



LUTKOVNO
GLEDALIŠČE
LJUBLJANA

SEZONA

2017
/2018

AMIT
DRORI
OPICE

Robotsko obredje

KOPRODUKCIJA S HAZIRA – PERFORMANCE ART ARENA,
JERUZALEM (IZRAEL), TJP – CENTRE DRAMATIQUE NATIONAL
D'ALSACE STRASBOURG IN THEATRE GARONNE, TOULOUSE
(FRANCIJA) / V SODELOVANJU Z MAISON DE LA MARIONNETTE,
TOURNAI (BELGIJA), ISRAEL FESTIVAL, JERUSALEM IN FEST
FACTORY, BAT YAM (IZRAEL).

V OKVIRU EVROPSKEGA PROJEKTA N.A.P.P.



Sofinancira program
Evropske unije
Ustvarjalna Evropa

PODPORA EVROPSKE KOMISIJE PRI IZDAJI TE PUBLIKACIJE NE PRED-
STAVLJA TUDI PODPORE VSEBINE, KI PREDSTAVLJA ZGOLJ POGLEDE
NJENIH AVTORJEV. KOMISIJA NE ODGOVARJA ZA NIKAKRŠNO RABO
INFORMACIJ IZ PRIČUJOČEGA GRADIVA.

PREMIERA **16. MAREC 2018**

FESTIVAL LES GIBOULÉES, STRASBOURG (FRANCIJA)

SLOVENSKA PREMIERA **10. APRIL 2018**

ODER POD ZVEZDAMI LGL

LUTKOVNO GLEDALIŠČE LJUBLJANA

REŽIJA, AVTORSTVO IN SCENOGRAFIJA **AMIT DRORI**
SOAVTORSTVO IN OBLIKOVANJE SVETLOBE **OFER LAUFER**
DRAMATURGIJA **SYLWIA DRORI**
MEHATRONIKA IN PROGRAMIRANJE **ZVIKA MARKFELD**
NILS HOUTTMAN
AMIT DRORI
OFER ZVIK
IZDELAVA **AMIT DRORI**
OFER LAUFER
SYLWIA DRORI
NILS HOUTTEMAN
POLONA ČERNE
VIDEO **GREGOR GOBEC**

IZVAJALCI **AMIT DRORI**
SYLWIA DRORI
OFER LAUFER

VODJA PREDSTAVE **IZIDOR KOZELJ**
SCENSKI TEHNIK **IZTOK VRHOVNIK**

Opice v izvedbi ljudi in strojev je popotovanje v resničnost skupine eksotičnih robotskih opic. Ta, do popolne nadržbnosti izoblikovana bitja živijo v mehanskem univerzumu, ki briše meje med človekom in strojem, med »živimi« in »mrtvimi«. Kot da se ne bi zavedale zunanjšega sveta, opice živijo v svojem popolnem, umetnem mikrokozmosu. Ustvarjene so bile zato, da bi v nas po eni strani spodbudile občutek za globoko istovetenje, po drugi pa sprožile razmislek o razlikovanju od človeka in njegovih »misli«. To tavanje med sočutjem in odmikom ustvarja odrsko resničnost protislovij in čustvene napetosti.

Meje med umetnostjo in znanostjo, med gibajočim se in statičnim, skritim in vidnim briše dvanajst izvajalcev: trije ljudje in devet robotskih opic, poleg njih pa še celo vesolje svetlobne in zvočne tehnike. Srečanje živih in neživih izvajalcev ustvarja odnose in čezvesoljsko interakcijo.

Predstavo, ki jo je Drori s skupino svojih sodelavcev snoval in ročno izdeloval v obdobju petih let, odlikuje do obsedenosti natančno izdelano orodje – več kot tristo strojev na odru skrbi za nadroben prikaz anatomskih lastnosti in izrazne mimike likov. V projektu so uporabljene t. i. odprtokodne tehnologije, EMG, tradicionalne in sodobne tehnike obdelave ter predelave lesa in kovine.

Amit Drori: “**HELLO WORLD**”

NA ZAČETKU Pri učenju novega programskega jezika je zelo pogosto prva naloga napisati program, ki bo programerju natisnil besedilo »Hello World«. V mnogih pogledih je to podobno temeljni vaji pri vodenju lutke, ko skušaš poiskati najbolj zgoščeno in ključno lutkino reakcijo – stanje odzivnosti.

V marsikateri lutkarski praksi je to vdih.

Prvi vdih. To je trenutek rojstva in čistega bivanja. To še ni vedenje ali osebnost. Prvi vdih lutke je preobrazba iz 0 v 1, iz nebivanja v bivanje. Ko se v programčku »Hello World« nekaj ali nekdo odzove, je jasno: nisem sam. Tukaj sem, in še več. Zdi se mi čudovito, da je celo v hladnem tehničnem svetu računalništva temeljna akcija počlovečenje ali poosebljenje nečesa, kar ni ne človeško ne osebno. To me spominja na vir animacije v umetnosti lutkarstva, nemara celo v umetnosti biti človeški. Lutkar preobrazi predmet ali material v lik, v nekaj živega. Programer to naredi z besedilno kodo, s številkami in z logičnimi strukturami. Da abstraktno gradivo spremeni v nekaj, kar premore lastno življenje, uporabi ukaze, podatke in matematiko. Program je lahko ekspresiven, odziven in inteligen; lahko ima svoj »življenjski smisel« in funkcionalnost.

Ne nameravam opevati strojev, pač pa pokazati, da so lutke, predmeti in tehnologije nabiti s človeško energijo in smislom – in da ju žarčijo nazaj.

Funkcija računalniškega programa ima vselej opraviti z ljudmi: zasnovan je, da nam pomaga, nas zabava ali sliši. Toda kakorkoli že ga razvijajo – vselej je tukaj zato, da se odziva na človeško kulturo.

V tem zapisu bom skušal potovati med svojimi mislimi in svojo biografijo v procesu umetniškega delovanja, oblikovanja, snovanja in režiranja predstav, ki izvirajo iz podobe, predmeta, lutke in robota. To ni znanstveni članek, pač pa osebno razmišljanje o nekaterih dilemah in vprašanjih.

SINGULARNOST Nikoli nisem nameraval izdelovati robotov. Ustvarjanje robotskega gledališča je bilo neposredno nadaljevanje moje ustvarjalne poti; vzniknilo je kot naraven razvoj po lutkarstvu in performansu, utemeljenem na podobi.

Robote sem začel uporabljati zato, ker so naslednja generacija mehničnega lutkarstva, s katerim sem se ukvarjal nekaj let pred tem.

Toda če sem odkrit, tudi tega, da bom lutkar, nisem nikoli načrtoval.

Odraščal sem v Jeruzalemu; ta oblika umetnosti mi ni bila znana. V tistem času je bilo prvo jeruzalemsko lutkovno gledališče – Train Theatre¹ – še v povojih. Judovska kultura pravzaprav ni poznala lutkarske tradicije. Druga božja zapoved (Ne delaj si rezane podobe ...)² je najbrž razlog, da so vizualno in estetsko izražanje ter obrti pri Judih posvečeni kulturnim objektom in da je v judovski tradiciji zelo redko zaslediti figuralno umetnost.

Zgodovina lutkarstva v Izraelu se neprestano navezuje na individualne umetnike; večina jih je razvila lastne tehnike in estetiko, svoje znanje so gradili na poskusih in napakah, dognanja in izkušnje pa delili z drugimi. Izraelski lutkarji so potovali po svetu in se seznanili s klasičnimi formami, kot so marionete, ročne lutke ali senčno gledališče; toda v zadnjih treh desetletjih je zlagoma postalo jasno, da izraelsko lutkarstvo temelji na svobodi iznajdevanja in je potemtakem izrazito individualno. V mnogih primerih izraelsko lutkarstvo izvira iz drugih umetniških zvrsti in se navdihuje pri njih. To je posledica dejstva, da se je velika večina lutkarskih umetnikov izobraževala na SVT (Šola za vizualno gledališče v Jeruzalemu),³ lutkarstva pa so se učili v okviru interdisciplinarnega študija likovne umetnosti. Ker nismo imeli tradicije, smo bili naposled prisiljeni ustvariti svojo.

Ker je lutkarska skupnost majhna, dialog in izmenjava misli že ves čas igrata pomembno vlogo. Lutkovna scena se je razvijala in delovala podobno kot kasneje skupnost, ki se je oblikovala okrog odprte kode, s sodelovanjem in skupnimi prizadevanji.

MESTO PROTISLOVIJ Razvoj lutkarstva v Izraelu je neposredno povezan z razvojem sodobnih vizualnih umetnosti, uprizoritvenih umetnosti in interdisciplinarnih umetnosti. Utemeljitelji lutkovnega gledališča Train Theatre so pozneje ustanovili ŠVG kot visoko šolo, namenjeno interdisciplinarni umetnosti, v kateri se študij gledaliških oblik povezuje s študijem likovnih umetnosti. Ta edinstvena platforma je bila privlačna za umetnike in študente, ki so bili predvsem ustvarjalne osebnosti v iskanju individualnega umetniškega izraza, ne toliko posamezniki, ki bi se nameravali izmojstriti v tej ali oni veščini. Interdisciplinarna umetnost je v svojem najglobljem pomenu rezultat preobrazbe razmerja med umetnikom in njegovo prakso. Interdisciplinarni umetnik se opira na svobodo preobražanja, na to, da od časa do časa opusti svoja ključna orodja in znanja ter se »resetira«. Ta preobrazba je lahko zelo občutljiva ali zelo radikalna, v vsakem primeru pa izvira iz umetnikove potrebe, da bi sledil svoji ustvarjalni evoluciji.

Čeprav sem vselej občudoval umetnike, zveste eni sami disciplini, sem čutil, da me motivirajo vsakič drugačne potrebe. V študijskih letih se mi je pokazalo, da mora umetnostna oblika slediti umetniški viziji na kakršenkoli način. V tistem času je bila ta oblika v glavnem lutkarstvo, vendar tudi kup drugih stvari. Kot študentje smo svojo ustvarjalnost lahko raziskovali prek gledališča, plesa, slikarstva, lutkarstva, videa in številnih drugih umetnostnih oblik. Prehajali smo od ene do druge, spreminjali prakse in mentalitete. Takemu pristopu bi bilo mogoče oporekati, češ da onemogoča izpopolnjevanje v posameznih veščinah, kar drži, vendar smo se po drugi strani že kot mladi umetniki veliko naučili o tem, kdo smo. Stanje duha na ŠVG je spominjalo na številne tokove, ki se združujejo in ločujejo, skratka, šlo je za nadvse intenzivno in dinamično realnost. ŠVG v marsičem zrcali globoko bistvo Jeruzalema, skupaj z njegovo politično in etnično večplastnostjo.

Ko se oziram po teh koreninah in skušam razumeti, kako so se razvile v moje robotske stvaritve, lahko povem tole: nikdar se nisem navduševal nad znanstveno fantastiko, nikdar nisem veliko sedel pred računalnikom in nikdar nisem imel opraviti z matematiko. Nikakršne formalne izobrazbe s področij tehnologije, računalništva ali elektronike nimam. Toda učili so me, da moram odkriti vse, kar potrebujem za svojo umetnost, in se s tem seznaniti.

SKRITI IZRAZ Pri svojem delu raziskujem nove oblike izražanja, ki mi omogočajo (pozneje pa tudi mojemu občinstvu), da predstavo izkusim globoko in čutno ter se izognem omejitvam govornega jezika. Po tej poti sem ustvaril na podobi temelječe gledališče, ki vključuje delo živih nastopajočih, lutke, predmete, videoprojekcije, pa tudi elektroniko in robotiko. Na svoji ustvarjalni poti sem se veliko ukvarjal s figuralnimi in ljudem podobnimi lutkami, a sčasoma sem se vse bolj osredinjal na raven mehanizma. Ta proces je bil rezultat razvoja mehaničnih veščin, ki jih prej nisem poznal.

Toda na globlji ravni je bil mehanični objekt abstraktnejši izraz figure in njenega gibanja, zaradi česar je ponujal več prostora za izražanje.

Vzemimo za primer urni mehanizem. V svojih podrobnostih je tako nežen in izpopolnjen, in vendar je pesem o času, eni od največjih in najskrivnostnejših sil v našem življenju. Sprva sem mehanizem dojemal kot podporno plast lutke, zato je bil vedno skrit pod njeno »kožo« ali za paravanom. Sčasoma pa sem ga prenehal skrivati – mehanizem je postal najvidnejša estetska prvina mojih objektov. Vidni mehanizmi gledalcu omogočijo, da figuro in njeno telo izkusijo od znotraj, na anatomski ravni. Ta abstraktna prezenca je spremenila moje videnje figur. Na koncu me je nekaj povsem intuitivnega pripeljalo do procesa razvijanja robotskih živali. Gledano od daleč se mi zdi, da svet takega podobja ustvarja ravnovesje med abstraktnimi podobami in človeškimi čustvi, ki se oblikujejo v figurativnem objektu.

1 – Gl. <http://www.traintheater.co.il> (28. 2. 2016)

2 – 5Mz 5.1–22.

3 – Gl. <http://visualtheatre.co.il> (28. 2. 2016).

Pogosto me vprašajo: kaj pa humanoidi?

Preprosto povedano, nikoli me niso posebej vznemirjali. Potreboval sem veliko časa, preden sem doumel, zakaj v meni vzbujajo tolikšno nelagodje. Zdi se mi nesmiselni, poleg tega ne spodbujajo moje domišljije. Z razvojem, predvsem v okviru japonske robotike, so postajali vse bolj realistični. Toda vedno opazim kak mehanski element, ki me opomni, da gre zgolj za napravo, za mrtev objekt. Po drugi strani me opazovanje orjaške industrijske robotske roke in tega, kako občutljiva in prefinjena zmore biti, lahko spravi v jok.

Zakaj se aktivira tak psihološki mehanizem?

Gibanje robotske roke *uporablja* znanje o človeškem telesu, vedanju in odzivnosti. Pri tem se navdihuje, vendar si ne prizadeva postati človek. Robotska roka nemudoma prizna in se izpove: »Stroj sem.« Ta iskrenost lažje vzbudi zaupanje.

Humanoid ne *izraža* človeškega gibanja, čustev ali obnašanja. Vse to *posnema*, torej hoče – naj ima še tako prijazen značaj – zasesti naše mesto, prevzeti naš položaj. To zveni kot znanstvenofantastična paranoja, vendar menim, da obenem predstavlja namere razvijalcev.

Do podobnega nasprotja pride v lutkarstvu. Zdi se mi, da realistična, človeku podobna lutka ne ustvarja takih napetosti in ne premore takega magnetizma kot *druge* lutke. Lutka, ki je manjša ali večja od človeka, z nami vzpostavi razmerje. Uporablja metaforično moč lutkarstva. Lutka mora spominjati na človeka, a obenem ohranjati distanco do njega.

OSEBNI STROJ Večino strojev, ki jih poznam, so razvili z namenom, da bi učinkovito, ekonomično in hitro opravili svojo nalogo ter s tem izboljšali kakovost človeškega življenja. To je seveda pozitiven pogled, kajti vsi vemo, na kakšen način so bili v človeškem strahu in trpljenju skozi zgodovino soudeleženi stroji. Stroji Leonarda da Vincija imajo še vedno velik vpliv, in najbrž bo tako tudi v prihodnje, saj spodbujajo domišljijo in navdajajo naš um s čudenjem. Da Vinci pa ni bil samo vrhunski oblikovalec in umetnik; bil je tudi inženir, ki je snoval orožje. Si lahko zamislimo kakega današnjega velikega umetnika, ki bi delal za vlade in za vojske oblikoval orožje?

Oglejte si neverjetne robote, ki so jih zasnovali pri Boston Dynamics,⁴ dozdevno za uporabo v katastrofalnih razmerah.

Tudi zaradi izkušenj na področju lutkarstva mi je težko zaupati bitju brez glave. Morda se del magije da Vincijevih strojev skriva v dejstvu, da pri vsakem modelu ali risbi vidimo, da sta bila izdelana ročno, da sta unikatna, da gre za osebni artefakt. Naj se zdita še tako kruta, sta vendarle povezana s povsem določno osebo.

Kadar stroje proizvajajo množično, ti postanejo anonimni objekti. Postanejo akterji abstraktnih sil, kot so »družbe«, »industrije« in »agencije«.

Vemo, da glede na potencial obstajajo »pozitivni« in »negativni« stroji, toda njihovi gospodarji so abstraktne sile. S temi silami se je nemogoče prepirati ali pogajati, čeprav v našem vsakdanjem življenju igrajo veliko vlogo.

V tem smislu sem nezaupljiv tudi do lastnega tiskalnika in pralnega stroja.

Ne le, da nimajo obraza, da so nastali v okviru množične proizvodnje, temveč so stroji tudi ločeni od svojega snovalca oziroma stvarnika. Ti stroji so serijske številke na tekočem traku. To lahko pojasni vedenje ljudi, ki svojemu avtomobilu nadenejo ime in zanj skrbijo, kot bi bil hišni ljubljencek; s tem stroj poseebijo.

ODPRTA KODA To, da sem lahko svoje mehanično delo razvil v robotsko in tehnološko razsežnost, je postalo možno, ko sem se zavedel neskončnega veselja odprtokodnih tehnologij. Zame je bilo to veliko odkritje, ki je ustrezalo moji samouški osebnosti. Pojem »odprta koda« se nanaša na program, pri katerem je izvorna koda dostopna splošni javnosti; ta jo lahko brezplačno uporablja in/ali spreminja njeno prvotno zasnovano. To pomeni, da se je nekdo odločil, da bo svoje delo raje delil z drugimi, kot da bi ga zaščitil (avtorske pravice, patent ...).

Velike odprtokodne skupnosti so dejavne na domala vseh področjih življenja; pri tem ne gre le za tehnologije, pač pa tudi za ideološko in družbeno ozaveščenost. Odprta koda je kultura hekerjev, snovalcev, umetnikov in vseh drugih posameznikov, ki verjamejo, da znanje ne sme biti zasebna lastnina, pač pa mora biti v lasti človeštva in mu služiti. Odprtokodne skupnosti so se v zadnjem desetletju izredno hitro razvijale, za izmenjavo znanja pa so uporabljale splet in družabna omrežja. Ena od ikon odprtokodne revolucije je mikroprocesor Arduino.⁵

Arduino je mikroprocesor (miniaturni računalnik), ki ga je mogoče programirati za opravljanje različnih nalog: lahko bere senzorje, vozi motor ali prižiga in ugaša luč. Lahko računa, se sporazumeva z računalniki in drugimi elektronskimi napravami ... Čeprav je dokaj zmogljiva in vsestranska platforma, Arduino temelji na strojni in programski opremi, ki je ni težko uporabljati. Zato je tudi zelo dostopen za umetnike, medijske oblikovalce in razvijalce interaktivnih vsebin. Celo oseba brez vsakršnega

znanja elektronike ali programiranja lahko že po nekaj urah spletnega učenja doživi vznemirljivi trenutek, ko se ji prikaže njen lastni »Hello World«. Toda Arduino zmore opravljati tudi nadvse zapletene naloge: ima na primer vlogo glavnih »možganov« večine odprtokodnih 3D-tiskalnikov. Mikroprocesor Arduino uporablja velika skupnost. Ljudje si delijo znanje, izmenjujejo kodo in projekte ter si pomagajo pri učenju in snovanju prototipov.

To ne pomeni, da je znanje in prakse, ki so bile nekoč izključno domena inženirjev, mogoče pridobiti zlahka, toda za umetnike, ki iščejo nove načine za uporabo tehnologij, medijev in interaktivnosti, je Arduino čudežen.

NOVO OZEMLJE Razvoj elektronike in tehnologij je tako hiter, da lahko pripelje do velike zmede. Po revoluciji, ki jo je sprožila odprta koda, je ta univerzum postal dostopen, vendar so glede te dostopnosti še naprej navzoče velike razlike, če gre denimo za zasebnega snovalca ali umetnika, na drugi strani pa za industrijske in akademske ekipe, ki imajo od znanja, finančne in teoretske podpore veliko korist. Tako snovalci osvajajo nova ozemlja, nove pristope k tehnologijam in nove načine njihove uporabe. Kot umetnik najbrž nikdar ne bom mogel uživati v možnostih in rešitvah, ki so na voljo v tržno usmerjenih podjetjih in industriji. Moja umetnost ne more biti del takega ekonomskega in političnega sistema. To je zame ključno, kajti sili me k razmisleku o domala vsaki odločitvi, ki jo sprejemem, ko snujem novega robota. Zavedam se, da mi hekersko delovanje ponuja veliko prostora za nekonvencionalno razmišljanje. Moji stroji ne izpolnjujejo obveznosti, ki jih nalaga industrija; naj so (tehnično gledano) še tako omejeni, so povezani s precejšnjo svobodo.

Moji stroji niso *funkcionalni*; izdelani so za potrebe predstav. Izdelani so z namenom, da bi sporočali moj poetični izraz. Ti stroji so ročno delo in niso zasnovani za množično proizvodnjo; to mi omogoča, da vanje vlagam ogromno časa, namenjam veliko pozornosti podrobnostim ter jih napolnim z edinstveno energijo in skrbjo.

NUJNA OPAZKA O UMETNI INTELIGENCI Robot je inteligenten stroj, ki je bil sprva namenjen temu, da bi pri različnih opravilih nadomestil človeka. Zamisel o stroju, ki zmore nadomestiti človeka, rada sproži paranojo. Toda če na robote pogledamo pozitivno, lahko o njih razmišljamo kot o strojih, ki nam, ljudem, pomagajo opravljati dolgočasne, ponavljajoče se in nevarne naloge. V tem smislu so lahko roboti in stroji tudi del človeškega napredka. Dandanes obstajajo številni avtomati, stroji in naprave, ki temeljijo na umetni inteligenci. Po klasični opredelitvi se od robota pričakuje, da je neodvisen in avtonomen, sposoben mora biti samostojnega delovanja, celo sprejemanja odločitev. Toda hkrati z razvojem robotov se kažejo tudi omejitve našega

razumevanja zapletenih sistemov, značilnih za ljudi in druga živa bitja. Prizadevanja, povezana z umetno inteligenco, se mi zdijo fascinantna, saj ne raziskujejo toliko funkcionalnosti kot predvsem človeško komunikacijo in obnašanje.

GOJENJE Robotika je interdisciplinarna.

Konstruiranje robota povezuje oblikovanje, programiranje, elektronsko oblikovanje, strojniška opravila, razvoj konstrukcij in materialov, obilo mehanike, ki ima opraviti s fiziko, in še marsikaj.

To delo ni nikdar linearno; prehajanje z enega na drugo področje se dogaja skoraj vsakodnevno. Kar zahteva nadvse prožen ter ustvarjalen način razmišljanja in organizacije ateljeja, veliko potrpežljivost in naravnost tantričen um. Pomembno orodje v procesu izdelovanja robota je tudi zadržanost. Posledica tega izziva je, da se ustvarjalni proces spremeni v proces gojenja, v nekaj, kar spominja na kmetovanje. Izdelovanje robota v številnih ozirih spominja na gojenje drevesa: zanj skrbiš, po dolgem času pa uživaš v njegovih sadovih ali senci, ki jo daje. Kot umetnika me ta proces ne sili le k temu, da nadziram svojo stvaritev – tudi robot vpliva name.

V tem procesu se iz dneva v dan spreminjam tudi jaz. Ko se naposled zberemo v gledališču, s svojo predstavo delim to preobrazbo z drugimi. To je še en način izrekanja »Hello World«.

– »Hello World« je ponatis besedila, ki je bilo objavljeno v skupni številki revije LUTKA in MASKA (jesen 2016).



Izraelski umetnik **AMIT DRORI** je gledališki režiser, scenograf in oblikovalec imponantnih robotskih lutk s čustvenimi in poetičnimi funkcijami. Je direktor Arene za uprizoritvene umetnosti Hazira in profesor na Šoli za vizualno gledališče (ŠVG) v Jeruzalemu, kjer je diplomiral leta 2001. V zadnjih desetih letih je razvil edinstveno vizualno gledališče, kjer znanja s področja filozofije lutkarstva in animacije združuje z robotiko, živimi igralci, video projekcijami in odprtokodno tehnologijo. S predstavo *Savanna, un passage possible* je leta 2012 gostoval v Ljubljani na festivalu LUTKE.

Predstava je uprizorjena v okviru evropskega projekta N.A.P.P., ki skrbi za razvoj sodobnih lutkovnih pristopov v povezavi z digitalno umetnostjo, kar omogoča razširitev referenčnega prostora lutk na nove hibridne uprizoritvene oblike. Projekt povezuje štiri znane evropske ustanove z bogato lutkovno dediščino iz Belgije (Centre de la Marionnette de la Communauté Française de Belgique), Slovenije (Lutkovno gledališče Ljubljana), Romunije (Teatrul Municipal Tony Bulandra) in Francije (Action Culturelle du Val de Lorraine).



IZDAJATELJ **LUTKOVNO GLEDALIŠČE LJUBLJANA**

ZANJ **UROŠ KORENČAN**, DIREKTOR

UMETNIŠKA VODJA **AJDA ROOSS**

SEZONA **2017/2018**

BESEDILA **AMIT DRORI**, **ZALA DOBOVŠEK**

PREVOD **ALEKSANDRA REKAR** (HELLO WORD)

FOTOGRAFIJE **STUDIO ZOOZ**

OBLIKOVANJE **AJDA SCHMIDT**

NA PAPIRJIH **GORIČANE SORA PRESS CREAM 120 G/M²**

UPORABLJENE ČRKOVNE VRSTE **BRANDON** (HANNES VON DÖHREN), **SENTINEL** (HOEFLER&CO)

TISK **TISK ŽNIDARIČ**

NAKLADA **500 IZVODOV**

LJUBLJANA, APRIL 2018

LUTKOVNO GLEDALIŠČE LJUBLJANA

KREKOV TRG 1, 1000 LJUBLJANA

T 01 300 09 82 / 080 20 04

E BLAGAJNA@LGL.SI

WWW.LGL.SI

SPLETNA PRODAJA VSTOPNIC

LGL.MOJEKARTE.SI

70 LET

LUTKOVNO
GLEDALIŠČE
LJUBLJANA