

# SVETILNIK

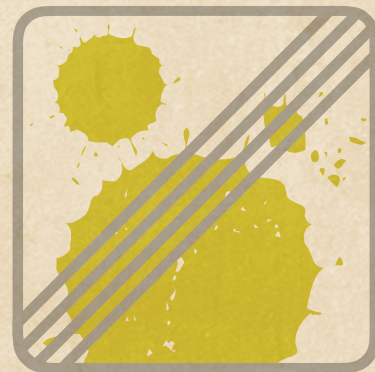
/ Kulturni občasnik za mlade zanesenjake / Gledališče Koper / Pokrajinski muzej Koper /  
Comunità Autogestita Costiera della Nazionalità Italiana Capodistria, Centro Italiano  
"Carlo Combi" Capodistria / Osrednja knjižnica Srečka Vilharja Koper / Pokrajinski arhiv Koper /  
Otok, zavod za razvijanje filmske kulture, Izola / Pomorski muzej "Sergej Mašera" Piran /  
Znanstveno-raziskovalno središče Koper  
/ Letnik XVI / Številka 3 / Februar 2023 / Brezplačni izvod /

## Kviz o gledališkem bontonu

Obkroži pravi odgovor

- 1** Med gledališko predstavo klepetamo po mobilnem telefonu. DA NE
- 2** V dvorano pridem pravočasno in je med predstavo ne zapuščam. DA NE
- 3** V gledališkem listu se seznanim z vsemi glavnimi vsebinami o predstavi. DA NE
- 4** Gledališki list je zelo priročno pomagalo, saj ga v toplih mesecih ali ko je v dvorani vroče, spremenim v pahljačo. DA NE
- 5** Škoda, ker v gledališču ne prodajajo kokic ali čipsa, ki bi ju z veseljem grizljaj med predstavo; da mi ne bi bilo dolgčas. DA NE
- 6** Ena od igralk je nosila tako čudovite kostume. Med predstavo sem vse fotografirala. Tudi jaz bi imela prav take. DA NE
- 7** Nekaj vrst pod mano sem zagledala znanko, ki je že nekaj časa nisem videla. Napisala sem ji sporočilo. Aha, videla ga je. Odgovorila mi je. Zdaj, ko vem, da ima s seboj telefon, ji bom med predstavo lahko še kaj napisala. DA NE
- 8** Med predstavo ne motim nikogar. Poglobljeno spremljam dogajanje na odru. DA NE
- 9** Po koncu predstave močno ploskam in glasno vzklikam fraze navdušenja. Kdaj tudi glasno zažvižgam. DA NE
- 10** V gledališču najlepše sedim, če naslonim stopala na sedež pred mano. Vedno pazim, da imam podplate čevljev čiste. DA NE

**Rezultati: Do 3 pritrtilni odgovori** – BONTON imaš v malem palcu. **4 do 5 pritrtilnih odgovorov** – Osvežiti bi bilo treba vedenje o bontonu v gledališču. **5 do 8 pritrtilnih odgovorov** – Bonton ti nedvomno dela preglavice. Čim prej ga bo treba vzeti v roke in se spoznati s pravili lepega obnašanja v gledališču. **Več kot 8 pritrtilnih odgovorov** – Zdi se, da za bonton še nikoli nisi slišal/-a. Če ne želiš hoditi sam naokoli in biti slaba družba ljudem, čim prej vzemi v roke bonton in se nauči primerne obnašanja v javnosti.



## Bonton v gledališču

### Prva zgodba o bontonu v gledališču ...

**B**enjamin je vsak teden nestrpnost čakal na sobotno jutro, kajti to je bil tisti čas v tednu, ko je skupaj z mamo in sestro Hano odšel na ogled gledališke predstave v gledališče. Gledališče je imel zelo rad. Junaki, ki so oživelji na odru, so ga popolnoma začarali in povlekli v dogajanje, ki ga je spremljal s široko odprtimi očmi.

Pričakovanje gledališke predstave se je v njem prebudilo že kmalu potem, ko se je prebudil in skočil iz mehke postelje. Že je razmišljal, kaj bo oblekel in koliko je ura. Nestrpen je mamo priganjal, naj se obleče in pripravi za odhod.

Ura odhoda od doma je potrkala na vrata in trojica se je odpravila proti mestu. Mama je vedela, da sta Benjamin in Hana zaradi gorečega pričakovanja pozabila na zajtrk, ob prihodu v gledališče pa bosta pozabila tudi na stranišče. Zato je zanju kupila sendvič in sok.

Predstava se je začela, kmalu zatem pa je otrokoma začelo tudi kruliti v želodcu. Ne da bi odvrnila oči od odra, sta mamo šepetaje prosila za sendvič in sok. Z očmi sta bila prikovana na dogajanje, z rokami pa na odvijanje sendviča, mečkanje papirja, odpiranje soka, srkanje po slamici. Mama je njuno dogajanje spremljala in skušala kar najhitreje pospravljati za njima. Sklanjala se je od enega do drugega, mečkala papir in karton ter ju tlačila v torbico.



Foto: Mija Istenič



Foto: Mija Istenič

Kmalu po malici pa je bilo treba na stranišče. Benjamin bi rad še malo gledal predstavo in počakal kakšno minuto ali dve, Hano pa je tako močno tiščalo na stranišče, da se je bilo treba v trenutku odpraviti.

Trojica je vstala, se med seboj pomenkovala o primernosti trenutka za odhod, nato pa odšla iz dvorane. Ko so bile nujne potrebe opravljene, so se vrnili na svoje sedeže v dvorani.

Predstave je bilo konec, luči v dvorani so se prižgale, obiskovalci so odšli, a hostese in hostesniki, ki po odhodu obiskovalcev preverijo stanje v dvorani, so natančno vedeli, kje je trojica sedela.



Foto: Mija Istenič

**Zakaj so vedeli, kje je trojica sedela? Ali je obnašanje trojice v zgodbi tako, kot ga zapoveduje gledališki bonton? Če ni, kako bi zgodbo spremenil/-la?**

### Druga zgodba o bontonu v gledališču ...

**V**sako leto grem z razredom v gledališče na ogled predstave. Letos sem že v devetem razredu in upam, da ne bomo gledali kakšnih otročarij za dojenčke. Učiteljica nam je včeraj predstavila vsebino, ki se mi je zdela v bistvu kar zabavna. Mislim, da bo neke vrste muzikal o odraščanju. *Itak*, da nas odrasli na vsakem koraku učijo o odraščanju. No, bomo videli.

Do gledališča gremo peš. Učitelji še niso razumeli, da smo že skoraj odrasli, ker nas čuvajo, kot da smo dojenčki. In kar naprej nas opozarjajo, naj ugasnemo *mobilce* in nehamo buljiti v tla. Pa saj ne buljimo kar naprej v tla, v ekrane buljimo, ker se tam dogaja *ful* enih stvari.

V gledališču nas je ogromno iz vseh šol. Vidim nekaj prijateljev in jim na daleč vpijem, da sem tu, na hitro si izmenjamo nekaj besed o tem, kako smo, dobro, hvala, pa rečemo kaj več na Snapchatu, si videl tipa na Tik Toku. Učitelji in učiteljice že besno opozarjajo, naj utihnemo, ker smo v hramu kulture.

Posedemo v dvorani. Sedeži so *itak* premajhni in neudobni. Udobnost najdem tako, da noge položim na naslonjalo tistega pred mano, ki mi *itak* zateži, naj jih umaknem. Pa jih ne.

Pogled na oder je *hecen*. *Ful* enih predmetov in izložbena lutka oblečena v mini krilo stoji v desnem kotu. Očitno je lutka

zagledalo še nekaj modelov, ki začnejo žvižgati in dajati neokusne komentarje. Telefoni bliskajo, verjetno vsi *fotkamo* lutko in cingljanje sporočil na vseh možnih omrežjih odmeva po dvorani. Odpiram Whatsapp, Instagram, Snapchat in povsod lutka z vseh možnih zornih kotih. Učitelji besnijo: »Telefone izklopiti in v torbe, drugače vam jih poberemo.« Ma ja, seveda, govori ti meni pravljice za otroke.

Luč v dvorani ugasne in iz mikrofona se zasliši prijeten žametnen glas, ki me opominja, da moram ugasniti telefon. Ki ga pa *itak* ne bom, ker, kaj bom pa počel, če bo predstava dolgočasna?!

Predstava se je začela. Obetavno. Dobra muzika. Kaj pa je to *zaena* muzika? Vzamem *mobilca*, najdem program za prepoznavanje *muzike*, ga nastavim in, aha, *ok*, ta *komad* je. Grem na Youtube, ga najdem in označim za potem, ko bom odšel iz gledališča. Vmes dobim nekaj sporočil, kateri *komad* je to, ker je hud, in odgovorim, da sem ga našel in povem, ko bomo zunaj.

Dvignem glavo in pred mano vsaj deset ekranov *mobilcev*, ki *fotka* sceno na odru. »Pa daj, spravi *mobije*, ne vidim na oder«, pravim, in učiteljica na koncu vrste mi že dela pšššššš, ki je glasnejši od igralca na odru.

Maja, ki sedi zraven mene, na telefonu gleda *fotke* njenega tipa v kopalkah, Tomaž pred mano pa nogometno tekmo.



Karolina na drugi strani klepeta po Whatsappu, Polona nepremično sledi predstavi in Maj poleg nje že zavija z očmi ter živčno trese nogo.

Zaključni song in konec.

V bistvu sploh ni bilo tako slabo.

Kot tornado se zvalimo iz dvorane in gledališča. Nekdo me je s komolcem v rebra in jaz sem nekoga pohodil. Pred garderobo kričimo drug čez drugega, ker bi vsi naenkrat radi svoje torbe in jakne. Sploh ne vem, zakaj smo morali vse pustiti tam?! Vrata na wc butajo, voda teče v potokih, nekaj jih odpira pločevinke s pijačo. Hostese za vsak slučaj na stežaj odprejo vrata. Verjetno se bojijo, da jih ne bi odnesli s sabo, ko se tako rinemo skoznje.



Foto: Mija Istenič

### Kaj nam bonton v gledališču narekuje?

- Da na predstavo prihajamo pravočasno. Ne zamujamo.
- Plašče, velike torbe, klobuke odložimo v garderobi.
- Med predstavami ne jemo in ne pijemo. Ne klepetamo.
- Mobilni telefon prestavimo na letalski način ali ga ugasnemo.
- Med predstavo se po telefonu ne pogovarjamo, ne snemamo in ne fotografiramo. Si ne dopisujemo in ne šepetamo v telefon, misleč, da nas nihče ne sliši.
- Odmor med dejanji izkoristimo za odhod na stranišče, na zrak ali za gašenje žeje.
- V dvorani sedimo z nogami na tleh. Nog ne naslanjamo na sedež in jih ne polagamo na naslonjala za roke.
- Pred predstavo, med njo in po njej ne žvižgamo kot na stadionu, ne skandiramo parol in navijaških fraz.
- Časi metanja paradiznikov na oder so že davno minili.

*Dodaj še ti, kaj vse je še in kaj ni bonton v gledališču.*

\* Samanta



Foto: Mija Istenič

Na fotografijah je 1. letnik gledališke smeri Gimnazije Nova Gorica, umetniške gimnazije.

**Kako je z bontonu o gledališču v drugi zgodbi? opiši svoj prihod, odhod in spremljanje predstave v gledališču. Je podobno ali enako, kot je opisano v prvi in drugi zgodbi? Je drugače?**



Foto: Mija Istenič

Decembra smo se veselili tudi v muzeju. Potekala je brezplačna družinska delavnica, na kateri smo skupaj z našimi animatorkami in prostovoljkami ob krašenju božičnega drevesca, kot so ga krasili nekoč, odkrivali šege in navade v adventnem času, posejali božično žito ter izdelali papirnate jaslice.



### Muzejska zima na fotografijah



Srednješolci italijanske gimnazije Ginnasio Gian Rinaldo Carli so na stalni razstavi *Srečanje lakote in izobilja* spoznavali kulturo prehranjevanja od 18. do sredine 20. stoletja in pridobljeno znanje preizkusili z reševanjem delovnih listov. V drugem delu delavnice so spoznavali sredozemska zelišča, jih drobili v možnarju, mleli kavo, trli orehe in mleli jedrca.

Petošolci OŠ Dekani so se podali na lov na zaklade po palači Belgramoni Tacco. S pomočjo torlisa muzeja so raziskovali razstavne prostore in iskali predmete na nalepkah. Na zabaven način so si ustvarili svoj "vodnik" po muzeju, ki jim bo lahko v pomoč pri načrtovanju ponovnega obiska muzeja.



Petošolci OŠ Prade, Sv. Anton in Ankaran so se udeležili delavnice *Od niti do oblčila*. Spoznavali so različne postopke za pridobivanje tkanin, ki so jih včasih opravljali doma kar sami, ter se preizkusili v tkanju, kvačkanju, navijanju niti v štrene in previjanju klobčičev.



Na prvi sobotni delavnici v letu 2023 smo spoznavali srednjeveško pleteninasto ornamentiko. Ogledali smo si zbirko kamnoseških okraskov, starih okrog 1200 let, spoznali, da je bila v 8. in 9. stoletju človeška podoba prepovedana, zato so umetniki našli svoj način ter se izražali skozi živalski in rastlinski svet. V drugem delu delavnice smo si izdelali svojo pleteninasto ornamentiko.



7. razredi OŠ Dušana Bordona so si ogledali muzejsko zbirko, posvečeno Rimljanom, ki so živeli na naših tleh pred 2000 leti. S pomočjo replik so spoznavali življenje v tistem času, učili so se merjenja v palcih, dlaneh in čevljih ter pisanja na voščene tablice. Najbolj zabaven del delavnice so bile rimske igre.

## Skrivnostno kamnito korito

Vsak predmet nosi svojo zgodbo, prav posebno zgodbo ima tudi naše kamnito korito. Kamnita korita so se včasih uporabljala za shranjevanje različnih živil, najpogosteje olivnega olja ali masti. Kamen je bil v preteklosti zelo dragocen, z njim so ravnali skrbno in ga pogosto uporabili ter dali kamnitim predmetom novo življenje in nove naloge. Kamnita korita so kasneje pogosto uporabili za rože, kot taka so se ohranila do danes.



Naše kamnito korito je bilo dolgo časa v lapidariju, letos pa se je znašlo v strokovnih rokah naše restavratorke Lidije, ki je poskrbela za njegovo boljše počutje, preden je dobilo svoje mesto v atriju palače Belgramoni Tacco. Po konservatorsko-restavratorskih posegih se je pokazal tudi do tedaj skriti grb. Le kateri plemiški družini je pripadal? S koritom je povezanih veliko neodgovorjenih vprašanj, na katere že išče odgovore naša kustodinja za umetnostno zgodovino Brigita.

V nadaljevanju so predstavljeni konservatorsko-restavratorski posegi na kamnitem koritu. Postavi jih v pravi vrstni red.

\* Lidija Gardina in Tjaša Miklavčič

Rešitve: 1 a, 2 e, 3 c, 4 b, 5 č, 6 d, 7 f, 8 g, 9 h

Poškodovano korito v zunanjem lapidariju Pokrajinskega muzeja Koper, zlomljeno v dveh delih, z mahom v notranjosti in zemljo na lomih.



1

Manjkajoči del na spodnjem robu



b

Mehansko čiščenje korita



c

Priprava na dopolnjevanje – vzorec mešanice keramičnega prahu (vezivo) in tehniškega kamna (fino mlet čisti kamen iz kamnoloma v Razdrtem)



č

Dopolnjen manjkajoči del



d

Obdelana dopolnitev



f

Varen prenos zaščitene predmeta od restavratorske delavnice do atrija palače



g



e

Korito, oprano s sredstvom proti algam, lišajem in mahovom



h

Kamnito korito po končanem konservatorsko-restavratorskem posegu in njegova stalna postavitvev v atriju palače

## Napovednik dogodkov

### Šege in navade velikonočnega časa

Sobota, 1. april 2023

Vabimo vas na družinsko delavnico, na kateri bomo spoznali običaje, povezane s pripravami na največji krščanski praznik veliko noč.

V družbi naših prostovoljk bomo spoznali, kako so včasih barvali pirhe in kakšne sladice so pripravljali. Ste se že kdaj posladkali s pincami? Kaj pa za tičice, ste že slišali?

Na delavnici bo predstavljen tudi postopek za pripravo pinc, otroci pa si bodo lahko naredili tudi svojo tičico in jo po želji doma spekli.

Vabljeni otroci, starši in »nonoti«, da se nam pridružite in preživite v naši družbi prijeten dopoldan. \*



## La Scuola dell'Infanzia "La Coccinella" di Pirano si presenta

Uno degli obiettivi fondamentali della Scuola dell'Infanzia "La Coccinella" di Pirano è far acquisire al bambino appropriate **competenze** e complesse **abilità** nel suo processo di sviluppo. È ormai da decenni che la Scuola si prodiga ad offrire svariate attività integrative, anche al di fuori del programma educativo ordinario. Queste attività sono finalizzate a soddisfare gli interessi ed i bisogni specifici dei bambini, permettendo loro di acquisire nuove competenze, consolidare quelle già apprese e di esprimersi attraverso una molteplicità di linguaggi. Le attività d'interesse vengono organizzate per la maggior parte per i bambini della seconda fascia d'età, soprattutto per i prescolari (5 - 6 anni). La maggioranza delle attività d'interesse vengono svolte durante l'orario operativo della scuola e offerte dagli stessi educatori di sezione oppure da collaboratori esterni.

Un momento importante nello sviluppo intellettuale del bambino è l'acquisizione e l'elaborazione della **lingua**. Coscienti di quest'aspetto, l'asilo offre il programma educativo linguistico "**Le avventure con Hocus & Lotus**", che attraverso due simpatici e piccoli *dinocroc*, raffigurati con la coda da dinosauro e il dente di cocodrillo, "aiutano" nel processo innovativo d'apprendimento della lingua



con vari metodi, tra cui anche mediante lezioni "magiche", come a teatro, in cui si vive insieme ai bambini un'avventura dei due *dinocroc* Hocus & Lotus.

Quest'anno scolastico vengono inoltre organizzati incontri mensili de "**L'ora del racconto**" assieme all'educatore Mitja Petrovic e, per nutrire le tradizioni del territorio e a comprendere le sfaccettature dialettali istrovenete, anche "**I giochi del passato**" assieme all'educatrice Barbara Zlatič. Queste attività vengono sostenute dalla Comunità degli Italiani "Giuseppe Tartini" di Pirano, nell'ambito del programma culturale della Comunità Autogestita della Nazionalità Italiana di Pirano.

Come "assaporare" la vita senza i genitori accanto? È possibile con **la scuola in natura sul Mašun**, un luogo immerso nella natura, tra i boschi sotto il monte Nevoso. Questo luogo incantevole offre la possibilità di fare didattica all'aperto, un approccio che porta i bambini a superare i loro limiti predisposti esplorando la natura e al contempo favorisce l'interazione sia con il prossimo sia con l'ambiente circostante. I bambini prescolari vivono cinque giorni molto intensi: i momenti ludici si alternano con i giochi liberi e con le attività per rafforzare l'autonomia dei bambini. La maggior parte delle giornate i bambini le trascorrono all'aperto, anche assieme a curiosi personaggi come l'intagliatore di legno, il boscaiolo, il cocchiere, la fornaia e Martin Krpan con la ricerca della casa di Hansel e Gretel.

I bambini hanno l'opportunità di esplorare e conoscere anche **le bellezze naturali del territorio** circostante del piranese e oltre. Con la "**Coccinella Alpinista**" e il sostegno delle famiglie, l'asilo organizza cinque uscite programmate annuali. La soddisfazione più grande è raggiungere il traguardo e segnalarlo nel libretto della "Coccinella Alpinista".

A soddisfare il bisogno di movimento e la coordinazione dinamica generale del bambino ci pensa anche il corso settimanale di **pattinaggio in linea**, organizzato in collaborazione agli istruttori del programma sportivo *Malčkov šport* della Società Gremis: cinque giorni intensi per apprendere nuove abilità e tecniche sportive.

In queste pagine abbiamo presentato alcune delle tante attività integrative che la Scuola dell'Infanzia si impegna a realizzare annualmente. Consci dell'importanza dello sviluppo fisico e mentale nei primi anni di vita del bambino, continueremo ad arricchire il programma integrativo anche nel futuro. \*

*Melania Hrvatin, Direttrice della Scuola dell'Infanzia "La Coccinella"*



Foto: Archivio Scuola dell'Infanzia "La Coccinella"



## Ustvarjalnica LegoZgodbe

Oddelek za mlade bralce Osrednje knjižnice Srečka Vilharja Koper enkrat na mesec organizira pravljичno ustvarjalnico LegoZgodbe. Ustvarjanje zgodb s pomočjo lego kock je preverjena metoda, ki pri otrocih povečuje motivacijo za pisanje in branje ter izboljšuje njihovo pismenost in način komuniciranja.

Ustvarjalnico izvajamo s pomočjo Lego-StoryStarter, izdelka programa LEGO Education, ki bo vaše otroke navdušil za branje, pisanje in razvijanje lastnih zgodb. Kocke so odlična vizualna podpora, ki otrokom omogoča, da si hitreje zapomnijo podrobnosti in naravni potek zgodbe. Otroci bodo pri tem uživali in nevede med igro razvijali veščine govora, branja in pisanja. Ustvarjalnica LegoZgodbe je namenjena otrokom od 7 do 10 let starosti.



## Ustvarjalnica LegoDuploZgodbe za najmlajše

**N**aši malčki radi poslušajo pravljice, ustvarjajo in se igrajo. Otroci tako na pravljичnih uricah ne samo poslušajo pravljico, temveč se ob igri učijo razvijati osnove pripovedovanja in jezika. Delavnica LegoDuploZgodbe je namenjena otrokom od tretjega leta dalje.

Prikupen set, LegoDuplo pripovedovanje zgodb programa Lego education, je preprost za uporabo, poleg tega spodbuja ustvarjalnost in domišljjsko pripovedovanje ter obnavljanje zgodbic. Vsebuje tri osnovne plošče, ki se lahko uporabljajo s petimi dvostranskimi kartami z ozadji. Ti elementi se lahko uporabijo za pripovedovanje zgodb od začetka do konca, lahko pa izberete ključno dejanje ali jih uporabite za razburljivo prosto igro, v kateri otroci lahko ustvarjajo svoje zgodbe. Set je bil oblikovan za učenje osnov pripovedovanja zgodb in pomoč pri razvijanju jezika. \* Tina

**Naloga: Katere pravljice predstavljajo lego figure?**

Rešitev: Rdeča kapica in Mala morska deklica



## Vrtnice so lahko tudi v arhivu

Zanimiva razstava **Vrtnice na Slovenskem – nekoč in danes**, ki smo jo lahko občudovali v Mali loži v Kopru od 27. septembra do 17. oktobra 2022, in nato še predstavitev **Rožnik klasičnih vrtnic palače de Belli**, so nam razkrili ne le lepoto kraljice rož, ampak tudi to, da je v arhivu moč odkriti zanimive dokumente, ki nam pričarajo čas življenja v palačah in njihovih vrtovih. Razstavo je pripravilo Društvo ljubiteljev vrtnic na Slovenskem, predstavitev Skupnost Italijanov v Kopru. V obeh projektih

je s svojim gradivom sodeloval Pokrajinski arhiv Koper, kjer smo razkrivali, kakšne vrtnice so imeli v rožnikih, in ugotavljali, kje naj bi ti rožniki bili.

Vrtnica ali starinsko **gartroža** je dobila ime iz nemščine in pomeni vrtna roža (*Garten: vrt, rose: roža*), a tudi nemščina je ime za rožo vzela iz latinščine in tako tudi v italijanščini vrtni roži ali vrtnici rečemo **la rosa**.

Vrt, v katerem rastejo vrtnice, imenujemo **rozarij** ali **rožnik**, v italijanščini pa **roseto**. Slovenščina tudi koledarski mesec **junij** imenuje *rožnik*. Tako vrtnica kot mesec, imenovan po njej, sta **simbola ljubezni**. Poznamo tudi **hrib Rožnik**

pri Ljubljani. Vrtnico imenujejo tudi **kraljica cvetja**.

Vrtnice se razlikujejo po barvi, obliki cvetov, načinu rasti, razdeljene so po vrstah in tudi po področju, kjer rastejo. Poznamo **zgodovinske** in **sodobne vrtnice**. Nekatere imajo prav zanimiva imena, na primer: **Rosa carolina, Rosa pendulina, Rosa gallica** ali pa **čajevka, burbonka, bengalka, damaščanka**.

Tudi v Sloveniji imamo svoje vrtnice, tako prva slovenska vrtnica nosi ime **Prešeren**. Vrtnice uvrščamo tudi v **skupine**, na primer: **grmičaste, čajevke, plezalke, divje, velecvetne, mnogocvetne** in tako naprej.



Rosa gallica

### In kaj o vrtnicah najdemo v arhivu?

Pokrajinski arhiv Koper hrani med svojimi arhivskimi fondi **dokumente kopske rodbine de Belli**.

Med dokumenti **Cristofora de Bellija**, ki je bil zdravnik in politik, je ohranjen **mali sivo-modri zvezčič**, ki kljub sivini njegove naslovnice vsebuje zelo barvito vsebino. Zvezek namreč vsebuje **poimenske opise raznovrstnih vrtnic**, ki so bile sodeč po zapisih **zasajene v njihovem rožniku med letoma 1837 in 1842**. Zvezku je priložen **načrt omenjenega rožnika**.

Z vrtnicami in rožniki so se nato ukvarjali še drugi kopski znanstveniki ter se spraševali, katere vrtnice so sadili, kje so stali rožniki, katere družine so imele take vrtove. \* **Nada Čibej, Deborah Rogoznica**

### Postani mali raziskovalec

1.) **Izberi ime vrtnice, ki je omenjena v besedilu, in jo poišči na spletu, opiši jo, skušaj ugotoviti, v katero skupino spada.**

2.) **Vrtnica je kraljica rož, ki ponazarja**

otroka,  znanje,  ljubezen,  življenje,  zgodovino

3.) **Izloči vsiljivce. Rožnik je ...**

rožni vrt,  mesec junij,  praznik Valentinovo,  hrib pri Ljubljani,  barva za rože

4.) **Prva slovenska vrtnica se imenuje po ...**

Francetu Bevku,  Eli Peroci,  Primožu Suhodolčanu,  Neži Maurer,  Francetu Prešernu,  Svetlani Makarovič

**Morda se v tebi skriva umetnik. Nariši in pobarvaj vrtnico ali pa napiši pesem o vrtnicah in svojo umetnino podari komu, ki ga imaš rad/-a.**



Rosa damascena

Pravilni odgovori:  
za rože; 4. Francetu Prešernu.



Rose Edouard burbonka



## Poišči svoj sanjski poklic

### Filmski poklici – 2. del

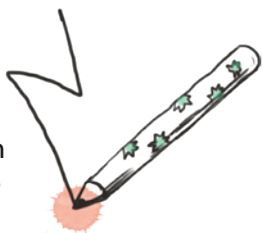
**D**obrodošli v drugem delu vašega popotovanja po širnem svetu filmskih poklicev. Prejšnjic smo odkrivali, kaj v filmski ekipi počnejo producent/-ka, režiser/-ka, scenarist/-ka, montažer/-ka, direktor/-ica fotografije in igralec/-ka. Ekipa je z vsemi temi člani že precej velika, vendar sploh še ne zapolnjena. Da bo film dokončan, se morajo ekipi pridružiti še številni sodelavci, ki so po navadi našim očem bolj skriti. Vendar njihovo delo vidimo zelo neposredno. Poglejmo, kako.

#### KOSTUMOGRAF/KOSTUMOGRAFINJA

Ta oseba **zasnuje oblačila vseh nastopajočih** v igranih filmih. Kostume si zamisli kot celoto – vsi morajo biti usklajeni z zgodovinskim obdobjem, v katerem se zgodba dogaja, s tem, kje se dogaja, kakšno je razpoloženje filma in kaj barva ter slog kostumov sporočata gledalcu. Če podrobno opazujete, boste videli tudi, da so kostumi pogosto barvno usklajeni. Torej je tudi za na videz najbolj preprostimi oblačili veliko razmisleka.

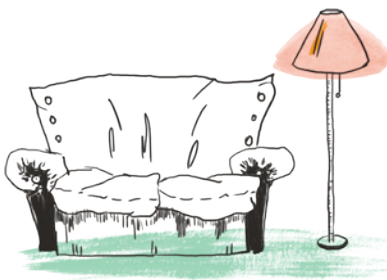
#### OBLIKOVALEC/OBLIKOVAJKA MASKE

V nekaterih filmih, kot na primer zgodovinskih kostumskih ali fantastijskih, opazimo močno naličene igralce. Spet v drugih pa menimo, da niso naličeni. Pa vendar je za vse osebe, ki poskrbi, da s pomočjo **posebnih ličil, ki so prilagojena kameri**, vsi delujejo tako, kot so si ustvarjalci filma zamislili. Kaj pa vse tiste rane na koži; kaj niso videti čisto resnične? Zato to delo lahko opravlja le izkušen mojster oblikovanja maske.



#### SCENOGRAF/SCENOGRAFKA

Film se lahko snema na ogromno različnih lokacijah in celo več celinah ali pa zgolj na eni lokaciji, kot je na primer stanovanje. **Lokacije za vsak posnetek** morajo najti scenografi in nato tudi pripraviti celotni načrt opreme prostorov ali videza ulic.



#### SKLADATELJ/OBLIKOVAJKA FILMSKE GLASBE

Kako zelo nas lahko gane trenutek v filmu, ko **zaigra določena melodija**. Lahko nas pripravi do solz, nas še bolj prestraši ali pa nas neopazno zaziba v prijetno občutje. In ko nam neka pesem še dolgo po ogledu filma kar ne gre iz ušes? Zato so tu **izobraženi glasbeniki**, ki znajo skozi simfonijo glasbil potisniti slikovito zgodbo v širše doživetje.

#### OBLIKOVALEC/OBLIKOVAJKA ZVOKA

Zdaj pa je prišel čas, da postanete še bolj pozorni na podrobnosti. Na takšne, ki jih sploh ne vidite – ampak slišite. V filmih se nenehno pojavljajo zvoki. Oblikovalci zvoka vedo, da **vsak trenutek potrebuje primeren zvok**, in tako v svojem studiu dogajanju v sliki dodajajo ali odstranjujejo vse, kar slišite v filmu – ali pa ne. Tudi tišina v filmu ni naključen pojav.

#### KOLORIST/KOLORISTKA

Film imamo zmontiran, torej končan, kajne? Kje pa, sledi vsaj še en korak. Zdaj ga v roke dobi koloristka in od začetka do konca podrobno, kader za kadrom, na računalniku **spreminja majhne barvne podrobnosti**, da doseže enoten videz in še bolj poudari čustveno razpoloženje, ki so ga želeli doseči člani ekipe pred njo.

#### ANIMATOR/ANIMATORKA



Tule sledi še en malo poseben poklic, ker ga lahko opravljate le pri ustvarjanju animiranih filmov. Vsi liki in drugi elementi se morajo seveda gibati, sicer bi bili videti zgolj kot posamezne sličice. Animator jim vdahne življenje, tako da **jih gib za gibom premika** ali, povedano filmsko, animira. \*



Foto: NY Daily News

**1.) Takole najprej nastane skica, iz nje pa kostum v filmu. To je lik iz filma *Alica v čudežni deželi* iz leta 2010 (režiser Tim Burton).**

**Kako je ime liku? (Namig: je nor in ima klobuk)**

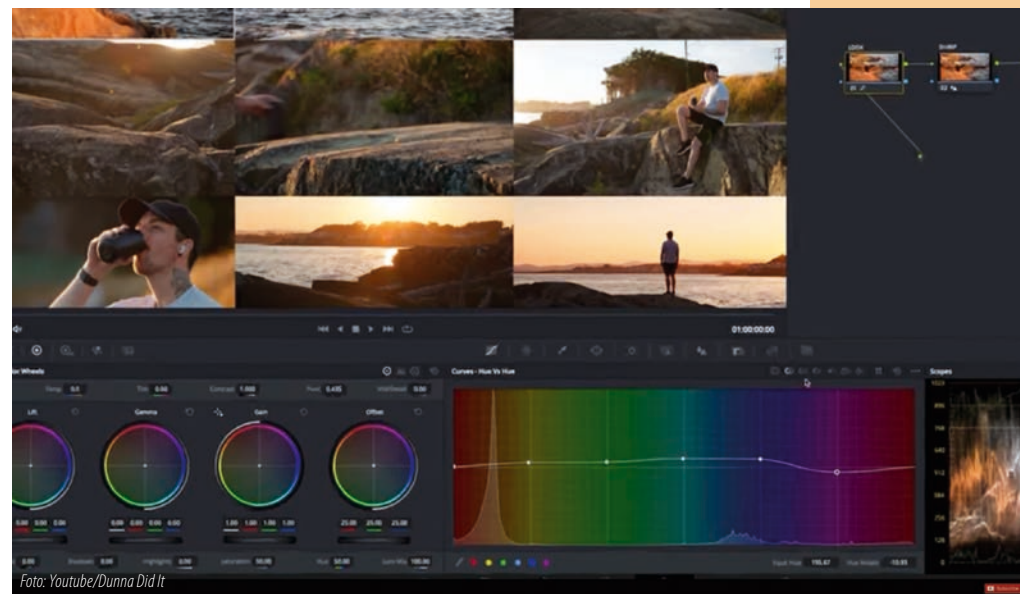


Foto: Youtube/Dunna Did It

**2.) Kako umazan je ta obraz! Mislite, da se je ravnokar povaljal v blatu ali je to delo koga iz filmske ekipe? Katerega člana izmed omenjenih?**



**3.) Kateri poklic se takole igra z barvami v računalniškem programu?**



## Pust, sladkih ust!

V Pomorskem muzeju skupaj z Zavodom za varstvo kulturne dediščine in Italijansko skupnostjo Piran že nekaj let organiziramo **projekt solinarska kuhinarika**. Večkrat je z nami sodelovala gospa **Anita Dessardo**, ki je s solina-



dobre »kroštole«. **»Kroštole«** ali **»hroštotele«** pa so ženske po navadi cvrle ravno **v času pusta**. Zapise o tem in recepte lahko najdemo v knjigi **Istrska kuhinja: Pr nes kuhemo pu naše**.

Mi smo gospo Anito v času pusta obiskali, pripravila nam je »kroštole« in nam zaupala njen recept. Pomagal ji je njen vnuk Domen, ki tudi rad kuha in obiskuje kuharsko šolo. Povedala nam je, da »kroštol« včasih niso tako pogosto pekli saj doma niso imeli veliko. »Kroštotele« so pekli predvsem za pusta in za kakšen osebni praznik, kot je na primer poroka. Danes pa pravi, da jih peče skoraj za vsako priložnost. Povedala je tudi, da »kroštotele« vsak pripravlja nekoliko po svoje, po svojem okusu.

### Recept Anite Dessardo:

- 1 kg moke
- 0,2 kg masla
- 3 rumenjake in 6 beljakov
- 1 dcl belega vina
- 1 čajna žlička soli
- 1 čajna žlička sladkorja
- pol dcl mleka
- olje za cvrtje
- sladkor v prahu za posip



mi povezana že vse življenje. V soline je že leta 1955 očetu nosila kosilo, pozneje pa je možu, ki je bil prav tako solinar, pomagala pri pobiranju soli na solnih poljih v Luciji in Sečovljah. Delala je tudi v skladiščih soli v Portorožu, kjer je najprej pakirala sol, kasneje pa je delala v menzi: kuhala in stregla tamkajšnjim delavcem.

**Anita hrani veliko starih istrskih receptov**, spekla nam je zelo dober kruh, znana pa je tudi po tem, da peče zelo

### Preizkusi se v peki »kroštol« tudi ti!

- Manjšo posodo z maslom postavi na ogenj. Ko se maslo stopi, vanj umešaj mleko, vino, sol in sladkor.
- Nato v večjo skledo stresi moko in na sredini naredi jamico. Vanjo ubij 3 cela jajca in 3 rumenjake ter jih z vilicami nekoliko premešaj. Nato dodaj še maslo in s kuhalnico počasi zmešaj v testo.



- Ko se testo začne lepiti okoli kuhavnice, ga naprej gneti z rokami. Na pomočnikano površino nato stresi testo iz skleda in gneti z rokami, dokler ne postane čvrsto in se ne lepi več na prste.



- Nato testo zelo na tanko razvaljaj. Gospa Anita in Domen sta za valjanje uporabila aparat za izdelavo testenin. Po delih sta vse testo razvaljala na več dolgih trakov.



- Nato iz razvaljanega testa izreži ozke trakove. Ti naj bodo široki do 5 in dolgi do 30 cm.



- Nato iz vsakega traku naredi vozec.



- V manjšem loncu segrej olje. Ko bo olje vroče, daj v lonec tri »kroštotele«, pusti jih nekaj sekund, zatem jih obrni in po nekaj sekundah položi na papir, da se olje nekoliko odcedi. »Kroštoli« morajo biti zlato rjave barve. Na koncu jih posuj še s sladkorjem v prahu. Dober tek!

**»Kroštotele« lahko ponudiš pustnim šemam, ki bodo pozvonile na tvoja domača vrata! \***



Inštitut za zgodovinske študije ZRS Koper

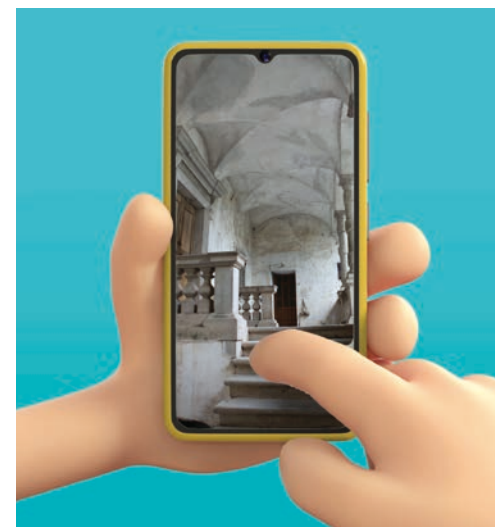
## Preizkusite svojo iznajdljivost pri reševanju zagonetnih ugank, skritih na srednjeveškem gradu in v beneški vili



Leta 2020 se je svet soočil s pandemijo Covida-19, ki nas je spodbudila k inovacijam, pri katerih sta internet in virtualni svet odigrala zelo pomembno vlogo. Inovacije so omogočile obiskovanje muzejev iz udobja domačega naslanjača, igrice in aplikacije pa

Prvi dve igrici sta na voljo v dveh muzejih. Eno igrico lahko preizkusiš v Parku vojaške zgodovine v Pivki – tu jo lahko igraš v okviru njihove razstave. V Tolminskem muzeju pa se lahko pozabavaš z igrico o zgodbah iz zgodovine tolminskega gradu na vzpetini Kozlov rob,

dediščine popestriti in predstaviti z razburljivo igrico. Zasnovali so dve igrici: »Na srednjeveškem gradu – Into the Hatch: A Medieval Trip« ter »V beneški vili – Into the Hatch: The House of Time«. Igrati jih je mogoče tako na osebem računalniku kot na mobilnem



popotovanju delal družbo. Po pikniku ali prijetnem izletu bosta našla vhod v eno od obeh stavb, kjer se bo začela pustolovščina. Tvojo avanturo bodo začinile legende, ki se skrivajo v knjigah o škrtu Tinu, ki živi v gozdu ob vili. V različnih prostorih boš zbiral/zbirala predmete, ki ti bodo omogočili nadaljevanje igrice ter z njimi spoznaval/spoznavala zgodbe iz življenja lastnikov stavb. Z reševanjem ugank in premikanjem skozi prostore oziroma sobane boš odkrival/odkrivala zgodovino palače, gradu ali vile. Cilj igrice je prehoditi vse sobe oziroma prostore. Prehode med njimi boš našel

### Slovarček

**inovacija** = novost, zlasti tehnična, ki vpliva na spremembe v pokrajini in/ali družbi

**ambient** = prostor z določenimi značilnostmi, ki obdaja osebo ali stvar; okolje

**zaledje** = območje, navadno okoli kakega središča/mesta (na primer: zaledje Kopra)

**legenda** = pripoved, zgodba, zlasti o nenavadnih pojavih, dogodkih, ljudeh

**sobana** = velika soba, predvsem v gradu ali palači



so postale privlačnejše in bolj poglobljene, kot so bile kdaj koli prej. Te okoliščine smo izkoristili v okviru projekta MerlinCV, ki se je usmeril v številne razburljive zgodbe gradov, utrd in vil v zahodni Sloveniji, Furlaniji in Venetu. S partnerji v projektu so tako različni razvijalci ustvarili štiri igrice.

ki jo igraš s pomočjo IR očal. Za zabavo z obema igricama boš moral/morala obiskati oba muzeja.

Drugi dve igrici sta brezplačni in dostopni vsem na spletni platformi MerlinCV, kjer so na voljo tudi krajši opisi in slike ter kratki videoposnetki o vsebini igric. Razvijalci obeh igric prihajajo iz italijanskega podjetja PA, v katerem so bili takoj pripravljeni odkrivanje kulturne

telefonu. Igrici sta namenjeni širokemu krogu igralcev in primerni za vse starosti od 9 ali 10 let naprej. Igrici sta med seboj povezani, a ju je mogoče igrati ločeno. Prostori v igricah so izmišljeni, vendar posnemajo značilnosti stavb, ki dejansko obstajajo ter so del pohodnih in kolesarskih poti po kulturni krajini gradov, utrd in vil, ki smo jih pripravili v okviru našega projekta. Ambient prve igrice (Igra na srednjeveškem gradu – Into the

Hatch: A Medieval Trip) predstavlja tipično arhitekturo slovenskega srednjeveškega gradu, v drugi igrici (Igra v beneški vili – Into the Hatch: The House of Time) pa so prostori posneti po tipični beneški vili (vila Veneta) iz 18. stoletja, kakršne najdemo v zaledju Benetk v Italiji. Grafika je preprosta, hkrati pa privlačna s kontrastnimi barvami in preprostimi linijami.

Igrici boš igral/igrala skupaj s svojim zvestim prijateljem psičkom, ki ti bo na

s pomočjo reševanja logičnih ugank. Ustvarjalci so zapisali, da »je značilnost igrice zabavna izkušnja kulturne dediščine, ki nikoli ne škodi«.

Igrica je na voljo v slovenskem ali italijanskem jeziku, prenesti pa jo je mogoče z naslova:

<https://merlincv.zrs-kp.si/sl/node/370>

\*

\*Obe igrici sta nastali v okviru čezmejnega strateškega projekta MerlinCV, sofinanciranega iz sredstev programa Interreg V-A – Italija-Slovenija 2014–2020.



## Igor Štamulak, Jaka Ivanc Z Igorjem po svetu

Režiser: Jaka Ivanc

Kostumografinja: Anja Ukovič

Igralci: Igor Štamulak, Mak Tepšič,  
Luka Cimprič, Mojca Partljič

Igor je igralec v Gledališču Koper pa tudi popotnik, ki je že večkrat prepotoval svet. O svojih popotovanjih rad pripoveduje otrokom, še posebej nečaku Maku, prvošolčku, ki stricu vedno prisluhne z odprtimi usti in očmi. In ker si tudi Mak želi videti vsaj delček tega širnega sveta, ga Igor povabi, da si svet ogledata skupaj.

**Ali veš, katere države sta si Igor in Mak do sedaj že ogledala? (naredi kljukico pred pravilnim odgovorom)**

NIZOZEMSKA,  FRANCIJA,  BRAZILIJA,  ITALIJA,  
 VIETNAM,  VELIKA BRITANIJA,  ZIMBABVE

**Katere kraje in države si si pa ti ogledal/-la? Pošlji nam fotografijo svojega najljubšega mesta na**

**info@gledalisce-koper.si**, s pripisom »za Svetilnik – Z Igorjem po svetu«. **Poleg fotografije lahko dodaš še svoj najprijetnejši, najrazburljivější, nagrozovitejši, najstrašljivejši, najljubeznivejši ... spomin**, ki bi ga rad delil z Igorjem in Makom. \*



Foto: Matej Sukič



Foto: Dean Gigurica, Studio d'Or

**Z IGORJEM  
PO SVETU**



Foto: Dean Gigurica, Studio d'Or



Foto: Matej Sukič



Foto: Jaka Varmuž



Gledališče  
TeatroKoper  
Capodistria

1911  
POKRAJINSKI MUZEJ KOPER  
MUSEO REGIONALE DI CAPODISTRIA  
KOPER REGIONAL MUSEUM

CAN  
COSTIERA  
MUSEO REGIONALE DI CAPODISTRIA  
MUSEO REGIONALE DI CAPODISTRIA  
MUSEO REGIONALE DI CAPODISTRIA

CE  
CENTRO CULTURALE  
CARLO GOMBI

OSREDNJA  
KNJIŽNICA  
SREČKA VILHARJA KOPER

BIBLIOTECA  
CENTRALE  
BIBLIOTECA CENTRALE  
BIBLIOTECA CENTRALE

POKRAJINSKI ARHIV KOPER  
ARCHIVIO REGIONALE DI CAPODISTRIA

otok

M  
POMORSKI MUZEJ - MUSEO DEL MARE  
"SERGEJ MAŠERA" PIRAN - PIRANO

ZRS

MISTNA OBČINA KOPER  
COMUNE CITTÀ DI CAPODISTRIA

Občina Isola  
Comune di Isola

OBČINA PIRAN  
COMUNE DI PIRANO

Občina Ankarano  
Comune di Ancarano

**Svetilnik** / Kulturni občasnik za mlade zanesenjake / Letnik XVI, številka 3 / Izdajajo: Gledališče Koper, za izdajateljca Katja Pegan; Pokrajinski muzej Koper, za izdajateljca Marko Bonin, v. d.; Komunita Autogestita Costiera della Nazionalità Italiana di Capodistria, za izdajateljca Alberto Scheriani; Osrednja knjižnica Srečka Vilharja Koper, za izdajateljca Luana Malec, v. d.; Pokrajinski arhiv Koper, za izdajateljca mag. Nada Čibej; Otok – zavod za razvijanje filmske kulture, za izdajateljca Lorena Pavlič; Pomorski muzej – Museo del mare "Sergej Mašera" Piran – Pirano, za izdajateljca Franco Juri; Znanstveno-raziskovalno središče Koper, za izdajateljca prof. dr. Rado Pišot / Uredniški odbor: Samanta Kobal (urednica / Gajbla / info@gledalisce-koper.si), Tjaša Miklavčič (tjasa.miklavcic@pokrajinski-muzejkoper.si), Roberta Vincoletto (info@centrocombi.eu), Tina Skrokov (tina.skrokov@kp.sik.si), Nada Čibej (nada.cibej@arhiv-koper.si), Lorena Pavlič (lorena.pavlic@isolacinema.org), Veronika Bjelica (veronika.bjelica@gmail.com), Alenka Obid (alenka.obid@zrs-kp.si) / Lektorica slovenskega jezika Alenka Juvan / ISSN C506–158X / Tisk Tiskarna Vek Koper / Naklada 2.750 / Koper, februar 2023 /