUŽBENE INSTITUCIJE IN VEDENJE

Družbene institucije so kompleksna vsota pozicij, vlog, norm in vrednot vloženih znotraj določenih oblik družbenih struktur, ki organizirajo relativno stabilne vzorce ljudskih agentov s ciljem ohranjanja družbenih struktur v določenem okolju. Nekatere družbene institucije so: ekonomski sistem, družbena neenakost, nivo industrializacije, šola, družina, religija in tako naprej. Predstavljajo kontinuirano dualnost omejitve/svobode. So okvirji programov in pravil, ki definirajo identitete in njihove obrazce delovanja. Vplivajo na posameznikovo vedenje tako, da mu ponujajo vnaprej izgrajene in programirane dejavnosti in odgovore na dejavnosti drugih in okolja. Te programirane dejavnosti nadalje ponujajo aдекватne vrste vedenja v situacijah, ki zahtevajo etično ali zakonsko delovanje. Pripadnike družbenega sistema učijo razlik med dobrim in slabim, primernim in neprimernim ter jim dajejo določene vloge. Na vedenje lahko vplivajo tako, da nanj vplivajo, pa tudi tako, da slabo in nezaželeno vedenje sankcionirajo. Sankcije so lahko družbene ali zakonske narave in so posledica odmika od zaželenega vzorca delovanja (Parboteeah in drugi 2003, 241–242).

Družbene institucije lahko opredelimo kot ene izmed institucij primarnega uokvirjanja družbenih dogodkov in posameznika. Goffman primarno uokvirjanje definira kot pojav, ki

posamezniku dopušča lociranje, percipiranje, identificiranje in označevanje neskončnega števila dogodkov v družbi in kulturi. Imenuje jih „primarne“, ker niso odvisne od že obstoječe ali „originalne“ interpretacije. Primarno uokvirjanje pretvarja tisto, kar bi drugače bilo brez pomena, v nekaj kar ima pomen. Različni načini uokvirjanja se razlikujejo po nivoju organizacije. Nekateri so predstavljeni kot sistemi jasno določenih pravil, medtem ko ogromna večina nima popolnoma artikulirane oblike in ponuja le neskončno število pomenov in perspektiv. Skupno jim je, da ponujajo posamezniku interpretacijo neskončnega števila pojavov po pravilih določenega okvirja. Posameznik se večinoma ne zaveda takšnih organiziranih karakteristik, čeprav jih z lahkoto aplicira v vsakdanjem življenju. Goffman (1975, 21–25) primarne okvirje razdeli na naravne in družbene.

Pred otroci v starosti dveh let pride do sodelovanja: otroci začnejo izražati medsebojno naklonjenost s smehom, s fizičnim dotikom, igrače so pri tem le sredstvo za vzpostavljanje stikov. Sodelovanje kaže na visoko stopnjo v razvoju socializacije otroka. Posnemanje je pomemben pokazatelj socialnega sodelovanja. Otrok vedno posnema gibe in dejavnosti, ki ga zanimajo. V zgodnjem otroštvu se zanima za razne dejavnosti, ki jih opravljajo odrasli, in te posnema v igri. Najpogosteje posnema dejavnosti, ki jih opravljajo osebe iz njihovega okolja. V procesu razvoja postaja otrokova igra vedno bolj sestavljena. Otrok ne posnema samo dejavnosti, temveč tudi čustva, skrbi in medsebojne odnose med ljudmi (Toličič in Smiljanić 1979, 90–93).

Razvoj socialnega mišljenja gre v smeri vedno bolj objektivnega dojetja sveta, zlasti stvari in pojavov v medsebojnih odnosih. Prav tako poteka razvoj razumevanja od enostavnih stvari in pojavov k razumevanju zmeraj bolj sestavljenih in kompleksnih pojavov. Pri tem ima zlasti kasneje v šolskem obdobju pomembno vlogo sistematično izobraževanje otroka v šoli, pa tudi njegovo udejstvovanje v raznih drugih aktivnostih (Toličič in Smiljanić 1979, 150–151).

Psihologija otrokove domišljije navdušuje psihologe v 21. stoletju. Raziskave so pokazale, da imajo mladi otroci, predšolski in osnovnošolski, sposobnost substituirati imaginarne dogodke in osebe za tiste dejanske in realne. Od prvega leta življenja otrok uporablja domišljijo za razumevanje sveta in svojih okoliščin. Otroci pogosto dajejo realnim in imaginarnim dogodkom isti ontološki status. Mlajši otroci prilagajajo ideje o svetu na temelju besed drugih, primarno staršev, oziroma ljudi, ki so jim najbližji. Otroci tudi samoiniciativno iščejo informacije z različnimi vprašanji o identitetah, funkcijah, lokacijah in

vzrokih. Demonstracija je ena najmočnejših orodij za oblikovanje otrokovih mišljenj in dojemanja sveta. Otroška podrejenost vplivom okolja slednjim dopušča, da lahko nekaj časa konstruira, dekonstruira in rekonstruira njegovo subjektivno realnost (Harris 2012, 45–133).

Gledališče kot kulturna institucija in medij je prostor, katerega otroku predstavijo najpomembnejši akterji, ki vplivajo na razvoj otroka: starši in institucija šole. Obiskovanje gledališča je v zahodnih družbah pozitivna lastnost in dejanje, ki prinaša izkušnjo našemu kulturnemu razvoju. Če tistim agentom dopustimo, da uvedejo otroke v svet gledaliških iger, lahko domnevamo, da bo otrok občutil nekakšno varnost in lažje sprejemal dogajanja v gledališkem prostoru, ki bo v zameno imelo velik vpliv na oblikovanje otrokovega razumevanja dogodkov in sveta.

3.2 SISTEM DRUŽBENEGA NADZORA IN AVTORITETE

Avtoriteto lahko definiramo kot formo legitimizacije, ki se odvija na interakcijskem, družbenem in kulturnem nivoju. Najbolj očiten primer avtoritete kot legitimizacije je zakon. Sodišča, policija in pravni sistemi imajo legalno avtoriteto. Avtoriteta se realizira tudi na drugih področjih interakcije. Na primer starši so zakonsko odgovorni za svoje otroke; v bolnišnicah so zdravniki odgovorni za svoje bolnike, v šolskih pa učitelji za učence. To so nekateri primeri institucionalnih in družbenih zakonsko dodeljenih avtoritetnih vlog. Pojem avtoritete lahko razširimo tudi na druge dimenzije, kot sta področja osebnega in kulturnega znanja. Če rečemo, da ima nekdo avtoriteto nad lingvistiko, to pomeni, da ima ta oseba ogromno znanja na tem področju. Na interpersonalnem nivoju obstajajo situacije, v katerih avtoriteta postaje tema pogajanj, od same konstrukcije pomenov do podelitve pravic delovanja v formalnih in neformalnih kontekstih. Na družbenem in zgodovinskem nivoju avtoriteta določa, kaj je znanje, kako definiramo to, v kar verjamemo in kaj razumemo (Ostman in drugi 2010, 49–50).

Posameznik je v svojem nasprotovanju avtoriteti šibak, skupina pa je močna. Arhetipski dogodek najdemo pri Freudu, ki opisuje, kako so se zatrti sinovi povezali v upor proti despotskemu očetu. Delacroix upodobi množico v upor proti krivični avtoriteti. Gandhi spodbudi množico, da se nenasilno dvigne proti britanskim oblastem. Ujetniki v kaznilnici

Attica se organizirajo in začasno ogrozijo tamkajšnjo avtoriteto. Odnos ali razmerje med posameznikom in njegovimi prijatelji lahko dopolnjuje, v nekaterih primerih pa tudi zamenja vezi, ki ga povezujejo z avtoriteto. Človek ni samotno bitje, ampak deluje znotraj hierarhičnih struktur. To pomeni strukturno avtoriteto, ki se posreduje bolj prek simbolov kot z neposrednim merjenjem telesne moči. Takšna hierarhija je orodje za preživetje, ker daje prednost spopadanju z nevarnostmi iz fizičnega okolja, rivalskih skupin ali motenj znotraj skupine (Milgram 2009, 142–153).

Odraščamo sredi struktur avtoritete od samega rojstva. Od najzgodnejših let naše vedenje usmerjajo starši in nam tako vcepijo spoštovanje do odrasle avtoritete. Starševske prepovedi so obenem vir moralnih imperativov. Vendar s tem, ko starši ukažejo otroku, naj spoštuje neko moralno zapoved, v resnici naredijo dvoje: predstavijo specifično etično vsebino, po kateri se je treba ravnati. Obenem pa tudi učijo otroka, da se je na splošno treba pokoriti moralnim zapovedim. Strokovnjaki, ki so raziskovali razvoj otroka so ugotovili, da je prvi vzpostavljeni odnos z družbo prepoznavanje in uboganje navodil avtoritete. Otrok je sprva popolnoma odvisen, ima le malo možnosti izbire. Avtoriteta se zato tudi za nekaj časa otroku predstavi v neškodljivi in koristni obliki. Ko otrok zapusti zavetje družine, ga premestijo v institucionalni sistem avtoritete, v šolo. Tu se nauči ne le specifičnih učnih vsebin, temveč tudi tega, kako naj funkcionira znotraj organizacijskih okvirov. Njegova dejanja v precejšnji meri usmerjajo njegovi učitelji, on pa obenem opaža, da so sami podvrženi disciplini in zahtevam ravnatelja. Otrok se tako nauči, da avtoriteta nesramnosti in kršenja pravil ne sprejema pasivno, temveč jo kaznuje, in da je spoštljivost edini ustrezeni in varni odziv na avtoriteto (Milgram 2009, 168–169).

3.3 METODOLOGIJA IN CILJI

V svoji nalogi bom uporabljala semiotično analizo, ki mi bo s pomočjo teoretičnih okvirov pomagala odgovoriti na zastavljena raziskovalna vprašanja. Cilj je ugotoviti, na kakšen način in ali sploh gledališka predstava „Pinocchio“ uporablja simbolična orodja, ki pomagajo v kultivaciji svojega otroškega občinstva v svet nadzora in avtoritete. Poskušala bom odgovoriti na naslednja raziskovalna vprašanja:

- Kakšen simbolni sistem uporablja lutkovno gledališče?

- Ali ima gledališka predstava „Pinocchio“ sposobnost kultiviranja svojega občinstva v svet nadzora in avtoritete?
- Ali gledališka predstava „Pinocchio“ podpira dominantni družbeni sistem vrednot spoštovanja do avtoritete?

4 SEMIOTIČNA ANALIZA GLEDALIŠKE PREDSTAVE „PINOCCHIO“

4.1 „PINOCCHIO“ – ZGODBA O (PREVELIKOJ) POGUMNOSTI

Leta 1995 je Lutkovno gledališče Rijeka začelo izvajati predstavo „Pinocchio“ kot del svojega rednega repertoarja. Nastala je pod vodstvom Magdalene Lupi, ki je dramaturško besedilo izdelala po motivih Carla Collodija. Besedilo je na gledališki oder umestil režiser Edi Majaron in s pomočjo igralskega tima realiziral eno največ izvajanih predstav desetletja. „Pinocchio“ je hitro postal del številnih debat ne le zaradi svoje genialnosti, ampak tudi kontroverznosti. Namreč, pojavile so se diskusije o primernosti „Pinocchia“ za otroško občinstvo zaradi motivov in atmosfere, ki so na trenutke zelo temni in, po besedah nekaterih, neprimerni za občinstvo mlajših otrok. Vendar je popularnost „Pinocchia“ pokazala ogromen interes raznolikega občinstva in ga obdržala na sceni vse do sezone 2009/2010.

„Pinocchio“ je predstava, ki obravnava več tematik. Pove nam zgodbo o Pinocchiju, fantku, ki ga je iz lesa izdelal Geppetto. Leseni deček nenadoma oživi in dobi sposobnost govora in premikanja. Pinocchio se zelo hitro odloči zapustiti svojega ustvarjalca in raziskati neznani svet. Njegova radovednost prinese nove izkušnje, ampak se hitro začne zavedati, da svet ni le poln lepot, ampak tudi nevarnosti. Začne se zavedati tudi problemov, ki jih prinese njegova drugačnost in nenavadna zunanja podoba. Sreča posameznike, ki nočejo sprejeti njegove podobe, pa tudi tiste, ki ga sprejmejo. Ko se po pustolovščinah končno vrne v svoj dom, dobi možnost izbire: vrniti se svojim prijateljem iz zunanjega sveta ali ostati v varnosti Geppettove hiše. Pinocchio se po premisleku odloči zapustiti dom in živeti z svojimi novimi

prijatelji. V naslednjih stavkih posvetila bom pozornost podrobni semiotični analizi motivov, likov, lutk, igralcev, prostora gledališkega odra in scenografije.

Na začetku bom posvetila nekaj pozornosti prostoru, v kateremu se nahaja gledališki oder in izvaja gledališka igra „Pinocchio“. Prostor vsebuje oder, stole za občinstvo ter prostor, kjer se izvaja tehnični del predstave (luči in glasba), ki je ločen od dvorane s posebno steno. Ko ugasnejo luči in se predstava začne, začnejo delovati posebne luči reflektorja, ki so usmerjene na oder, preostali del prostora pa je zatemnjen; tako ostane do konca predstave. Omejen prostor tako postane situacija, v kateri se začne dogodek na odru, med publiko pa se pričakuje tišina. Vsako neprimerno obnašanje publike, ki lahko moti izvajanje ali nadaljevanje predstave, se sankcionira s pomočjo biljeterk, ki prvič opozorijo na moteče obnašanje posameznikov, če to ne zaleže, potem jih pa zaprosijo, naj zapustijo prostor.

Gledališka igra postaje lastna realnost, situacija ali dogodek, ki se dogaja neodvisno od prisotnosti občinstva. Občinstvo ne sodeluje v izvedbi, liki na odru ne opazijo njegove prisotnosti in ga izključijo. Oder predstavlja to, kar je Barthes imenoval notranji okvir, predstava pa sporočilo, zunanji okvir. V našem primeru je tok komunikacije enosmeren, ker se ne pričakuje odziva publike. Igra demonstrira situacije, kot da bi bile resnične in se dogajajo v posebni dimenziji, medtem ko občinstvo na ta način pridobi vlogo pasivnega, voajerskega opazovalca. Tako gledališka igra poskuša namigovati na svojo realnost, čeprav je od samega začetka definirana in omejena z okvirjem fiktivnega žanra. S svojimi absurdnimi in groteskni motivi demonstrira situacije, ki jih lahko srečamo tudi v dejanskem življenju. Njihov prostor je omejen z odrom, scene se izmenjujejo iz ene v drugo tako, da sta ustvarjena kontinuiteta in širjenje prostora na enem mestu. Otroški del občinstva lahko okvirje fiktivnega žanra deloma premagajo, saj imajo mlajši otroci, še posebej tisti do šestega leta starosti, zmožnost ponotranjenja okoliščin in posredno tudi njihovih pomenov na poseben način. Zunanji pomenski vplivi so pri njih posebej močni, ker jim to dopuščata čustveni in psihološki faktor, ki sta v tem obdobju posebej občutljiva in dovolita otroku te vplive ponotranjiti, jih shraniti in obdržati skozi celo življenje. Otrok ne dojema realnosti na isti način kot starši; lahko premaga omejitve in doživi odigrano situacijo kot dejanski dogodek. Ne moremo vedeti, v kolikšni meri se to demonstrira v mentalnih mapah otrok, ampak lahko domnevamo, da se bo otrok manj zavedal okvirjev ter emotivno in kognitivno pozornost posvetil primarno situaciji in dogodkom na odru, kar bo na koncu vplivalo tudi na njegov odziv.

Na sceni lahko vidimo veliko različnih lutkarskih tehnik, lutk in kostumografije. Podobe likov se zelo razlikujejo, kar v veliki meri vpliva na naše dožemanje njihovih osebnosti, karakterja in vlog. Njihove družbene vloge so prvotno definirane s strani fizičnih razlik. Pinocchio je lutka zelo nizke rasti, ki jo premika roka znotraj njenega telesa. Otroci, ki jih Pinocchio sreča v zgodbi, se premikajo na isti način in so tudi zelo majhni. Pinocchio na svoji poti sreča tudi druge lutke, ki se od njega razlikujejo edino po tem, da so marionete a konci pripete na leseno palčko, s katero igralec manipulira. Za razliko od Pinocchija, lutk in otrokov imajo odrasli liki popolnoma drugačne fizične značilnosti. Odrasli so prikazani kot visoki in so iste višine kot igralci, ki so oblečeni v črne halje z maskami. Razmerje med otroki in starši je tako zelo očitno. Narejena je pretirana razlika v tem razmerju, in sicer skoraj do točke, da odrasli liki izgledajo zastrašujoče zaradi njihovega gigantskega telesa. S tem dobimo natančno ločnico med likom majhnega otroka in staršev, oziroma fizično podrejenega in nadrejenega. Ogromna telesa so tista, ki v vsaki sceni, kot bomo videli v nadaljevanju analize, prevzamejo kontrolo in dominacijo nad situacijami v različnih scenah. Maske in lutke so ikonični znaki s katerimi označevalec spominja oziroma napeljuje na označenca (na primer majhno telo na otroka, visoko telo na odraslega)

Predstava se prične s sceno, na kateri lahko vidimo majhno hišo, naslikano na velikem platnu. Na oder začnejo prihajati igralci v črnih haljah, njihovi gibi spominjajo na robota ali leseno lutko. Počasi se premikajo po odru in uporabljajo neverbalno komunikacijo z rokami, ki spominja na norčevanje in posmehovanje (roke dajejo na nos in delajo hitre gibe z prsti). Po nekaj sekundah se dvigne platno in odkrije notranjost hiše. Tam vidimo človeka, ki spi nad telesom lesene lutke na mizi. Pojavi se tudi čriček, ki dela poskuse zbujanja. Skozi njegove besede izvemo, da je človeku ime Geppetto. Geppetto se zbudi in je zelo srečen, ker je njegovo delo dokončano: lesena lutka fantka. Začne premišljati, kakšno ime bi lahko dal svoji novi kreaciji, pri čemer mu pomaga tudi čriček. Kmalu ugotovi, da mu bo dal ime Pinocchio. Nato se zgodi nekaj nenavadnega. Lesena lutka oživi in začne govoriti. S človeškimi besedami Geppetta imenuje „oče“. Čeprav je lutka, takoj prepozna podobo velikega človeka, ki ga je ustvaril, kot svojega očeta in mu dodeli vlogo starša. Na ta način Geppetto v samem začetku pridobi vlogo avtoritete, ki jo občinstvo lahko prepozna iz lastnih izkušenj. Kmalu za tem želi Pinocchio obiskati zunanji svet. Geppetto in čriček ga opozorita, da je svet nevarno mesto, polno nevarnih ljudi. Pinocchio se ne ozira na njuna opozorila in se posloviti, s tem pa demonstrira upor avtoriteti, ki jo predstavlja oče. Sledi scena, ki nam prikazuje zunanost hiše,

ki smo jo že videli na začetku. Sedaj se pojavlja podoba policista, ki se sprehaja po ulici. Policist je tudi visokorasli mož, prepoznamo ga po modri kapici, ima temne oči, iz katerih odseva jeza. Sreča Pinocchija, ob tem pa sta na sceni dva plešoča igralca, ki se pozdravljata in plešeta, dokler se na odru še enkrat ne pojavlja Geppetto, ki hoče uloviti begunca. Pinocchio izgine s scene, Geppetta pa policist jezno ustavlja in mu prepreči pot. Vlogo policista lahko preberemo kot avtoriteto očetu Geppettu. Je simbol avtoritete naslednjega nivoja in uči, da so tudi starši primorani pokazati poslušnost nekateri avtoriteti, ki je še večja in močnejša od njih samih. Geppetto se prepusti avtoriteti in gre nazaj v hišo. Pinocchio ni poslušal starševske avtoritete, zato je raziskovanje sveta zanj neomejeno.



Slika 1. Policist, Pinocchio in Geppetto

V naslednji sceni še enkrat vidimo notranjost hiše in Pinocchia, ki se vrnil doma. Ne vemo, kaj se je zgodilo zunaj v času njegove odsotnosti. Pinocchio in črček se pogovarjata o svetu. Začne se mu dremati in kmalu zaspi, ne zavedajoč se, da ima noge v bližini kamina. Scena se zatemni in Pinocchio spi. Dve roki v rokavicah, na katerih je rdeča lučka, začneta imitirati ogenj, ki se najprej bliža, nato zajame Pinocchieve noge, medtem ko se z nebes spuščata dva zajca s krili, ki v rokah držita črno krsto in pojeta. Simbolizirata smrt, ki čaka na Pinocchija, da ga prinese na nebo v krsti, pripravljene za njegovo telo. Pinocchio se začne zbudjati, zajca pa

odletita nazaj na nebo z besedo: „Drugič.“ Lutka poskuša hoditi, ampak mu ne uspe. Zave se, da nima več nog. Kmalu v prostor pride prestrašeni Geppetto in vpraša Pinocchia, kaj se je zgodilo. Pinocchio poskuša lagati, da so noge pojedle živali, ampak na koncu prizna, da ni prepričan, kako je do tega prišlo. Pinocchio ni poslušal in sledil pravilom svoje starševske avtoritete in zato skoraj umrl, vendar se Geppetto poln ljubezni in lepih besed odloči lutki narediti nove lesene noge. Medtem ko jih izdeluje, poučuje Pinocchija o smislu odhoda v šolo in mu želi razložiti, da tam obstajajo drugi otroci, drugačni od njega. Istočasno mu oblači hlače in na glavo nadene kapico. V trenutku, ko dobi dve novi nogi, Pinocchio zopet zapusti dom. Ne upoštevajoč Geppettove nasvete o šoli, naleti na cirkus, kjer sreča tri lutke marionete. Srečen je, ker je našel ljudi, podobne sebi, ampak se mora kmalu umakniti, ker se začne gledališka igra in prihaja lastnik cirkusa. To je zelo visok možki, ima močne obrvi, velike oči, dolgo brado ter lase, ki spominjajo na roge. Prestrašen Pinocchio se umakne in igra se začne. Lutke izvajajo predstavo, medtem ko lastnik iz ozadja glasno daje navodila. Igra teče dalje, vse dokler se Pinocchio ne more več zadržati in se pridruži. Lastnik cirkusa prekine predstavo in z rokami zgrabi Pinocchija. Hoče ga vreči v ogenj, ampak naenkrat kihne. Ugotovi, da je alergičen na Pinocchija, zato se ga odloči izpustiti. Preden gre, mu lastnik cirkusa da zlati kovanec. Pinocchio odide v svet.



Slika 2. Pinocchio in lastnik gledališča.

Na poti naprej sreča dve visoki podobi, ki mu povesta, da sta lisica in maček. Zavohala sta zlati kovanec, zato hočeta prepričati Pinocchija, da obstaja čarobna dolina, kjer lahko zakoplje kovanec, na tistem mestu pa da bo do jutra zraslo celo drevo, ki bo prineslo še sto novih zlatih kovanecv. Naivni Pinocchio verjame v iskrenost neznancev in skupaj z njimi odhiti do čarobnega polja. Ko družba pride na cilj, lisjak in maček Pinoccia pustita samega. Tedaj se pojavi že znani čriček s svetilko v roki. Pinocchio je srečen, ker ga vidi, saj ga je postajali strah teme in samote. Čriček mu hoče pomagati, ampak le na poti domov. Hoče ga prepričati, da dolina ni varna in da se bo zgodilo nekaj hudega, če ostane sam. Pomagal mu bo le pod pogojem, da gresta skupaj domov. Na tej točki lahko vidimo črička v vlogi, katere so sedaj nismo imeli možnosti videti. Vidimo ga kot glas razuma, del Pinocchieve podzavesti, ki ponavlja besede očeta Geppetta. Lahko ga imenujemo Pinocchiev „alter ego“, majhen glas v njegovi glavi, ki ga je »vgradil« Geppetto, in se javlja v strašljivih situacijah, ker ga želi rešiti in ponuditi pomoč. Pinocchio ponovno ne poslušata tega glasu in odtava naprej v temni gozd. Tam najde ogromno drevo, na katerem lahko opazimo poteze človeškega obraza, oči in usta. Naenkrat zaslišimo zvoke smeha in vidimo lisico in mačka, kako se približujeta. Pinocchio se ne zaveda njihovih identitet in misli, da so ga napadli lopovi. Vzameta mu zlati kovanec, njega pa obesita za vejo drevesa.



Slika 3. Pinocchio, lisica in maček.

Zdaj Pinocchio visi z veje in se smeje. Pojavi se črček in mu ponudi zdravilo, ki ga mora popiti, če noče umreti na drevesu. Zopet se zaslišijo glasovi zajcev, ki simbolizirajo smrt in letijo nad situacijo s krsto v rokah. Pinocchio se ustraši in vzame ter hitro popije zdravilo. V tem trenutku drevo se začne premikati in govoriti. Pinocchiu pove, da je preveč radoveden, potem pa ga izpusti s svoje veje. Pinocchio odhaja, mi pa na trenutek vidimo vrnitev lisice in mačka, ki hodita po sceni.



Slika 4. Pinocchio visi z drevesa.

V sceni, ki sledi, vidimo Pinochija, kako prihaja na dvorišče šole. Tam stojijo trije otroci, ki se Pinocchiu začnejo posmehovati, ker je drugačen. Ima velik nos, leseno telo in nenavaden način govora (je odprt in pogumen). Najprej ga izločijo iz družbe z grdimi besedami, potem ga fizično napadejo. Tukaj vidimo odnos, ki pokaže dejansko stanje v družbi in (ne)sprejemanje drugačnosti. Če bi se Pinocchio odločil poslušati očeta in mu pustil, da ga nauči in vodi skozi stopnice odraščanja, bi se lažje prilagodil družbenim situacijam in se izognil sankcijam. Neupoštevanje avtoritete in nadzora starš ga privede do negativnih posledic.



Slika 5. Pinocchio na dvorišču šole

Po grozljivi situaciji na dvorišču šole gre Pinocchio nazaj v cirkus. Tam vidimo črička, ki igra violino, medtem ko ogromna podoba maestra dirigira ritem glasbe. Pinocchio zaspi in začne sanjati. Spremeni se platno v ozadju na odru, kjer zdaj vidimo morske valove, ki se premikajo. Na sceni še enkrat nastane tema. Po nekaj sekundah se Pinocchio zbudi in pred sabo vidi otroke, ki jih je srečal na dvorišču šole. Vzamejo ga za roke in noge ter ga rinejo proti platnu oziroma valovih. Pinocchio se znajde sredi morja in se trudi plavati. Spet se pojavita zajca s krsto in pojeta isto pesem o smrti. Bliža se podoba ogromne ribe, ki bi lahko bila morski pes, in pogoltne Pinocchija, ki se znajde v njegovemu želodcu. Pinocchija je strah teme, ne ve, kaj storiti. Naenkrat se v želodcu pojavi tudi Geppetto, ki v rokah drži luč in mu hoče ponuditi pomoč. Še enkrat je to podoba očeta, ki je v težki situaciji pripravljen pomagati svojemu otroku, čeprav ga je razočaral in zapustil. Morski pes oba lika izpljune in se vrne morje. Geppetto ne zna plavati, Pinocchio mu pomaga.



Slika 6. Geppetto in Pinocchijo v želodcu ogromne ribe

V naslednji sceni vidimo že znano podobo notranjosti Geppettove hiše. S Pinocchijem se pogovarjata o prihodnosti. Pinocchio hoče oditi od doma in zapustiti Geppetta za vedno. Meni, da je njegovo mesto pod soncem v cirkusu z ostalimi prijatelji lutkami, ki so ga edini sprejeli takšnega, kakršen je. Geppetto je nesrečen in sprva tega noče sprejeti, ampak kmalu zaželi Pinocchiju srečo in ga pusti v novo življenje.

4.2 RAZPRAVA

S pomočjo pridobljenega teoretskega ozadja bom poskušala podati odgovor na svoje prvo raziskovalno vprašanje. Lahko zaključim, da gre pri lutkovnem gledališču za kompleksno celoto in specifičen simbolni sistem. Kompleksnost je pri lutkovnem gledališču še bolj izražena kot v primeru dramskega gledališča. To kompleksnost mu dajejo lutke in objekti, ki „oživijo“ na odru. Igralec se mora identificirati z lutko do te mere, da ji pusti, da ga popolnoma izključi iz situacije in prevzame njegovo življenje in delovanje. Gledališki znak je odraz družbe in obdobja, v kateremu je prisoten. Je prostor semiotične transformacije, v kateri

pride do transformacije materialnih objektov v znake, ki so občinstvu predstavljeni skozi specifično gledališko estetsko komunikacijo. Znaki so nosilci različnih pomenov in simbolike, ki jih člani družbe preberejo in dekodirajo, uporabljajoč orodja, ki jim jih je podala družba, v kateri živijo. Vsaka lutka in vsaka maska sta konotativni znak zato, ker imata veliko pomenov. Na primer lutka Pinocchija za publiko ni le kos pobarvanega lesa, ampak nosi več pomenov in simbolizira določeno družbeno vlogo – deček nizke rasti, odvisen od pomoči staršev. Predstavlja lahko tudi različne karakterne nematerialne značilnosti, kot so pogumnost, radovednost, nestrpnost ipd. Velike podobe likov z maskami tako lahko predstavljajo avtoriteto, moč, odraslost idr.

Na drugo raziskovalno vprašanje bom odgovorila pozitivno. Iz analize lahko vidimo, da se skozi izvedbo „Pinocchia“ ponavlja tematika, ki nam predstavlja odnos otrok do staršev in svojega okolja. Prikazan je odnos med liki, ki simbolizirajo avtoriteto (visoki liki z maskami, modra kapica policista), in tistih, ki reprezentirajo otroke (občinstvo se lahko identificira z majhnimi podobami lutk). Ko otrok enkrat ne sledi pravilom in nasvetom odrasle (primarno starševske) avtoritete, sledijo sankcije, negotovost in nevarnost. Isto velja tudi za spoštovanje avtoritete pri starših. Odrasli ji morajo prav tako slediti, a morajo vseeno obdržati raven avtoritete in nadzora. Dokazuje nam, da obstajajo nadzor in pravila, katerim smo vsi podrejeni in se jim ne smemo upreti. „Pinocchio“ torej med ostalim govori o tem, da je avtoriteto treba spoštovati in slediti družbenim pravilom. V nasprotnem primeru sledijo družbene ali zakonske sankcije. Ker je gledališče medij, kateremu so izpostavljeni majhni otroci, najpogosteje predšolski in osnovnošolski, lahko trdim, da ima predstava „Pinocchio“ sposobnost konstruiranja potrebnega prostora, znotraj katerega lahko kultivira svoje občinstvo v svet nadzora in avtoritete tako, da jim skozi zgodbo in simboliko daje opozorila in demonstracije. Sposobnost konstruiranja takšnega prostora ni lasnost le določene predstave ampak lutkovnog gledališča na splošno.

Gledališka dvorana ima posebno strukturo, ki sem jo opisala v prejšnjem poglavju. Od svojih obiskovalcev pričakuje določeno obnašanje in sledenje vzorcem primerne obnašanja znotraj prostora. Otroci se znajdejo v situaciji, ki zelo spominja na tisto, ki jo doživljajo v šoli ali doma. Ko se začne dejavnost, ki ji morajo slediti, velja pravilo: mir in tišina. Če se ne bodo dobro obnašali, bodo sledile sankcije. Kar se tiče tematike in vzorcev, ki sem jih iskala za potrebe analize in področja interesa, lahko povem, da „Pinocchio“ predstavlja dominantni družbeni sistem vrednot spoštovanja do avtoritete, s katerimi se srečamo v drugih družbenih institucijah, kot sta šola in družina.

Iz navedenega lahko sklepamo, da je splošna moč kulture občinstva lutkovnega gledališča v različne sisteme norm in vrednot velika. Vsaka predstava obravnava nekatero tematiko, ki je razumljiva in blizu mladim otrokom (v primeru »Pinocchio« sta to nadzor in avtoriteta). Enako velja tudi za druge gledališke predstave ker večina nosi pomene, ki jih otroci lahko dekodirajo in shranijo ter iz njih dobijo in shranijo določeno sporočilo.

5 ZAKLJUČEK

Menim, da je semiotična analiza predstave „Pinocchio“ podala uspešne rezultate in odkrila odgovore na zastavljena vprašanja. Teoretični del naloge je pokazal različne načine, na katere delujeta jezik in simbolizacija, ter na kakšne načine se lahko lotimo analiziranja izbranega teksta, če hočemo dobiti vpogled v svet pomenov, simbolike in predstavitev. Pokazal je tudi, kako specifično komunikacijo ima gledališče v odnosu do svojega občinstva in katere elemente simbolizacije lahko zasledimo na njegovem odru. Definicija kulture je podala koncept, s katerim sem usmerjala iskanje elementov iz področja interesa in na koncu ugotovila, ali je uporaben pri analizi gledališkega teksta. Tretje poglavje je pojasnilo nekatere pomembne koncepte s področij sociologije in psihologije, ki so mi pomagali razumeti širši pomen družbenih institucij v oblikovanju subjektivnega sveta otroka. Temeljita analiza je podala odgovore na želena vprašanja.

Pisanje diplomske naloge je bilo zame dobrodošla izkušnja. Ni mi pomenilo le zadolžitev, ampak tudi zabavo in sprostitev. Omogočilo mi je kratko vrnitev v svoje otroštvo in obujanje spominov trenutkov, ki sem jih preživela na stolih dvorane Lutkovnega gledališča Rijeka. Zato me veseli, da sem dobila možnost poglobiti se v eno mojih najljubših gledaliških predstav z orodji, ki jih je podalo moje izobraževanje na fakulteti, in dobiti povsem nov vpogled v elemente, ki jih ponuja lutkovno gledališče. Umetnost bo vedno odražala duh in norme svojega časa, kreativnost pa oblikovala tako, da bo presegla meje naše domišljije in nas vsakič povlekla v popolnoma nov svet čarovnije. Upam, da se bo umetnost lutkovnega gledališča obdržala v srcih mlajših (in tudi starših) generacij, ki odraščajo primarno z različnimi digitalnimi mediji, ki oblikujejo naše okolje in um. Hitra tehnologija ali napredna digitalna animacija ne moreta nadomestiti čarovnije in posebnosti lutkovnega gledališča. Nekaj posebnega, kar vsebujeta gledališka predstava in umetnost igre, bo ostalo del gledališča za vedno in poskrbelo, da ta čarovnija nikoli ne ugasne.

6 LITERATURA

1. Bečaj, Janez. 1997. *Temelji socialnega vedenja*. Ljubljana: Filozofska fakulteta. (5. junij 2014)
2. Bourdieu, Pierre. 1991. *Language and Symbolic Power*. Cambridge: Harvard University Press.
3. Danesi, Marcel ur. 2004. *Messages, Signs and Meanings: A Basic Textbook in Semiotics and Communication*. Toronto: Canadian Scholars' Press Inc.
4. Ficher-Licht, Erika. 2004. *Estetika Performativnega*. Ljubljana: Študentska založba.
5. Goffman, Erving. 1975. *Frame Analysis*. Norwich: Peregrine Books.
6. Harris, Paul L. 2012. *Trusting What You're Told: How Children Learn From Others*. London: Harvard University Press.
7. Hodkinson, Paul. 2011. *Media, Culture and Society: an Introduction*. Los Angeles: SAGE University Press.
8. Howells, Richard. 2003. *Visual Culture*. Cambridge: Polity Press.
9. Milgram, Stanley. 2009. *Poslušnost avtoriteti: edinstveni eksperiment, ki je izzval človeško naravo*. Ljubljana: Umco.
10. Močnik, Rastko. 2007. *Veselje v gledanju*. Ljubljana: Maska.
11. Noth, Winfried. 1990. *Handbook of Semiotics*. Bloomington: Indiana University Press.
12. Ostman, Jan-Ola, Jurgen Japers in Jef Verschueren, ur. 2010. *Society and Language Use*. Helsinki: John Benjamins Publishing Company.

13. Rose, Gillian. 2001. *Visual Methodologies: An Introduction to the Interpretation of Visual Materials*. London: SAGE Publications.
14. Rupel, Dimitrij. 1986. *Sociologija kulture in umetnosti*. Ljubljana: Državna založba Slovenije.
15. Schroder, Kim in drugi. 2003. *Researching Audiences*. London: Oxford University Press.
16. Sullivan, Larry E., ur. 2009. *The Sage Glossary of the Social and Behavioral Sciences*. London: SAGE Publications Inc.
17. Toličič, Ivan in Vera Smiljanić. 1979. *Otroška psihologija*. Ljubljana: Mladinska knjiga.