

UNIVERZA V NOVI GORICI
VISOKA ŠOLA ZA UMETNOST

**INTEGRACIJA NOVIH MEDIJEV IN TEHNOLOGIJ V
PLESNO UPRIZORITVENO UMETNOST**

MAGISTRSKO DELO

Blaž Bertoncelj

Mentor za praktični del: doc. dr. Peter Purg

Mentor za teoretični del: doc. dr. Peter Purg

Nova Gorica, 2015

UNIVERZA V NOVI GORICI
VISOKA ŠOLA ZA UMETNOST

MAGISTRSKO DELO

Integracija novih medijev in tehnologij v plesno uprizoritveno umetnost

TEORETIČNO DELO:

Integracija novih medijev in tehnologij v plesno uprizoritveno umetnost

Mentor/ica: doc. dr. Peter Purg

PRAKTIČNO DELO:

Othello – Shakespeare in Tango (multimedijsko okolje predstave)

Mentor/ica: doc. dr. Peter Purg

Kandidat: **Blaž Bertoncelj**

Številka indeksa: 69911208

Nova Gorica, februar, 2015

ZAHVALA

Zahvaljujem se svojemu mentorju dr. Petru Purgu, ki me je mehko usmerjal s svojim strokovnim znanjem, izkušnjami in osebnim razumevanjem plesne umetnosti.

*Za vso podporo med študijem in nastajanjem magistrske naloge se zahvaljujem tudi svoji partnerki Andreji Podlogar, s katero soustvarjava umetniške projekte skoraj dvajset let in brez katere ne bi prišlo do realizacije projekta *Othello – Shakespeare in Tango*.*

Zahvaljujem se tudi izredni predavateljici Medicinske fakultete Univerze v Ljubljani, dr. Mojci Zvezdani Dernovšek, dr. med., specialistki psihiatrije in režiserju ter rednemu profesorju Akademije za gledališče film in televizijo Univerze v Ljubljani, Alešu Janu za nasvete in strokovni pregled specifičnih poglavij moje magistrske naloge.

*Zahvaljujem se tudi pokojnemu dekanu akademije za ples, Tomažu Ambrožu in njegovi sodelavki Barbari Močan, ki sta me spodbudila za študij na magistrskem nivoju. Na koncu se zahvaljujem vsem strokovnjakom na svojih področjih; Roku Vevarju, Albertu Goldbergu, Bobu Cottonu, Davidu Burrowsu, Jaki Šimencu in Luki Umeku, ki so mozaično dopolnjevali ali preverjali moje razumevanje področja, oziroma sodelovali pri ustvarjanju projekta *Othello – Shakespeare in Tango*.*

IZJAVA O AVTORSTVU

Spodaj podpisani Blaž Bertonec, študent magistrskega programa Medijske umetnosti in prakse, Visoke šole za umetnost, Univerze v Novi Gorici, smer novi mediji izjavljam, da sem avtor magistrskega dela:

Integracija novih medijev in tehnologij v plesno uprizoritveno umetnost

Avtor:

Blaž Bertonec

KLJUČNE BESEDE:

ples, novi mediji, uprizoritvena umetnost, odrsko oblikovanje, gledališče, uprizoritveni prostor, percepcija, nevrologija, digitalno gledališče, umetnost, digitalne tehnologije;

KEYWORDS:

dance, new media, stage design, performance art, theatre, performance space, perception, neurology, digital theatre, art, digital technology;

POVZETEK

Glavna tematika moje magistrske naloge so novi pristopi pri oblikovanju uprizoritvenega prostora za ples. V prvem delu, ki ga imenujem „na stičišču najstarejšega in najnovejših medijev“ sem povezoval teorijo novih medijev z nevrološkimi raziskavami. Namen tega dela naloge je raziskati skupne imenovalce delovanja človeka kot najstarejšega medija in novih medijev ter percepcije gledalca, kot končnega uporabnika uprizoritvenega dela, se pravi, da je stičišče mišljeno kot percepcija uporabnika.

V drugem delu, ki ga imenujem „taksonomija okolja uprizoritvenega prostora“, sem preko razvrstitve umetnostnih prostorov v smeri od klasičnega do futurističnega predstavil zgodovinske okvirje in prakse, ki so vplivale na oblikovanje uprizoritvenega prostora za ples. Predstavil sem tudi sodobne umetniške prakse oblikovanja uprizoritvenega prostora ter nakazal smernice verjetnega razvoja v bližnji prihodnosti. Za delitev magistrske naloge na dva dela sem se odločil zaradi različnosti obravnavane tematike, ki pa je hkrati povezana, saj razumevanje prve tematike omogoča optimalnejše strategije implementacije novih medijev v sodobni plesni uprizoritveni prostor.

V prilogi sem tudi predstavil primer uporabe opisane teorije v projektu „Othello – Shakespeare in Tango“ producenta Zavod BA v koprodukciji z Zavodom En Knap in Visoko šolo za umetnost Univerze v Novi Gorici. Čeprav je to moj avtorski projekt - v njem sodelujem kot režiser, scenarist, koreograf in plesalec, je delo na tako obširnem projektu skupinsko in ga težko opravičujem samo kot moje avtorsko delo.

ABSTRACT

TITLE: Integration of new media and technologies in dance Performing Arts

The thesis focuses on new approaches in the design of dance performance space. In the first part of my thesis, which I call "at the junction of the oldest and newest media" I try to connect the theory of new media with neurological research. The aim of this part is to investigate the common denominators of human body as the oldest known media and the new media, as well as the perception of the viewer as an end user of performance work. In other words, junction is defined as the perception of the viewer.

The second part of the thesis is called "taxonomy of the performing spaces". It presents the historical frameworks and practices that have shaped the performance space for dancing through classification of these spaces in the direction from classic to futuristic and indicated guidelines of the likely development of the performing spaces in the near future.

I have decided for the division of thesis in two parts due to the diversity of the topic, which is also connected at the same time. Understanding the first topic allows optimal strategy of implementation of new media in contemporary dance performing space.

In the Appendix of the thesis, I have also presented the application of theory in the project "Othello - Shakespeare and Tango" by producer Institute BA with co-producers En Knap Group and School of Arts, University of Nova Gorica. Although this is my authorial project– I am involved as director, writer, choreographer and dancer, such a large project demands teamwork and it is not possible to define it as only my copyrighted work.

PREDGOVOR

Osebnost sem bil kot koreograf ali plesalec dostikrat v situacijah, kjer je odrsko oblikovanje postavilo ples v „drugi plan“, kot ne tako pomemben. Zato se mi je vedno postavljalo isto vprašanje: Če ples ni pomemben, zakaj je potem sploh vključen? V nekaterih primerih so bili odgovorni pripravljene na dialog in smo kompromisne rešitve iskali naknadno. V nekaterih primerih to zaradi prepozne vključevanja koreografa/plesalca v kreativni proces ni bilo več mogoče, v določenih primerih je „osebna vizija“ režiserja preprečevala kakršenkoli dialog, v izrednih primerih pa sem zaradi pogojev, ki niso omogočali zadostne kvalitete izvedbe plesa, od projekta odstopil.

Na drugi strani sem bil z ustvarjanjem celovečernih plesnih predstav »potisnjen« v samoizobraževanje na področju odrskega oblikovanja in tehnologije in pri tem nisem našel strokovnih tekstov na področju odrskega oblikovanja za ples v slovenskem prostoru. Hkrati sem tudi ugotovil, da na področju oblikovanja odra in odrske tehnike obstaja sicer veliko tuje strokovne literature, vendar le redke navajajo specifične oblikovanja uprizoritvenega prostora za ples.

Tako sem se odločil, da bom v svoji magistrski nalogi na Visoki šoli za umetnost Univerze v Novi Gorici pod mentorstvom dr. Petra Purga raziskoval umeščenost novih medijev in tehnologij v sodobnem uprizoritvenem prostoru na področju plesa kot posledico splošnega razvoja tehnologije. Ovrednotil sem, da bom skozi primerjavo človeka kot najstarejšega medija in temelja uprizoritvene umetnosti ter novih medijev, ki spreminjajo delovanje družbe na vseh področjih vključno z uprizoritveno umetnostjo, našel skupne imenovalce, kako se ta dva različna medija srečujeta/dopolnjujeta/tekmujeta v presečišču odrske umetnosti – zaznavi gledalca. S tem sem pridobil orodje, s katerim je možno razviti ali oceniti strategijo uporabe navedenih medijev in tehnologij v uprizoritvenem prostoru in tudi izven njega, glede na željen končni rezultat - podajanja uprizoritve gledalca.

Rezultate raziskave sem skupaj s skupino umetnikov praktično preizkusil v transmedijski predstavi »Othello – Shakespeare in Tango«, kjer smo s pomočjo novih medijev in tehnologij v uprizoritvenem prostoru vzpostavili dopolnjujoč odnos med gibom in multimedijskimi vsebinami.

Z namenom, da ustvarjalci plesnih predstav pridobijo presek potrebnih informacij v enem viru, to je osnovno razumevanje določenega odrskega elementa ter njegovih specifik, ki se nanašajo na ples, nameravam na osnovi raziskave napisati tudi publikacijo, ki bo na enostaven način obrazložila možnosti, značilnosti, potrebno dokumentacijo in terminologijo odrskega oblikovanja. Publikacija bo razumljiva koreografu ali plesalcu brez predznanja na področju odrske tehnologije ter bo hkrati podala specifične oblikovanja za ples tehnikom, oblikovalcem, scenografom in režiserjem, ki nimajo izkušenj na plesnem področju. Namen publikacije ne bo, da bi plesalci in koreografi samostojno oblikovali vse parametre predstav, temveč, da bodo vsi vpleteni v kreativni proces odrskega dela lažje vzpostavili dialog.

Povprečen koreograf ali plesalec v slovenskem prostoru nima zadostnega znanja o odrski tehnologiji, scenografiji, režiserji in tehniki pa večinoma nimajo izkušenj s plesom. Mnogo plesnih predstav ali plesnih vložkov v drugih žanrih ni optimalno postavljenih v uprizoritveni prostor, zaradi neznanja ali pa nepravilnega podrejanja plesa umetniški viziji scenografov in režiserjev. Vendar je dejstvo, da gledalca ne zanima, zakaj ples ne deluje optimalno, temveč zazna rezultat (pod)povprečne celote odrske slike. Osebno menim, da je to eden od razlogov, da gledalcev slovenske plesne predstave v zadnjem času ne zanimajo in hkrati fascinacija le teh nad tujimi plesnimi produkcijami. Plesalec je le del celotne odrske slike in če ni pravilno umeščen ali je celo podrejen drugim elementom uprizoritvenega prostora, postane nezanimiv, včasih celo moteč element, ne glede na njegovo kvaliteto.

Pri pisanju magistrske naloge sem uporabil sintetično-analitični način proučevanja strokovnih virov. V primerih informacij, ki so navedene v več virih, nisem navajal avtorjev, saj so le opisovali ustaljene prakse na danem področju in bi navedbe motile potek branja. V primerih zgodovinskega preseka, raziskav ali citatov so avtorji navedeni po mednarodnih ISO standardih.

1 VSEBINA

2	UVOD V APLIKACIJO NOVIH MEDIJEV V UPRIZORITVENEM PROSOTRU	1
3	PRVI DEL - NA STIČIŠČU NAJSTAREJŠEGA IN NAJNOVEJŠIH MEDIJEV	6
3.1	<i>UVOD.....</i>	7
3.2	<i>OPREDELITEV UPRIZORITVENE UMETNOSTI.....</i>	8
3.3	<i>NOVI MEDIJI.....</i>	9
3.4	<i>NAJSTAREJŠI MEDIJ – ČLOVEK.....</i>	12
3.5	<i>GLEDALEC KOT SPREJEMNIK MEDIJSKE INFORMACIJE</i>	14
3.5.1	Odnos med avtorjem in gledalcem	14
3.5.2	Senzacija, percepcija in kognicija	14
3.5.3	Um in možgani	16
3.5.4	Vizualna percepcija	19
3.5.5	Zvočna percepcija	20
3.5.6	Multisenzorična percepcija zvočne in vizualne informacije.....	21
3.6	<i>ZAKLJUČEK.....</i>	31
4	DRUGI DEL - TAKSONOMIJA OKOLJA UPRIZORITVENEGA PROSTORA.....	36
4.1	<i>UVOD.....</i>	37
4.2	<i>KLASIČEN UPRIZORITVENI PROSTOR</i>	39
4.2.1	Osnovne karakteristike klasičnega uprizoritvenega prostora.....	39
4.2.2	Oblikovanje prostora.....	39
4.2.3	Svetlobno oblikovanje.....	43
4.2.4	Zvočno oblikovanje	48
4.3	<i>DIGITALNO PODPRTA UPRIZORITEV.....</i>	50
4.3.1	Značilnosti digitalno podprte uprizoritve	50
4.3.2	Digitalno podprto načrtovanje odrskega prostora.....	50
4.3.3	Digitalno podprto oblikovanje odrske luči.....	51
4.3.4	Digitalno podprto oblikovanje zvočne slike	51
4.3.5	Digitalna komunikacija	52

4.3.6	Programi za kreacijo plesa	56
4.3.7	Prekodiranje plesne umetnosti.....	57
4.4	DIGITALNO VODEN UPORIZITVENI PROSTOR.....	58
4.4.1	Značilnosti digitalno vodene uprizoritvenega prostora	58
4.4.2	Digitalno upravljanje odrskega prostora	58
4.4.3	Digitalno vodenje svetlobe	59
4.4.4	Digitalno vodenje zvočne slike.....	60
4.5	MULTIMEDIJALEN UPORIZITVENI PROSTOR	62
4.5.1	Značilnosti multimedijalnega uprizoritvenega prostora.....	62
4.5.2	Zgodovina uporabe multimedije v odskem prostoru.....	64
4.5.3	Uporaba in kontrola multimedije na odru.....	68
4.6	DIGITALNO RAZŠIRJEN UPORIZITVENI PROSTOR.....	74
4.6.1	Sistem digitalne interakcije.....	76
4.6.2	Virtualna realnost v uprizoritvenem prostoru	78
4.7	KIBERNETIČNO ADAPTIRAN UPORIZITVENI PROSTOR	80
4.7.1	Telematična uprizoritev.....	80
4.8	RAČUNALNIŠKO MEDIIRANA UPORIZITEV	82
4.8.1	Uprizoritev adaptacije realnega prostora.....	83
4.8.2	Kibernetična uprizoritev	83
4.9	INTERAKTIVNO HOLOGRAFSKI UPORIZITVENI PROSTOR	84
4.10	ZAKLUČEK IN DISKUSIJA	85
4.10.1	Na pragu tihe revolucije.....	85
4.10.2	Popolna plesna uprizoritev	85
4.10.3	Interaktivna tehnologija je vedno partner	87
4.10.4	Ali je interakcija nujna?.....	88
5	LITERATURA IN VIRI	94
6	PRILOGA.....	106
6.1	UVOD.....	112
6.2	ZAČETNA STRATEŠKA IZHODIŠČA USTVARJALCEV PROJEKTA	114
6.3	PRELIMINARNI PROCES.....	115
6.4	PRED-PRODUKCIJSKA PRIPRAVA.....	117
6.4.1	Strateške odločitve o zasnovi projekta.....	117
6.4.2	Gradnja zgodbe iz literarne predloge.....	118

6.4.3	Glavne karakteristike produkcije	118
6.4.4	„Othello - Shakespeare in Tango“ - generalni sinopsis.....	119
6.4.5	„Othello“ in „Othello - Shakespeare in Tango“ - vzporednice	119
6.4.6	Scenosled - Othellova perspektiva	121
6.4.7	Scenosled – Desdemonina perspektiva	122
6.4.8	Scenosled – Jagova perspektiva.....	123
6.4.9	Izbor plesne zasedbe	125
6.4.10	Izbor ostalih ustvarjalcev projekta.....	125
6.4.11	Priprava predstavitvenih materialov	126
6.4.12	Priprava interne komunikacijske platforme	127
6.5	<i>PRODUKCIJSKI PROCES</i>	130
6.5.1	Organizacija skupinske komunikacije	130
6.5.2	Oblikovanje multimedijalnega okolja predstave.....	130
6.5.3	Razvoj koreografskega in gibalnega materiala.....	138
6.5.4	Oblikovanje videa.....	140
6.5.5	Oblikovanje zvoka	143
6.5.6	Oblikovanje svetlobe.....	149
6.5.7	Novomedijska logika produkcije	150
6.6	<i>TRANSMEDIJSKI ELEMENTI PROJEKTA IZVEN OKOLJA UPRIZORITVE</i>	152
6.7	<i>ZUNANJA KOMUNIKACIJA</i>	154
6.7.1	Komunikacija z zainteresiranimi posamezniki	154
6.7.2	Komunikacija z mediji.....	156
6.7.3	Komunikacija z organizatorji v post-produkciji	156
6.8	<i>ZAKLJUČEK</i>	158
6.8.1	Vodenje produkcijskega procesa s pomočjo novih medijev in stres	159
6.8.2	Zakon muhe v juhi.....	160
6.8.3	Vsakdo je kritik.....	161
6.9	<i>VIRI</i>	163

KAZALO TABEL:

Tabela 1: Gestalt zakoni glede na vizualno in zvočno zaznavo (Shibata, 2002)	17
Tabela 2: Izpostavljanje informacije (slušna proti vizualna) glede na pravila multisenzorične percepcije.....	30
Tabela 3: Taksonomija novomedijskega gledališča (Schrum, 2007)	38
Tabela 4: Prostorska umestitev video produkcije v uprizoritvenem prostoru (Strong, 2010)	69
Tabela 5: Postavitev projektorjev v uprizoritvenem prostoru (Strong, 2010)	70

KAZALO SLIK:

Slika 1: Uporaba Gestalt zakonov v uprizoritveni umetnosti – primer Othello - Shakespeare in Tango	18
Slika 2: Originalna zamisel scenografije baleta Romeo in Julija	40
Slika 3: Scenografija predstave „Zelena miza“ (orig.: The Green Table, 1932),	41
Slika 4: Zasnova scenografije arhitektov Guller in Guller	42
Slika 5: Hibrid med scenografijo in rekvizitom v predstavi „Sutra“	42
Slika 6: Restriktivna scenografija v predstavi Sanctum	43
Slika 7: Premična ploščad predstave Ka (Cirque du Soleil)	59
Slika 8: Primer multimedijalne scenografije v predstavi Othello - Shakespeare in Tango.....	64
Slika 9: Laterna Magika – duet plesalca na odru in posnete plesalke. Arhiv „Laterna Magika“	66
Slika 10: Buđenje, Pozorište na Terazijama, vir: arhiv gledališča	72
Slika 11: Liubov Popova: scenografija za predstavo „The Magnanimous Cuckold“	75
Slika 12: Interaktivna računalniška animacija sistema EyeCon v predstavi "GLOW"	78
Slika 13: Uporabniško okolje predstave Transmittance	81
Slika 14: „The Nut“ (adaptacija baletne predstave Hrestač), produkcija Balett Pixelle 2010	83
Slika 15: „Polyamour“, produkcija La Performance 2010.....	83
Slika 16: Primer grafičnega predstavitvenega materiala, narejenega v programu CorelDraw	126
Slika 17: Programsko okolje MusicMaker podjetja Magix.....	127
Slika 18: spletno orodje za vodenje projektov Trello v okolju spletnega brskalnika Chrome.....	129
Slika 19: spletno orodje za vodenje projektov Trello v okolju Android.....	129
Slika 20: Oblikovanje zvočne slike med procesom vaje na odru.....	144
Slika 21: Svetlobna mešalna miza Mix Congo jn. v CKŠB	150

2 UVOD V APLIKACIJO NOVIH MEDIJEV V UPRIZORITVENEM PROSOTRU

Skozi zgodovino tradicionalnega gledališča je bil akter (igralec/plesalec/pevec) glavni element na odru. Obdan s publiko je uporabljal svoje telo - gib in glas kot medij, ki je pripovedoval zgodbo, kateremu so bili kasneje dodani drugi elementi kot na primer glasbeni instrumenti, ki so dopolnjevali njegovo pripoved. Kot posledica razvoja gledališča je bil dodan oder, ki je še bolj izpostavil akterjevo telo v prostoru. Kasneje se je s premikom iz eksterjerja v interjer, zaradi zaščite pred vremenom razvila možnost igranja ob umetni osvetlitvi. S kreacijo odra je bila rojena tudi gledališka iluzija (Tannenbaum, 2000).

V odrskem prostoru se vedno uporabljali najnovejšo tehnologijo, da bi povečali „spektakel“ produkcije. Od zgodnjih naprav, kot je bila *Deus ex machina*, preko uporabe principov perspektive in novih sistemov mehanike v renesansi, vpeljave sprva plinske in kasneje električne razsvetljave do današnje uporabe računalnikov za krmiljenje luči, zvoka in odrske mehanike – tehnologijo so uporabljali na način, da so dosegli večjo kvaliteto produkcije/spektakla in podprla glavni element - akterja.

Vendar so proti koncu dvajsetega stoletja tehnološke rešitve v odrski produkciji postale izredno uspešne in so v nekaterih primerih preglasile akterja. Novi pristopi v uprizoritveni umetnosti, kot na primer odstranitev meja med gledalcem in akterjem s pomočjo postavitve v isti prostor in isto izkušnjo. V nekaterih primerih so se vloge obrnile in gledalci so postali akterji predstave – predstava je postala aktivno interaktivno polje med gledalcem in akterjem. To je bilo doseženo s pomočjo različnih strategij, ki so lahko vsebovale tudi tehnologijo kot posrednika med akterjem in gledalcem.

Glavni namen uprizoritvene umetnosti je, da spodbudi reakcijo, občutek v gledalcu s pomočjo komunikacije med akterjem in gledalcem. Multimedija in film sta zelo močni komunikacijski orodji, vendar se razlikujeta od uprizoritvene umetnosti predvsem v možnosti, kako se akter odziva na reakcije občinstva. Ta razlika je pomembna pri strategiji implementacije novih medijev v odrski prostor, saj je njen namen, da obogati uprizoritveno izkušnjo brez izgube interakcije med občinstvom in akterjem. Kot posledica globalne recesije in posledično izgube sofinanciranja, umetniške izraznosti (npr. koncept „Via negativa“ Grotowskega ter „No

manifesto“ Rainerjeve) ali enostavno zaradi tehničnih potreb (ples potrebuje čist odrski prostor) se veliko uprizoritvenih projektov dosti manj zanaša na fizično scenografijo. Vendar je na drugi strani ravno implementacija novih medijev v odrski prostor lahko rešitev, kjer določena sporočila bolj učinkovito prenašamo, ohranimo čist odrski prostor in je hkrati cenovno ugodna (Tannenbaum 2000). Tako omogočajo nove tehnologije, se pravi na primer naprave za zajem giba v uprizoritvenem prostoru, projektorji, monitorji računalniki itn., trajni material za večkratno uporabo v relaciji do materialov klasične scenografije, oz. v relaciji do fizične prisotnosti vseh akterjev in objektov ob vsakokratni ponovitvi. Drugi princip uporabe novih medijev (v širšem smislu) je, da omogoča transfer informacije, ki jo bo klasična scenografija zelo težko prenesla ter tako globinsko dopolnjuje odrsko sliko v simbiozi z akterjem. Tretja možnost, ki jo ponujajo novi mediji, pa je interaktivnost s publiko v sami uprizoritvi preko vmesnikov, kar premakne gledalca iz pasivnega opazovalca v vlogo sokreatorja uprizoritvenega dela, vendar mu še vedno zagotavlja anonimnost opazovalca.

V vseh naštetih primerih je povezovalni element med samimi zametki uprizoritvene umetnosti do najnovejših možnosti, ki jih ponujajo nove tehnologije, strategija pripovedovanja v času in prostoru, ne glede na to ali gre za narativno ali abstraktno uprizoritveno delo.

V teoretični raziskavi, ki je razdeljena na dva dela, izhajam iz hipotez, da:

H1: „Novi mediji vplivajo na razvoj uprizoritvene plesne umetnosti.“

H2: „Novi mediji in tehnologije zmanjšujejo stroške produkcije in obenem omogočajo kompleksnejšo odrsko sliko.“

H3: „Novi mediji in človek, kot medij se dopolnjujejo v uprizoritvenem prostoru.“

H4: „Uporaba tehnologije je strateška odločitev avtorja/jev predstave.“

H5: „Kvalitetna strategija plesne uprizoritve temelji na poznavanju plesa, vsebine uprizoritve, tehnologije in nevrologije.“

V prvem delu, ki ga imenujem „na stičišču najstarejšega in najnovejših medijev“ bom povezoval teorijo novih medijev z nevrološkimi raziskavami. Namen tega dela je raziskati

skupne imenovalce delovanja človeškega kot najstarejšega medija in novih medijev ter percepcije gledalca kot končnega uporabnika uprizoritvenega dela. Stičišče je mišljeno kot percepcija uporabnika.

V drugem delu, ki ga imenujem „taksonomija okolja uprizoritvenega prostora« bom preko razvrstitve umetnostnih prostorov v smeri od klasičnega do futurističnega predstavil zgodovinske okvirje in prakse, ki so vplivale na oblikovanje uprizoritvenega prostora za ples. Predstavil bom sodobne umetniške prakse oblikovanja uprizoritvenega prostora ter nakazal smernice verjetnega razvoja v bližnji prihodnosti. Največji poudarek v odorskem prostoru dajem na pristope oblikovanja svetlobe, saj je zgodovinsko gledano, oblikovanje svetlobe v plesni uprizoritveni umetnosti prineslo največje spremembe.

Za delitev magistrske naloge na dva dela sem se odločil zaradi različnosti obravnavane tematike, ki pa je hkrati povezana, saj razumevanje prve tematike omogoča optimalnejše strategije implementacije novih medijev v sodobni plesni uprizoritveni prostor.

V dodatku 1 bom predstavil tudi strategijo aplikacije opisane teorije v projektu „Othello – Shakespeare in Tango“ producenta Zavoda BA v koprodukciji z Zavodom En Knap in Visoko šolo za umetnost Univerze v Novi Gorici. Čeprav je to moj avtorski projekt - v njem sodelujem kot režiser, scenarist, koreograf in plesalec, je delo na tako obširnem projektu skupinsko in ga težko opravičujem samo kot moje avtorsko delo

3 PRVI DEL - NA STIČIŠČU NAJSTAREJŠEGA IN NAJNOVEJŠIH MEDIJEV

3.1 UVOD

Novi mediji in nove tehnologije so vtakane v naše vsakodnevno življenje. Preko njih ali z njimi komuniciramo, se informiramo, poslušamo, ustvarjamo in zabavamo. Za njih je značilen hiter tempo razvoja, ki ga predvsem narekujejo pravila konkurence na trgu potrošniške družbe. Glede na izkušnje lahko z gotovostjo trdim, da tisto kar danes velja za najnovejše, bo najkasneje čez pet let zastarelo. Novi mediji in tehnologije so vtakani tudi v uprizoritvene prostore, čeprav je to dejstvo večinoma skrito očem. Komunikacija preko elektronske pošte in oblačnih storitev v času pred-produkcije, nagovarjanje zainteresirane javnosti preko socialnih omrežij, računalniško vodeni oder, zvok in luč v so v današnjem uprizoritvenem prostoru stalnice. Na drugem koncu istega polja uprizoritvena umetnost temelji na najstarejšem človeškem mediju – njegovem telesu, ki je skozi razvoj uprizoritvene umetnosti pridobival tehnološke partnerje, da bi lahko skupaj z njimi občinstvu podal zgodbe bolj prepričljivo, doživeto. In na drugi strani imamo občinstvo, se pravi človeka kot sprejemnika informacij, ki so podane preko uprizoritve z ali brez pomoči tehnologije, vendar hkrati tudi sprejemnika, ki je v današnjem času vplivan/programiran s strani prisotnosti in estetike novih medijev v njegovem vsakdanjem življenju.

V vseh naštetih odnosih je pomembno, določiti skupne imenovalce, ki soustvarjajo uprizoritveno umetnost, se pravi stične točke novih medijev, človeka kot medija in človeka kot sprejemnika informacij. Na osnovi teh stičnih točk lahko strateško zgradimo uprizoritveno umetnost, specifično področje plesne uprizoritvene umetnosti, ki bo upravičevala svoj obstoj v današnji družbi dinamične estetike in lingvistike novih medijev.

3.2 OPREDELITEV UPRIZORITVENE UMETNOSTI

Na internetni strani ministrstva za kulturo je uprizoritvena umetnost definirana kot:

„Področje uprizoritvenih umetnosti obsega naslednje zvrsti gledališča v širokem pomenu te besede: dramsko, glasbeno, lutkovno, plesno, eksperimentalno oziroma raziskovalno, ulično gledališče, vse vmesne oblike in vse mejne oblike gledaliških praks, ki črpajo iz drugih področij ustvarjanja (avdiovizualne umetnosti, nove informacijske tehnologije, ambientalne postavitve, performans itn.).“¹

Glede na možnosti, ki jih nudijo novi mediji, ter uporabe termina gledališča kot umetniške forme in/ali prostora, bi po tej definiciji lahko uprizoritvena umetnost obstajala tudi v kibernetičnih prostorih. Zato se bom v primeru te raziskave opredelil za ožjo definicijo, kot je objavljena na Wikipediji:

„Uprizoritvena umetnost so oblike umetnosti, kjer umetnik uporablja svoje telo, glas, ali objekte za prenos umetniškega izraza – v nasprotju z vizualno umetnostjo, kjer umetnik uporablja barve/platno ali razne druge materiale (medije) za kreacijo fizičnih umetniških objektov. Uprizoritvena umetnost vsebuje veliko različnih disciplin, vendar so vse namenjene nastopu pred živo publiko.“²

¹ Definicija je objavljena na spletišču MK: www.arhiv.mk.gov.si/si/delovna_podrocja/umetnost/uprizoritvene_umetnosti/

² Ker gre v primeru navedbe za splošni opis uprizoritvene umetnosti, menim, da definicija, objavljena v spletni enciklopediji Wikipedija, ustreza kriteriju zanesljivosti vira. Vir: http://en.wikipedia.org/wiki/Performing_arts

3.3 NOVI MEDIJI

Kot navaja Purg, gre pri razvoju sodobne, t. i. informacijske družbe za zapleten vzajemni vpliv človeka in tehnologije, nedvomno pa je največja “novost” t. i. novih medijev glede na “stare”, tradicionalne medije prav v tem, da posamezniku, kot uporabniku nudijo (bolj ali manj navidezno) možnost vplivanja na njihove vsebine in oblike. Vzajemno izmenjavo informacij oz. impulzov med človekom in strojem (ali pa med človekom in človekom – celo med strojem in strojem) lahko imenujemo „interaktivnost“ (Purg, 2006).

Kot navaja Narvika Bovcon (2009, str.: 45) se termin novi mediji nanaša na opredelitev pojma v petih točkah, ki definirajo novomedijski objekt v odmevni monografiji Leva Manovicha *Jezik novih medijev* (2001). Novomedijski objekt je pogojen s svojim obstojem na računalniku, ki je pametni stroj v funkciji metamedija za sodobno kulturo. Novomedijski objekti so narejeni z računalnikom in njihova recepcija/uporaba se dogaja s pomočjo računalnika. Hkrati pa segajo v širšo kulturno izmenjavo in spreminjajo celotno družbo, podobno kot so tudi tehnologije pred njimi imele velik vpliv na spremembe v vseh registrih družbe, tudi političnih in ekonomskih, ter na človekov odnos do realnosti nasploh.

Manovich preko petih točk povezuje novomedijski objekt na treh nivojih. Prvi nivo oziroma temelj novomedijskega objekta je, da je numerično zapisan (v kodi 1,0) in modularen. Numerični zapis omogoča univerzalen zapis podatka ne glede na njegov tip (zvoč, slika, tekst ...), zapis ni viden/je diskreten (vidimo/zaznamo rezultat zapisa) in manipulativen (z matematičnimi algoritmi). Posledično je vsak zapis programirljiv in je lahko v isti zbirki podatkov (v primerjavi s filmom, knjigami, gramofonskimi ploščami ...), ne glede na njegov tip in vir (ali je prekodiran/zajet preko vmesnikov ali ustvarjen v računalniku), dostopen preko istih vmesnikov (elektronskih vezij, ki omogočajo komunikacijo več digitalnih naprav) in tudi vzorčen (se pravi zapisan v določenem merilu – na primer digitalna slika je sestavljena iz točk). Do razlike v reprezentaciji pride šele v uporabniških vmesnikih (vmesnikih, ki človeku „prevedejo podatek“ glede na tip zaznave, oziroma prekodirajo vstopni podatek v digitalni zapis), se pravi ekranih, tipkovnicah, mikrofoni, zvočnikih itn. Modularnost podatkov omogoča sestavljanje in razstavljanje podatkov (na primer digitalna slika je sestavljena iz

slikovnih točk in lahko postane del video zapisa) in vsaka enota je lahko manipulirana (na primer del slike lahko potemnimo).

Tretja točka, ki opredeljuje novomedijski objekt, je avtomatizacija, se pravi avtomatično, matematično zagotovljeno delovanje različnih algoritmov nad numeričnimi podatki, ki ne potrebuje neposrednega človekovega delovanja. S tem se novomedijski objekt vzpostavi kot programirani aparat. Primer je računalniški program, ki ga uporabnik uporablja predvsem za določen sklop namenov, ne da bi ga sam zgradil ali pa celo sam izumljal načela njegovega delovanja (Bovcon, 2009, str.: 46).

Četrta točka je variabilnost novomedijskega objekta – se pravi je reprezentiran v več verzijah, ki se lahko manifestirajo (ista slika je lahko mala, velika ali zelo velika), kar pomeni, da je novomedijski objekt lahko večkratno uporabljen v različnih namenih v primerjavi z objektom, ki se manifestira enkratno (na primer kip). Torej je novomedijski objekt tekoč, spremenljiv.

Tretja in četrta točka določata skupno raven delovanja novomedijskega objekta: z algoritmi je zapisan nabor možnosti za spreminjanje elementov, med katerimi uporabnik lahko izbira, namesto da bi jih sam ustvarjal iz nič ter z njimi gradi svoj lastni, specifični vstop v dano podatkovno zbirko, ki ne ponuja končnih izdelkov, ampak se z uporabnikovo izbiro med možnostmi oblikuje bolj ali manj skladno z njegovimi željami (Bovcon 2009, str.: 46).

Prekodiranje je peta točka definicije delovanja novomedijskega objekta, poveže prvi dve ravni, ki opisujeta delovanje računalniškega stroja kot metamedija za shranjevanje in manipulacijo vseh vrst podatkov s širšim kontekstom družbene in kulturne rabe tega pametnega stroja. To je hkrati vidik, ki novi pametni računalniški stroj integrira z družbo in kulturo na produktiven način, saj pokaže, kako je nova tehnologija vstopila v obstoječe družbene in kulturne prakse, jih spremenila in vzpostavila povsem nove oblike, ki pred njo niso obstajale (Bovcon, 2009 str.: 47).

Iz navedenega opisa novomedijskega objekta je razvidno, da je glavna nit definicije delovanje računalnika v sami kreaciji objekta. Z njim so narejeni in predvajani in uporabnik jih preko vmesnikov izkuša in spreminja, vendar zmeraj doživi le reprezentacijo objekta, ne objekta samega, se pravi bitnega zapisa.

V plesni uprizoritveni umetnosti so dobri primeri prisotnosti novomedijskih objektov digitalna glasba (poglavje: 4.4.4 - Digitalno vodenje zvočne slike, stran: 51 in 4.3.4 - Digitalno podprto oblikovanje zvočne slike, stran: 51), multimedijske vsebine (poglavje: 4.5 - MULTIMEDIJALEN UPRIZORITVENI PROSTOR, stran: 62) ali interaktivni oder (poglavje: 4.6 - DIGITALNO RAZŠIRJEN UPRIZORITVENI PROSTOR, stran: 74). V primeru projekta Othello – Shakespeare in Tango (priloga 1, stran: 106) je celotna scenografija, stranske vloge in glasba zapisana kot novomedijski objekti. Posledično je predstava postala transmedijska, saj se akcije živih gibalcev dopolnjujejo in prepletajo z vsebinami novomedijskih objektov ter tako podajajo celovit odrski trenutek.

3.4 NAJSTAREJŠI MEDIJ – ČLOVEK

Ker tudi pri mnogih živalih poznamo različne načine zvočne komunikacije in poskuse posnemanja zvokov, lahko sklepamo, da je zvočna komunikacija – poleg vizualne, kemične in fizične – eden od osnovnih načinov interakcije višje razvitih živih bitij. S petjem in govorom ter uporabo glasbil je človek že od nekdaj reproduciral zvok na različne načine. Za uspešen prenos zvoka po zraku je bil dolgo potreben čim glasnejši oziroma čim prodornejši pok, krik ali zven, za ekskluzivno razumevanje sporočila (npr. v vojaške namene) pa je bilo potrebno uskladiti znakovne nabore oziroma kode – oziroma razviti jezik (Purg, 2009, str.: 32). Prav tako gibanje telesa nosi pomen. Albert Mehrabian in Morton Wiener (1967) v svojih člankih „Decoding of inconsistent communications“ in „Inference of attitudes from nonverbal communication in two channels“ navajata, da je le 7 % posredovanega sporočila dejansko vsebina sporočila, 37 % sporočilnosti nosi modulacija glasu in 55 % gibanje telesa.

Če primerjamo človeka kot medij skozi definicijo petih točk Manovicha ugotovimo, da so podatki in načini reprezentacije, zajema in zapisa pri ljudeh zelo sorodni novim medijem.

(Digitalni) zapis – vse informacije v človeških možganih so zapisane v nevroloških mrežah na podoben sistem kot digitalni zapis 1,0. Glede na količino podatkov, ki jih zajemamo iz okolice, so vsi podatki vzorčeni in prevedeni v jezik vzbujenj nevronskih mrež. Hkrati je tudi nemogoče, da bi človeški možgani lahko hkratno obdelali vse podatke, ki jih zaznavamo v okolici, se pravi vzorčimo zajete podatke (na primer vsa digitalna glasba temelji prav na osnovi vzorčenja. V zapisu še zdaleč niso vsi podatki zvoka, čeprav jih tako „slišimo“). O zajemu podatkov oziroma senzaciji, percepciji in kogniciji pišem več v naslednjem poglavju magistrske naloge.

Modularnost podatkov – stvari, ki jih zaznamo in si jih tudi zapomnimo (na primer določena gibalna akcija ali zvok), lahko v mislih (programsko) moduliramo ter tudi repliciramo. Na primer, če po pogovoru z nekom analiziramo vsebino v naših mislih se lahko osredotočimo samo na specifičen trenutek pogovora (na primer: rekla je, da ne gre v kino z mano) ali na celoten pogovor (bila je živčna), sestavimo v širši objekt (že nekaj tednov se čudno obnaša) in

moduliramo (ali je to konec najine zveze?) ter repliciramo (povemo vsem prijateljem kaj se dogaja).

Avtomatizacija – človeški možgani avtomatizirajo akcije oziroma zaznavanje. Funkcija možganov je, da se odloči, katera je najbolj verjetna (ne pa absolutna) kompozicija objektov v fizičnem prostoru, ki nas obkroža glede na vzorec podatkov, ki doseže naše senzorične receptorje (retina za vid, slušni bobenček za zvok). Večino časa so informacije, ki jih zaznamo pomanjkljive ali dvoumne. (Levitin, 2006; str.: 100). Hkrati lahko telesne akcije ali govor avtomatiziramo (na primer plesalec koreografijo ali avtomatski odgovor „da draga“).

Variabilnost – enako informacijo/kodo lahko ljudje prikažemo na različne načine. Na primer na kakšen način (s kakšno konotacijo) lahko rečemo ali pokažemo ne.

Prekodiranje – je osnova zaznave naše okolice. Čutila zaznajo informacijo in jo prekodirajo v živčne signale nevronske mreže, da jo dejansko (zavedno ali nezavedno) zaznamo.

3.5 GLEDALEC KOT SPREJEMNIK MEDIJSKE INFORMACIJE

3.5.1 ODNOS MED AVTORJEM IN GLEDALCEM

Če se tega zavedajo ali ne, so snovalci uprizoritvene umetnosti „mali bogovi“. Preko strateške uporabe različnih medijev (telo, zvok, svetloba, prostor, gibljiva slika...) za kratek čas predstave gledalcem ustvarijo nov imaginaren svet, kjer se igrajo z njihovim zavedanjem. Če je predstava uspešna, bo pri gledalcu pustila sled, saj bo o njej razmišljal v kontekstu svoje interpretacije sveta, če ni, bo čez pet minut po končani predstavi pozabil, kaj je gledal. Zato je v uprizoritveni umetnosti pomembno razumevanje nevroloških procesov percepcije (sprejemanja informacij) ter tako oblikovati strategije podajanja informacij preko palete uporabljenih medijev v produkciji. Kot navajata Pease in Pease (2004) v času zajema sporočila je oseba osredotočena na celotno okolje, kar pomeni, da uporablja pri zajemu vseh pet čutil v razmerju 83 % vid, 11 % sluh, 3 % vonj, 2 % taktilnost in 1 % okus. Pri konceptu opazovanja, se pravi sledenju dogajanja se bom osredotočil predvsem na vidno in slušno percepcijo, ker tudi igrata največjo vlogo.

3.5.2 SENZACIJA, PERCEPCIJA IN KOGNICIJA

Senzacija, percepcija in kognicija, kot navajajo Francis, Rash in Russo (2009), se vse navezujejo na sprejem, upodobitev in uporabo informacij o našem okolju. Ti procesi so na videz enostavni, samodejni in popolni, vendar so dejansko izredno kompleksni, potrebujejo veliko obdelave in so presenetljivo omejeni v odnosu do realnega sveta.

Senzacija je prvi korak v pridobivanju informacij iz našega okolja in se navezuje na zaznavo karakteristik objekta v okolju. Običajno ta proces vključuje odzive bioloških receptorjev, ki so občutljivi na določeno obliko energije. Ti receptorji so lahko zelo zapleteni in se lahko odzovejo na številne energijske oblike.

Ljudje se ne zavedamo senzoričnih procesov, razen da vplivajo na naše zavedanje sveta. Percepcija se nanaša na zavedanje predmetov in njihovih kvalit. Proces zaznavanja je tako natančen in prepričljiv, da so podrobni mehanizmi, kako se zaznava zgodi, večinoma skriti našemu zavedanju. Ko zjutraj odpremo oči imamo vtis, da takoj vidimo okolico z vsemi objekti, barvami in vzorci. V resnici pa so dogodki, ki se pojavijo, ko odpremo oči, posledica presenetljivo kompleksnih procesov, ki so odvisni od natančnih kemijskih sprememb v očesu, prenosa električnih in kemičnih signalov skozi množico nevronske povezave in množičnih interakcijah s spomini preteklih dogodkov in načrtovanjem interakcije z okolico. Kot posledica te kompleksnosti dostikrat pride do napak ali motenj v percepciji, katere lahko namenoma izkoriščamo v odorskem prostoru (iluzija) ali pa s poznavanjem sistemov zagotovimo, da je določena informacija sprejeta (poudarek).

In kaj lahko povemo o kogniciji? Prvo kar se moramo zavedati je, da so evolucionski pritiski redko vodili do optimalnega vedenja in posledično ljudje redko delujemo na optimalen način. Namesto tega je evolucija raje izbrala rešitve, ki zadovoljijo več različnih omejitev dovolj dobro ne pa optimalno. Ljudje smo dobri v prepoznavanju vzorcev, vendar izven nekaj posebnih okoliščin bi bilo napačno, da to prepoznavanje opisujemo kot optimalno. Drugič, percepcija ne vključuje neposredne zavesti o naši okolici in na primer Sibley (1964) je mnenja, da je percepcija iluzija ter da ima oseba le dobro (ali slabo) definicijo realnosti (vas to mogoče spominja na trilogijo filmov Matrica?). Take filozofske razprave niso namen te knjige, za to se bomo zadovoljili z definicijo, da percepcija potrebuje veliko obdelave in procesov, da obdela informacije iz okolja, je pa na drugi strani zelo dobro izhodišče za ustvarjanje odorske iluzije - definicije realnosti. Tretje, kar je lahko olajšanje marsikateremu umetniku, ljudje v nasprotju s stoletji filozofskih razprav večinoma nismo racionalna bitja. Študije človeške kognicije (Watson in Shapiro, 1971) kažejo, da ljudje delujemo racionalno kot posledica naučenih pravil, kako ukrepati v dani situaciji in ne, zato ker logično razmišljamo. Racionalno mišljenje potrebuje veliko usposabljanja (učenja) na področju logičnih pravil, kar pogosto ni naraven proces.

In na koncu še zajemanje informacij. Napačno je razmišljanje, da lahko vse razpoložljive

3.5.3 UM IN MOŽGANI

Najbolj enostavno definiramo razliko med umom in možgani, če vzamemo za primerjavo računalnik in programe na njem. Možgani so organ (celice, voda, kemične spojine, žile) in um so naša upanja, želje, spomini, prepričanja in izkušnje. Na približno enak model računalnika (možganov) lahko namestimo zelo različne programe (posledice izkušenj okolja kulture), ki pa imajo v ozadju tudi enak sistem računalniškega jezika (razpoznavanja impulzov, reakcij) za svoje delovanje. Tako je vsaka oseba (konfiguracija računalnika) unikatna – individualna. Vendar z razumevanjem osnovnih principov delovanja lahko dosežemo podoben rezultat (kot lahko na primer pišemo besedilo v različnih programih na različnih računalnikih). Ta primerjava je izredno posplošena, saj ne moremo osebe primerjati z računalnikom. Vendar hkrati nakazuje možnosti oblikovanja predvidenih zaznav celote odrske slike pri publiku, se pravi pri skupini individualnih gledalcev, ki bodo glede na svoj um z manjšimi individualnimi odstopanji enako sprejemali odrsko delo.

Možgani so plastični in povezani. Na primer zaznava glasbe aktivira celotne možgane (Levitin, 2008, str.: 12): ritmične sekvence aktivirajo nevrološke mreže v možganih sesalcev, vključno s povratnimi zankami z motoričnim korteksom, malimi možgani in frontalnimi režnji. Tonalni sistemi, spremembe tonov in akordi se gradijo na nekaterih karakteristikah slušnega sistema, saj so posledica fizičnega sveta – neločljive narave vibrirajočih objektov. Naš zvočni sistem se razvija v smereh, ki gradijo na relaciji lestvic in serij krovnih tonov. Glasbene novosti ujamejo pozornost in premagajo dolgčas ter povečajo spomin. Plastičnost možganov omogoča, da se vzpostavljajo nove povezave med možganskimi centri glede na potrebe. Na primer pri gluhih (Shibata, 2002) so dokazali, da taktilna zaznava sproži tudi slušni center, kar se pri slišočih ne zgodi.

Vendar pa je zaznava okolice lahko zelo kaotična. Dobra primerjava za zvok je, da ob jezeru naredite v pesku dva kanala, v katerih je voda. V vsak kanal napnete robček, ki se premika glede na valovanje. In sedaj iz valovanja robčkov razberite, koliko čolnov je na jezeru, koliko so oddaljeni, kako piha veter itn.

Naši sistemi zaznave sledijo določenim pravilom, da iz kaosa barv in svetlobe ali zvočnih valov determinirajo katere komponente sodijo k določenemu objektu, kar se v strokovni literaturi imenuje Gestalt (kar pomeni v nemščini oblika) psihologija/teorija. V osnovi pomeni, da samostojni organizacijski principi tvorijo iz zaznanih informacij obliko z določenimi značilnostmi, pri tem pa sledijo zakonom nadaljevanja, sorodnosti, enostavnosti, skupne usode in celosti.

Tabela 1: Gestalt zakoni glede na vizualno in zvočno zaznavo (Shibata, 2002)

Zvočno	Vizualno	zakon
Za zvoke, ki so prostorsko skupaj, obstaja verjetnost, da se združijo	Za objekte, ki so prostorsko skupaj, obstaja verjetnost, da se združijo	celostnost
Pri zvokih, ki imajo podobno višino in barvo obstaja verjetnost, da se združijo	Pri elementih enakih oblik obstaja verjetnost, da se združijo	sorodnost
Pri zvokih, ki sledijo višini in obliki, obstaja verjetnost, da se združijo	Pri objektih, ki imajo stalen prostorski obris, obstaja verjetnost, da se združijo	nadaljevanje
Prekinjena zvočna informacija se poveže v neprekinjeno, ko je to mogoče	Robovi so interpretirani kot združeni, da definirajo obliko	celota
Frekvence z enostavnimi harmoničnimi razmerji se večinoma združijo	Prototipi oblik so večinoma stalni, enostavni, simetrični	enostavnost
Zvoki s sinhroniziranim ritmičnim vzorcem se večinoma združijo	Elementi, ki se premikajo skupaj, se večinoma združijo	skupna usoda



Slika 1: Uporaba Gestalt zakonov v uprizoritveni umetnosti – primer Othello - Shakespeare in Tango

Zakoni celostnosti, enostavnosti in skupne usode združujejo plesni par, medtem ko zakoni nadaljevanja, celote in enostavnosti nadaljujejo/povezujejo odrski prostor ne glede na medij (realen odrski prostor/projekcija)

Večina ljudi intuitivno misli, da imamo v možganih striktno izomorfen spomin, kar pomeni, da si zapomnimo točen zapis nekega dogodka. Se pravi, če zopet primerjamo idejo z računalnikom – večina ljudi misli, da deluje naš um kot album fotografij, ki ga odpremo in pogledamo posamezne slike. V osnovi možgani delujejo kot shranjena slika na računalniku, se pravi slika je spravljena v binarni kodi (0 in 1) tako kot vsi ostali zapisi/spomini (teksti, video, zvok...), ki so, ko želimo, sestavljeni nazaj v podobo skozi programe/nevrološke procese (kot sem že primerjal v prejšnjem poglavju). Če pride do napake, se slika ne odpre - spomin je ne prikliče.

3.5.4 VIZUALNA PERCEPCIJA

Vid je eno izmed najbolj pomembnih čutil. Njegov namen je zaznava informacij o naši okolici in njihova logična interpretacija (Smith in Kosslyn, 2007). Vid zaznava svetlobo in jo interpretira, na način, da oči (vizualni senzorični organ), spremenijo zaznano svetlobno energijo v električne signale, vendar pa ta transformacija ni dejanski vid. Ko govorimo o vidu (Temme, Kalich, Curry, Pinkus, Task in Rush, 2009) govorimo o zaznavi vizualne informacije, njeni interpretaciji in na koncu procesa o kogniciji se pravi naši reakciji na zaznano vizualno informacijo. Posledično zaznana vizualna slika, ki jo zaznavamo kot „vid“, ni samo zaznana informacija, temveč mentalni konstrukt informacije in kognicije.

Primer: Bolniki, ki imajo akinetopsijo, ne zaznajo gibanja v prostoru. Na primer, če si nalijejo čaj, opisujejo „da vidijo vodo kot zamrznjeno v prostoru“ in ne vedo kdaj morajo končati natakanje, ker ne zaznajo dvigovanja višine vode. Ostala vizualna zaznava statičnega prostora pa je nemotena. Z očesom kot vizualnim organom ni nič narobe, medtem ko prihaja do napake pri interpretaciji in kogniciji.³

Vid se je razvil, da sprejema verodostojne informacije našega naravnega okolja in je pri tem zelo uspešen v večini nalog, vendar je informacija pridobljena z zaznavo svetlobe, dostikrat neverodostojna. Zato vid kot proces dostikrat dopolnjuje pomanjkljive informacije s predvidevanji o zaznani okolici in virih svetlobe. Stranski produkt tega dopolnjevanja je, da vidu ne moremo vedno zaupati oziroma se lahko z njim igramo kot ustvarjalci predstav. Vizualno zaznana slika je lahko varljiva ali zavajajoča, predvsem v primerih, ko zaznavamo okolico, ki je močno drugačna (gledališče, televizija) kot okolica, ki je evolucijsko razvijala vidni sistem (naravno okolje). Posledično to pomeni, da kar je zaznano kot realno stanje ni dejanska situacija v prostoru. Te zmotne zaznave imenujemo iluzije, ki so lahko posledica fizičnih vzrokov ali pa napačne uporabe znanja (Gregory, 1997). Najboljši primer opisanega je iluzija perspektive, s katero se lahko igramo na odru.

³ Ker gre v primeru navedbe za splošni opis bolezni, menim, da definicija, objavljena v spletni enciklopediji Wikipedija, ustreza kriteriju zanesljivosti vira.

Fizične iluzije so posledica motenj med svetlobo in očesom ali pri motnjah zaznave očesnih signalov. Kognitivne iluzije so napačna uporaba znanja, kar pomeni, da je vizualni signal narobe interpretiran ali prebran glede na predhodno znanje naših možganov.

Pomembna karakteristika vseh iluzij je, da lahko dokažemo, da je zaznano neresnično - napaka s pomočjo drugih očividcev ali instrumentov. Hkrati moramo razumeti, da so te „napake“ zaznavanja posledica sistemov, ki nam v drugi situaciji omogočajo pravilno zaznavanje okolice

3.5.5 ZVOČNA PERCEPCIJA

„Ali drevo, ki pade na tla sredi gozda in ni nikogar, ki bi to slišal, naredi zvok?« je vprašanje, ki ga je postavil irski filozof George Berkeley. Enostaven odgovor je ne – zvok je mentalna slika, ki jo ustvarijo možgani kot odgovor na zaznavo vibriranja molekul zraka. Primerna merilna naprava bi zaznala frekvenco valovanja zraka ne pa zvoka (Levitin 2006; str.: 22). V tem kontekstu moramo razmišljati, ko ustvarjamo zvočno sliko plesne predstave.

Zvok ni samo glasba, na katero plesalec pleše, ter zvočni efekti, temveč je kompleksno dekodiranje vibracij zraka v možganih gledalca ali plesalca, ki so zaznane skozi slušni in taktilni sistem osebe. Dekodiranje je posledica izkušenj in evolucijskega razvoja.

Nekateri zvoki pomirjajo in drugi opozarjajo. Čeprav je veliko osebnih variacij, smo rojeni z nagnjenostjo, da interpretiramo zvoke na določen način. Nenadne, kratke in glasne zvoke večina živali interpretira kot opozorilo (na primer, če primerjamo opozorilne zvoke ptic, glodalcev ali opic). Zvoki s počasnim dvigovanjem jakosti, dolgi zvoki in tišji zvoki pa so zaznani kot pomirjajoči ali vsaj nevtralni. Na primer, če pomislimo na lajež psa proti predenju mačke, ki jo božate v naročju. Skladatelji to vedo in z uporabo nežnih odtenkov glasbe upodobijo nešteto čustvenih odtenkov človeške izkušnje (Levitin 2006; str.: 90).

Glasba je organiziran zvok, vendar mora organizacija zvoka vsebovati elemente nepričakovanega, drugače je robotska in brez čustev. Da nam je glasba všeč, je intimno

povezano z našimi zmožnostmi, ki smo se jih naučili skozi izkušnje (poslušanje) strukture glasbe, kar je primerljivo s slovnico jezika in tako lahko (nezavedno) vnaprej pričakujemo, kako se bo razvila. Skladatelji napolnijo glasbene kompozicije s čustvi po sistemu, da vedo kdaj bodo izpolnili naša pričakovanja in kdaj ne. Navdušenje, kurja polt in solze, ki jih doživimo ob poslušanju glasbe, so rezultat umetniške manipulacije naših predvidevanj večšega skladatelja in glasbenikov, ki glasbo izvajajo (Levitin 2006; str.: 109). Na enak način pristopamo tudi pri razvoju odrskega dela, kjer se v času produkcije odločamo, s kakšnimi prijemi bomo vodili gledalce v času predstave.

3.5.6 MULTISENZORIČNA PERCEPCIJA ZVOČNE IN VIZUALNE INFORMACIJE

Večina dogodkov v naravnem okolju ustvari fizično spremembo okolice (informacijo), ki je zaznana skozi različna čutila. Ta sprememba je večinoma sočasna v času in prostoru, in kot navajata Gihardelli in Scharine (2009) so se naši sistemi dojemanja okolice razvili v smeri oblikovanja enotne zaznave specifičnega dogodka.

***Primer:** plesalec stega naredi udarec z nogo, ki ustvari valovanje molekul zraka in spremeni odbojnost svetlobe s svojega telesa s spremembo pozicije. Skozi vizualni sistem (oči) in slušni sistem (uho) zaznamo spremembo valovanja svetlobe in zraka, ki ustvarita mentalno interpretacijo dogodka (zvok in slika), ki sta združena v enotno zaznavo plesalčeve akcije.*

Novejše raziskave pripisujejo zmeraj večji pomen teh pravil pri razumevanju zavedanja našega okolja in področje raziskav multisenzorične integracije postaja ključnega pomena. Do sedaj je bila večina raziskav usmerjena v razumevanje delovanja posameznega čutila (vid, sluh) v kontroliranem laboratorijskem okolju, kar pa ni odraz dejanskega stanja naravnega okolja.

Večina interaktivnih učinkov multisenzorične integracije je zaznamovana s specifikami posameznega načina zaznave, kar vpliva na to, katero čutilo je bolj pomembno za zaznavo določene spremene okolja in posledično katero čutilo prevladuje v zaznavi.

Za zaznavanje zvočnih informacij je značilna časovna sprememba zračnega tlaka kot posledica valovanja ter zaznavno področje v vseh smereh (čeprav ne povsod enako odzivno) okoli glave/osebe. V večini primerov je zaznava zvoka predhodna, kar pomeni, da se zvok konča, preden se oseba odzove nanj. Posledično mora oseba ohraniti v spominu karakteristike zvoka ali pa zamenjati sprejeto zvočno informacijo z vizualno informacijo, da lahko ustvari reakcijo na sprejeto informacijo. Pri zaznavanju vidnih informacij govorimo predvsem o zaznavanju intenzivnosti in/ali sprememb prostorskih frekvenc svetlobnih valov v omejenem območju vidnega polja. Čeprav se nekateri objekti premikajo ali spremenijo v času opazovanja, se večina elementov vidne slike/scene ne spreminja. Verjetno je prav zaradi dejstva, da je pojav zvoka časovno omejen, časovna resolucija slušne zaznave bolj natančna kot vidne. Zdrava oseba lahko razloči dva zvoka v razdobju nekaj deset milisekund (Krumbholz, K., Patterson, R., Nobbe, A., in Fastl, H., 2003), medtem ko je vidno zaznava časovno mnogo slabša, saj v normalnih pogojih zaznamo najhitrejše svetlobne spremembe pri približno 40-50 Hz (Bruce, V., Green, P. R. in Georgeson, M. A., 1996).

Na drugi strani je prostorska resolucija (občutljivost na kontrast) človeškega očesa dosti bolj natančna in je nekje v razmerju 1/30 stopinjskega kota, medtem ko je slušna zaznava približno 1 stopinja. Poleg tega relativna časovna stabilnost vidne informacije nudi čas, da opazovalec poišče objekt v njegovem okolju, preden razrešuje njegove podrobnosti. Zvočna informacija mora biti lokalizirana, ko še zveni ali pa ostati v spominu po zaznanem zvočnem dogodku. Posledično vizualna informacija prevladuje v prostorskem dožemanju osebe. Kot lahko zaključimo, človek zaznava zvoke, ki imajo vir, kjer koli v njegovem okolju, medtem ko je vidno polje omejeno na sprednjo hemisfero in dobro vidno zaznavanje v polju pred njim, zato zvočna prostorska resolucija, ki je sicer bolj groba, lahko služi kot iztočnica za zaznavo vizualnih dogodkov izven vidnega polja.

Kot sta dokazala Stevens in Marks (1965) je zaznana jakost zvoka (glasnost) in jakost svetlobe (svetlost) odvisna od okolice, v kateri se oseba nahaja in karakteristik dražljaja. Pri tem si lahko zastavimo vprašanje ali se zaznave združijo, da izboljšajo zaznavo spremembe okolja ali zaznave enega sistema zavirajo/motijo zaznavo drugega sistema? Odgovor je odvisen od mnogih dejavnikov.

Dokazano je (Stein, 1996), da zaznavo pomembnega čutila za reakcijo opazovalca lahko ojača tudi aktiviranje drugega čutila, ki ni pomembno za njegovo reakcijo⁴.

Primer: Pri vožnji avtomobila je bilo ugotovljeno (Motte, 1990), da na nezahtevni cesti poslušanje glasbe izboljša reakcije na nepredvidene dogodke⁵.

Vendar pa se ugotavlja, da sta dva redna učinka, ki se pojavljata pri zvočno vizualnih študijah. Prvi je, da skupna nevrološka aktivacija dveh čutil poveča možnost, da bo vsaj ena informacija zaznana. Drugi je, da je omejena količina zaznav čutil, ki jih lahko možgani obdelajo. Na primer, če luč zablika ob enakem času kot se sproži zvok, je večja verjetnost, da bo opazovalec zaznal samo blisk, medtem ko je dosti večja verjetnost, da bo opazovalec zaznal zvok in blisk, če bosta akciji v časovnem zamiku.

Colavita je bil prvi (Colavita, 1974), ki je opisal ta zaviralni učinek zaznave. Opazovalci se niso odzvali na slušni dražljaj, če se je ta pojavil skupaj z vidnim dražljajem. V strokovni literaturi je ta zaviralni učinek imenovan Colavita efekt. Ta učinek je bolj verjeten v primerih, ko imata zvočni in vizualni dogodek manjšo verjetnost so-pojavnosti ali če sta dogodka, prostorsko enako locirana (Koppen in Spence, 2007; Sinnett, Spence, Soto-Faraco, 2007). Ko se v naravnem okolju pojavita zvočni in vizualni dogodek na isti lokaciji, je velika verjetnost, da sta posledica istega dogodka, zato je večja verjetnost za izpuščanje manj pomembnih karakteristik dogodka.

Kot sta dokazala Koppen in Spence (2007) je Colavita efekt zmanjšan, če se zvočni dogodek časovno pojavi pred vizualnim dogodkom. V naravnem okolju zvok večinoma služi lociranju dogodkov izven vidnega polja. Čeprav lahko zvok včasih zmoti opazovalca pri odkrivanju

⁴ Stein, 1996 je v svojem poizkusu ugotovil, da je opazovalčevo zaznavanje svetlosti LED diode povečano s sopojavom nepomembnega zvoka, ne glede ali se je zvok pojavil iz enake prostorske lokacije ali od druge.

⁵ Motte, 1990 opisuje test kjer so v simulatorju vožnje spremljali reakcije voznikov na nepredvidljivo situacijo. V pogojih nezahtevne vožnje je bila odzivnost na nepredvidljivo situacijo hitrejša kot pri vožnji brez glasbe. V zahtevnih pogojih vožnje se je število nezgod povečalo, kar lahko pripisujemo teoriji večih virov.

vizualnega cilja (Turatto, Benso, Galfano in Umilta, 2002) na splošno označuje lokacijo možnega vizualnega dogodka in tako pritegne opazovalčevo pozornost do njega.

Primarna ugotovitev raziskav je, da so opazovalci hitrejši pri odzivanju na dopolnjevalne ter s tem zanesljivejše dražljaje, kot sta svetloba in zvok, kot pa na posamezen dražljaj se pravi svetloba ali zvok⁶. Tako imenovani dopolnjevalni efekt signala (ang.: redundant signals effect) ali RSE (Miller, 1982 in 1986) je večji v primerih prostorsko složnih kombinacij zaznav kot pa v primeru prostorsko nesložnih kombinacij, kar je verjetno posledica ločeno obdelanih zaznav, ki sprožijo reakcijo opazovalca glede na to, katera zaznava je obdelana prej. Če zopet pogledamo primerjavo z računalniki, poznamo tako imenovani RAID standard (Redundant array of independent disks), ki je standard povezovanja dveh ali več trdih diskov in upravljanja z njimi, ki je nastal z namenom, da bi lahko več manjših in počasnejših posameznih fizičnih diskov povezali v večjo in hitrejšo in/ali bolj zanesljivo logično enoto (vir: Wikipedija).⁷

Nedavne vedenjske in elektro-fiziološke raziskave Giarda in Peronneta (1999) so zagotovile trdne dokaze za hkratno aktivacijo različnih področij možganov, ki so odgovorni za obdelavo posameznih čutnih informacij in s tem podprli model RSE⁸.

Poleg tega so Bolia, D'Angelo, in McKinley (1999) dokazali, da zvočni signali pospešijo iskanje vizualnih objektov v prostoru⁹.

6 Miller, 1982, 1986 je dokazal, da so dopolnjevalni signali bolj zanesljivi v testu kjer so opazovalci imeli nalogo, da uporabijo enako reakcijo v primeru zaznave zvočnega ali vizualnega dražljaja.

7 RAID je relativno nova tehnologija, za katero še ne obstaja strokovne zgodovinske literature ali relevantnih avtorjev, zato menim, da splošna informacija, objavljena v spletni enciklopediji Wikipedija, ustreza kriteriju zanesljivosti vira.

8 Giard in Peronnet (1999) sta v testu oblikovala dva objekta. Vsak objekt je bil lahko definiran samo z vizualno karakteristiko, s slušno karakteristiko ali s kombinacijo obeh. Objekt A je bil sestavljen iz kroga, ki se je spremenil v vodoravno elipso in/ali ton 540 Hz. Predmet B pa je bil sestavljen iz kroga, ki se je spremenil v navpično elipso in/ali ton 560 Hz. Vsaka od šestih možnih kombinacij zaznav je bila predstavljena enako pogosto in opazovalci so morali hitro razločiti med obema objektoma. Opazovalci so hitreje in bolj natančno opredelili predmet, ko je bil predstavljen z obema karakteristikama, kot pa v primeru ko je bil predmet predstavljen samo z eno karakteristiko, se pravi samo vizualno ali slušno. Raziskovalci so ugotovili, da je neurofiziološko gledano potencial dogodka ali ERP (event related potential) multisenzorično zaznanih objektov, se pravi objektov ki se razlikujejo v času, prostoru in funkciji, drugačen od enosenzorično zaznanih objektov. Te razlike zaznave se pojavijo zelo zgodaj v procesu zaznave (približno 200 ms po zaznavi).

9 Bolia, D'Angelo, in McKinley (1999) so v raziskavi dokazali prednosti dopolnjevalne zaznave pri hitrosti iskanja vizualnega cilja v prostoru s podporo slušne informacije. Cilj opazovalca so bile skupine 2 ali 4 LED diod med zavajajočimi 1 do 3 LED diodami. Končno število vizualnih ciljev in motenj je bilo 1, 5, 10, 25, ali 50 predmetov. Zvočna informacija je bil roza šum

Človeški možgani so navajeni na določeno količino asinhronosti med zvočno in vizualno zaznavo kot posledico dejstva, da zvok potuje počasneje kot svetloba. Vendar pa je naša toleranca za to odstopanje različna glede na tip zvočne informacije in tip zamika. Kot navajata Vatakis in Space (2006a in 2006b) je najmanjša pri enostavnih zvokih, srednja pri zaznavanju govora in največja pri zaznavanju glasbe. Zamik zaznamo kasneje, če vizualna informacija prehiteva slušno, dosti hitreje pa zaznamo prehitevanje zvočne informacije pred vizualno¹⁰.

Naslednji zanimiv pojav je, da zaznana informacija enega čutila vpliva na zaznavanje informacije drugega čutila, kar se v strokovni literaturi imenuje prevzemni efekt (ang.: capture effect).

***Primer:** če gledamo televizijo in imamo zvočnike levo in desno od sebe (stereo) dojemamo zvok, kot da prihaja iz ekrana¹¹ (pojav imenovan ventriloquism effect - Hovard in Tempelton, 1966).*

Thurlow in Jack (1973) sta dokazala, da se bo pri kotu 20 do 30 stopinj odstopanja zaznave zvočne informacije glede na vizualno ta združila, pri kotu 60 stopinj ali več pa je večja

(pink noise), ki je bil predvajan preko zvočnika na enaki lokaciji kot je bil vizualni cilj, ali pa virtualno postavljen na enako mesto preko 3D slušalk. Iskanje vizualnih ciljev, ki so bili podprti z zvočnim signalom se ni podaljšalo pri zvečanju števila ciljev in motenj. Pri virtualno postavljenem zvoku v slušalkah, se je reaktivni čas povečal, vendar le za 40 ms na posamezen cilj, medtem ko se je reaktivni čas povečal za 240 ms ali več pri iskanju cilja brez zvočne informacije.

- 10 V zadnem času je bilo narejenih kar nekaj študij. Vatakis in Space (2006a) sta odkrila to razliko v zaznavi enostavnih zvokov govora in glasbe in sta zaključila, da se ta razlika v zaznavi poveča, ko se poznavanje zvoka zmanjša in njegova kompleksnost zveča (2006b). V številnih raziskavah so ugotovili, da lahko vizualna informacija govora prehiteva zvočno informacijo za 240 ms, da postane razlika opazna (Dixon in Spitz, 1980; Grant in Greenberg, 2001; Grant, van Wassenhove in Poepel, 2003; Munhall 1996). Pri ne govorjenih zvokih postane razlika opazna pri 112 do 118 ms (Dixon in Spitz, 1980; Lewkowicz, 1996). Te študije so pokazale manjše odstopanje v primerih, ko je zvok prehiteval vizualno informacijo. Razlika je bila zaznana pri hitrostih 40 do 80 ms.
- 11 Ventriloquism effect ali VE. Hovard in Tempelton 1966 poizkus z lutko in zvokom, kjer je vizualna informacija (lutka) „ujela“ informacijo zvoka in opazovalec je to zaznal kot da prihajata obe informaciji iz iste lokacije. Kot navaja Thomas (1941) so v poizkusu opazovalci imeli tendenco, da so lokacijo zvočne informacije pristransko ocenjevali bližje smeri utripajoče luči, predvsem ko je luč utripala sinhrono z zvokom. Zaznana lokacija zvočnega vira je bila združena z lokacijo vizualnega vira ali pa je bila premaknjena bližje k vizualnemu viru.

verjetnost zaznave različnih prostorskih pozicij informacij¹². Združevanje informacij bo imelo večjo moč, če bosta vizualna in slušna informacija kognitivno zaznani kot verjeten par¹³.

Primer: če sedimo na koncu prve vrste gledališča je verjetnost zaznave, da igralec ne poje, temveč samo odpira usta na posnet vokal večja kot pa, če sedimo na sredini desete vrste.

Včasih bo vizualni objekt prevzel lokacijo zvočne informacije tudi, če ti dve nista zaznani kot verjetni par (Bertelson in Rodau, 1981). Tako lahko zaključimo, da je zaznava vizualne informacije močno odvisna od sinhronosti vizualno zvočne stimulacije in ne od „realnosti“ vizualno zvočnega para zaznanih informacij¹⁴.

Primer: v otroških filmih živali dostikrat govorijo in čeprav vemo, da na primer mačka ne govori, sprejmemo zaznano informacijo (mačka, ki govori s psom) kot logičen par.

Obseg vizualnega prevzema zvočnega signala je odvisen predvsem od prostorskega razmika med zvočno in vizualno informacijo in je najmočnejši na sredini, kjer se signala najbolj prostorsko pokrivata (Hairston, Wallace, Vaughan, Stein, Norris in Schirillo, 2003).

Vidna zaznava lahko vpliva tudi na razumevanje govora. Branje iz ustnic (tehnika, ki jo uporabljajo gluhi v interakciji s slišječimi) nezavedno popravlja slabo govorno informacijo, kar

12 Thurlow in Jack 1973 – VE je zelo močen pri 20 do 30 stopinjah razlike, medtem ko je pri kotu 60 stopinj ta efekt močo zmanjšan vendar se je še vedno občasno pojavljal pri 6 od 10 opazovalcev. Thurlow in Rosenthal 1976 sta ugotovila združitev tudi pri kotu 170 stopinj, verjetno zaradi nagnjenja slušnega sistema, da zamenjuje zaznane zvoke pri kotih 0 in 180 stopinj.

13 Thurlow in Jack, 1973; Warren, Welch in McCarthy, 1981 so menjali vizualne cilje med videom, lutko in statičnimi objekti ter tako preizkušali verjetnost združitve s slušno informacijo. Verjetnost združevanja je bila večja, če je bil vizualni cilj zaznan kot verjeten vir zvočne informacije.

14 Bertelson in Rodau (1981) sta poročala, da se premik zvočne informacije proti vizualnemu objektu lahko zgodi tudi če sta ti dve informaciji nepovezani.

potrjuje soodvisnost med vizualno in slušno zaznavo (Reale, 2007) ¹⁵. Tako je govor v hrupnem okolju bolje razumljen z vizualno zaznavo govorca kot brez nje (Binnie, Montgomery in Jackson, 1974) ¹⁶. Dokazano pa je bilo tudi (McGurk in MacDonald, 1976), da lahko vidna zaznava spremeni razumevanje (in s tem zamenja zvočno informacijo) ¹⁷.

***Primer:** Splošno znano je dejstvo, da starejši posamezniki zaradi okvare sluha in vida narobe razumejo sogovornika.*

V primerih, ko je vizualna informacija zamenjana s slušno informacijo, govorimo o zvočne prevzemnem efektu (ang.: auditory capture). Do njega prihaja predvsem, ko ne zaupamo zaznani vizualni informaciji zaradi pogojev, v katerih se nahajamo (Radeau in Bertelson, 1976) ¹⁸ ali pa so vnaprej zaznani kot nezanesljivi (Warren, 1981) ¹⁹.

Ko sta trenutna zvočna in vizualna informacija nasprotujoči lahko zvočni signal „ujame“ vizualni signal.

***Primer:** če vidimo samo en blisk luči skupaj z več slušnimi piski, bomo zaznali kot več bliskov luči (Shams, Kamitani in Shimojo, 2000) ²⁰.*

15 Reale, 2007 je dokazal, da je posteriorno lateralno področje superiornega temporalnega girusa lociranega v avditivnem korteksu aktivirano pri zaznavi govorne informacije.

16 Binnie, Montgomery in Jackson, 1974 so dokazali, da je razmerje med hrupom in govorom za razumevanje manjše ob vidni zaznavi govorca.

17 McGurk in MacDonald, 1976 poročajo, da je pri fonetični kategorizaciji zvočna informacija bila zamenjana z vizualno informacijo pri percepciji; v eksperimentu, kjer so opazovalci poročali o razumevanju izgovorjenega zloga. Ko sta bili vizualna in zvočna informacija različni (vizualna informacija je bila izgovorjava aga medtem ko je bila zvočna informacija ada) je bila zaznava zloga večinoma vezana na vizualno informacijo (ada).

18 Radeau in Bertelson, 1976 poročata, da sta v poizkusu, kjer so opazovalci v zelo temnem okolju premaknili vizualno informacijo bliska luči proti lokaciji zvočne informacije. Ta efekt je izgubil, ko je bilo dodano teksturirano ozadje.

19 Warren, 1981 je v poizkusu opazovalcem vnaprej napovedal, da so lahko vizualni signali izkrivljeni zaradi očal, ki so jih dobili opazovalci. 17% opazovalcev se je posledično bolj zanašalo na slušno zaznavo v zelo prepričljivem okolju.

20 Shams, Kamitani in Shimojo, 2000 so opazovalcem predvajali en blisk skupaj z več piski (1-4). Opazovalci so zaznali več bliskov luči.

Do prevzemnega efekta prihaja tudi pri premikih v prostoru. Premikajoči objekt lahko prevzame tudi zvočno informacijo, da se premika z njim, čeprav je le ta statična ali se premika v nasprotno smer (Kitajima in Yamashita, 1999; Mateeff, Hohnsbein in Noack, 1985).

Splošno lahko zaključimo, da vizualna informacija dominira zvočno informacijo v zaznavi prostora, razen če vidna informacija ni preveč nejasna.

Izven polja vidnega fokusa se manj zanašamo na vizualno informacijo, in zvočne informacije nas opozarjajo na dogodke v celotnem krogu okoli nas ter prav tako nad ali pod nami. Posledično se pri dogodkih izven vidnega fokusa bolj zanašamo na zvočne informacije. Kot sta dokazala Strybel in Vatakis (2004) je v teh primerih potrebno manj sinhronizacije za združenje zvočne in vizualne informacije.

***Primer:** Če zaznamo plesalca na zatemnjenem odru, bomo sledili šumom njegovega premika, da ga bomo locirali.*

Po zaznavi moramo razmisliti tudi o pozornosti v okviru zaznav. V okolju zaznavamo mnogo več informacij, kot jih lahko kadarkoli obdelamo in nekatere so dostikrat pomanjkljive, zato potrebujemo dodatno obdelavo podatkov (pozornost), za svoje reakcije (Johnston in Dark, 1986). Pozornost je lahko osredotočena (obdelava večine informacij) ali selektivna (obdelava samo izbranih informacij).

***Primer:** svojega partnerja ne slišimo kaj nam govori, ker smo zatopljeni v gledanje filma.*

To lahko dobro opišemo s situacijami (Spence in Diver 1994; 1996; 1997), kjer se neka vnaprejšnja informacija (zvočna, vizualna ali taktilna) pojavi pred dejanskim dogodkom v prostoru, kar nakazuje, da imamo ljudje krovni sistem prostorske pozornosti, ki združuje

informacije različnih čutil za pravilno orientacijo vizualne zaznave v prostoru (predpriprava na dogodek), s katero kasneje zaznamo in reagiramo na dogodek²¹.

***Primer:** če zaslišimo v gledališču šum prihoda igralca v zaodrje z leve strani, bomo obrnili pogled proti levi strani odra, kjer bomo pričakovali njegov prihod.*

Če moramo dve nalogi opraviti skupaj, bo večinoma ena od nalog trpela, vendar bo sekundarna po navadi manj zahtevna, če si deli manj virov s prvo nalogo. Ta teorija več virov (ang. multiple resource theory) postavlja okvir z naslednjimi pari (Wickens, Dixon in Seppelt, 2005, Wickens, 2002, Helleberg and Wickens, 2001):

- ~ faze - kognitivna proti reakciji
- ~ zaznave - zvočna proti vizualni²²
- ~ kode - vizualna proti prostorski
- ~ kanali - fokus proti okolici

***Primer:** Če imamo fokus na plesalca, ki sta v interakciji na eni strani odra, lahko spregledamo prihod tretjega plesalca na oder na drugi strani odra.*

21 Spence in Diver 1994; 1996; 1997 sta z modulacijo Posnerjevga poizkusa (»spatial cuing task«; Posner, 1980) opazovalcem podajala vnaprejšnje informacije (ang.: pre-cue) o pojavu cilja v prostoru. Te predhodne informacije so lahko bile pravilne, nepravilne ali nevtralne. Pri tem sta uporabila vse možne kombinacije taktilne, slušne in vizualne zaznave. Opazovalci v testu so na primer bolj točno identificirali vizualne ali zvočne cilje v relaciji nad ali pod sredinsko horizontalno linijo monitorja, če so pred tem zaznali vnaprejšnjo informacijo na kateri strani monitorja (levo ali desno) se bo cilj pojavil.

22 Helleberg and Wickens, 2001 sta dokazala, da zvočno predstavljeni verbalni podatki, najbolj motijo vizualno skeniranje, nalogo, ki jo potrebujemo za zapisovanje. Motnje povzročata tekmovanje za vire, ki so potrebni pri odzivu. Uspešnost ni bila izboljšana tudi pri dopolnjevalni informaciji (vizualna, slušna) verjetno za to, ker so zvočna navodila motila osrednjo pozornost in so se udeleženci še zmeraj osredotočali na vizualna navodila.

Tabela 2: Izpostavljanje informacije (slušna proti vizualna) glede na pravila multisenzorične percepcije (Deatherage, 1972)

Zvočna informacija	Vizualna informacija
Sporočilo je enostavno	Sporočilo je kompleksno
Sporočilo je kratko	Sporočilo je dolgo
Sporočilo se ne bo nanašalo na kasnejše podatke.	Sporočilo se bo nanašalo na kasnejše podatke
Sporočilo potrebuje takojšnjo reakcijo	Sporočilo ne potrebuje takojšnje reakcije
Vizualna zaznava osebe je preobremenjena	Zvočna zaznava osebe je preobremenjena
Vizualna zaznava je preveč svetla ali temna	Zvočna lokacija ima preveč hrupa
Oseba se premika	Oseba stoji na mestu

Pri oblikovanju multimedijalnega okolja predstave „Othello – Shakespeare in Tango“ je razumevanje predvsem multisenzorične zaznave gledalca imelo pomembno vlogo. Celoten proces opisujem v dodatku magistrski nalogi v poglavju 6.5.2 - Oblikovanje multimedijalnega okolja predstave (stran: 130). Zanimivo je, da so plesalci/gibalci, ki so sodelovali pri snemanju multimedijskega dela predstave dobili informacijo, kako bo predstava delovala kot končni produkt, vendar jih je večina izjavila, da si celote niso znali predstavljati.

3.6 ZAKLJUČEK

Večinoma ljudje v zahodnem svetu ne razmišljamo o sebi kot mediju zaradi naslednjih razlogov. Prvič zaradi vtkanosti filozofije dualizma v našo kulturo se pravi ločitve med umom in telesom, drugič zaradi svoje osebne točke opazovanja sveta in nazadnje, ker se vloge človeka kot medija, kot kreatorja informacije in kot uporabnika/sprejemnika informacij nenehno prepletajo, oziroma delujejo sočasno (kot pri računalniku). Vendar ravno v uprizoritveni umetnosti postane jasno, da je človek medij, s katerim podaja zgodbo. Uprizoritvena umetnost je v svojem temelju interaktivna in potrebuje gledalca - akter se odziva na publiko in obratno, medtem ko se lahko druge zvrsti umetnosti, na primer likovna ali besedna umetnost, ustvarjajo brez občinstva – so zabeležene na mediju in se lahko „odkrijejo“ s strani občinstva/uporabnikov leta po njihovi kreaciji. Problem zapisa trenutnosti je tudi en izmed največjih problemov arhiviranja plesne umetnosti, ki se je v zadnjem stoletju začel reševati s pomočjo filma in video zapisa.

Zaključimo lahko, da je koncept novih medijev oziroma njihova definicija neke vrste digitalna vzporednica delovanju človeka, kar je po drugi strani logično. Prvič je človek razvil nove medije in drugič, v obeh primerih je potrebno zajemanje in prevajanje realne slike okolja (in obratno) v binarni zapis, ki ga razume sistem (računalnik/možgani) za nadaljnjo obdelavo (prepoznavanje, shranjevanje, odgovor, reprodukcijo). V obeh primerih so podatki diskretni in se reprezentirajo preko vmesnika - na primer pri računalniku preko ekrana in zvočnikov, pri človeku preko govora in telesa. Lahko bi rekli, da je novomedijski objekt v računalniku primerljiv človeški misli v možganih. Se pravi, sta oba medija na področju vizualne in zvočne informacije komplementarna v svoji zasnovi in lahko soustvarjata odrsko sliko uprizoritvene umetnosti. Zaključimo tudi lahko, da je pri ustvarjanju pomembna predvsem strategija uporabe medijev (lahko bi rekli tudi intermedijska strategija), kako preko senzorične zaznave podati gledalcu/uporabniku informacijo, da jo bo razumel na način, kot želimo ustvarjalci uprizoritvene umetnosti.

Sistema se razlikujeta predvsem v točnosti shranjevanja, povezljivosti in interpretaciji podatkov. Če pogledamo površinsko je ta razlika velika, se pravi računalniki točno shranijo

podatke, jih brez izgube prenesejo med sabo in se povezujejo za obdelavo skupnih akcij, medtem ko ljudje delujemo individualno - interpretiramo podatke po svoje, govorimo različne jezike, si zapomnimo različne stvari itn. Vendar kot navaja Purg v „intelektualnem razumevanju človeka in stroja“ (2005) so stroji različni, tako kot smo različni ljudje glede na strokovno in kulturno (nacionalno ali etnično) raznolikost, običaje postopke in fiksne programe delovanja in razmišljanja. Kljub digitalni konvergenci so različni operacijski sistemi, protokoli, programski jeziki in celo tehnološko kodirane norme in vrednosti težko združljivi.

Ste že poizkusili povezati PC-ja z Macom in jih pripraviti, da si delita podatke čez Linux strežnik iz nič (Purg, 2005)? Pogledati stran na internetu, ki ne obstaja več? Odpreti datoteko, ki je bila napisana v programu WordStar (najbolj uporabljan urejevalnik besedil iz začetka osemdesetih let, ki je deloval v okolju DOS), ki je shranjena na magnetni 5 1/4 disketi? Uporabljati program, ki je deloval v programskem okolju Windows 3.1 v verziji 7? Po drugi strani so v ustnem izročilu in gibalnih akcijah (plesu, borilnih veščinah) zakodirane informacije življenjskega pomena za določeno družbo (kje je nahajališče vode, kje so nevarnosti, kako se ubraniti ali napadati, principi etike in morale...), ki so se prenašale (ali se še) iz roda v rod prav preko uprizoritve in dialoga.

Novi mediji so mladi in jih še ne moremo ovrednotiti v širšem zgodovinskem kontekstu, kot človeka ali pisavo, vendar naštetih primeri kažejo na problem stabilnosti digitalne informacije v širšem kronološkem kontekstu - nekaj kar pripisujemo mediju kot človeku in kar je tudi sprožilo razvoj medijev v osnovi. Informacije se v obeh medijih generacijsko adaptirajo – nekatere ostanejo (se prekodirajo v novejšo verzijo ali prenesejo v nov spomin), nekatere ne, nekatere se nadgradijo in z nekaterimi se namensko manipulira. Obstoje informacije je vezan glede na njeno uporabnost.

Lahko bi tudi rekli, da se trenutno nahajamo v ultimativnem „bottom up“ raziskovanju na področju digitalnih medijev in tehnologije (iz nič smo sestavili sisteme, ki zajemajo, shranjujejo in predstavijo podatke na področju zvoka in slike, počasi se širijo na področje taktilnosti, vendar še ne pokrivajo vonja in okusa) in pri nevrologiji v ultimativnem „top down“ raziskovanju

(razumevanju sistemov/programov zaznavanja, sistemov podatkovnih baz...) paralelnega binarnega sistema informacijske tehnologije, ki delujeta na skoraj enakih principih.

S poznavanjem delovanja uma in možganov lahko ustvarjalec uprizoritvenega dela strateško definira odrsko okolje in akcije ter tako ustvari stabilno odrsko iluzijo, s katero podaja vsebino. Ker uprizoritve večinoma niso postavljene v naravno okolje, se pristopi razlikujejo v vsaki produkciji, ne glede na to, da se lahko uporablja identična konfiguracija uprizoritvenega prostora (isto gledališče, luči, ozvočenje, projektor, računalnik ...). **Pri tem mu novi mediji in tehnologije lahko predstavljajo ultimativno orodje za stvaritev odrske iluzije prav zaradi možnosti sestavljanja kompleksne odrske realnosti** (manifestacije ustvarjenih in digitalno zapisanih novomedijskih objektov preko vmesnikov), **ki deluje po podobnih pravilih kot sistem dekodiranja/zaznavanja informacije**, se pravi, čutil, uma in možganov, **pri končnem uporabniku - gledalcu.** S tem prehajam tudi na drugi del magistrske naloge, se pravi taksonomijo okolja uprizoritvenega prostora. V prilogi je opisan tudi praktični primer strategije implementacije pravil percepcije v projektu Othello – Shakespeare in Tango, predvsem v poglavju 6.5.2 - Oblikovanje multimedijalnega okolja predstave (stran: 130).

In na koncu še osebna izkušnja. Ob pisanju zaključka sem se spomnil besed arheologa Rudolfa Berceta²³, ki mi jih je podal kot otroku: „Kakšne misliš, da bodo ostale sledi za našo civilizacijo, če pride do apokalipse? Stare civilizacije so zapisovale v kamen, gradile s kamnom, si pripovedovale zgodbe...“. Le dan kasneje sem v slovenskem časopisu prebral naslednje stavke, izrečene s strani Marka Minasija, svetovalca na področju informacijskih tehnologij, ki jih je izrekel na Microsoftovi NT konferenci na Bledu:

“99 odstotkov premoženja v ZDA je shranjenega v računalnikih oziroma digitalnih podatkih. Če vse to skupaj izbrišemo, ni pravzaprav nobenih dokazov, da je sploh kdajkoli obstajalo. Arheologi bodo čez 3.000 let našli kup stvari iz leta 1998 – knjige in podobno, otipljive stvari. Kaj pa bodo našli iz leta 2035?”

²³ Rudolf Berce: Slovenski arheolog, elektroinženir šibkega toka, iznajditelj čiščenja kovinskih arheoloških najdb s pomočjo elektrolize, soustanovitelj radia Kričač in moj stari oče.

Ker smo stvari nehali zapisovati na papir, je naša civilizacija vse bolj kot hiša iz kart. Zgodovino smo namreč že začeli pisati v digitalni obliki, in ko bo enkrat to zaradi kateregakoli razloga izginilo, bomo izginili tudi mi. Kot da nas nikoli ni bilo ...» (Žurnal, 2014)

4 DRUGI DEL - TAKSONOMIJA OKOLJA UPRIZORITVENEGA PROSTORA

4.1 UVOD

Glavni namen uprizoritvene umetnosti je, da spodbudi reakcijo, občutek v gledalcu s pomočjo komunikacije med akterjem in gledalcem. Multimedija in film sta zelo močni komunikacijski orodji, vendar se razlikujeta od uprizoritvene umetnosti predvsem v možnosti, kako se akter odziva na reakcije občinstva (Tannenbaum 2000). Ta razlika je pomembna pri strategiji implementacije tehnologije v odrski prostor, saj je njen namen, da obogati uprizoritveno izkušnjo brez izgube interakcije med občinstvom in akterjem.

Leta 2007 je bila na kongresu AHTE (Association for Theatre in Higher Education) s strani Stephena A. Schruma, profesorja interdisciplinarne umetnosti in gledališča na Univerzi v Pittsburgu, ZDA predlagana taksonomija novomedijskega gledališča. V tej razvrstitvi Schrum predstavlja kontinuum uprizoritvenega prostora v smeri od tradicionalnega, ki na nobenem nivoju ne uporablja digitalnih tehnologij do vizionarskega, popolnoma virtualnega, holografsko interaktivnega gledališča. Schrum (2007) deli gledališče na:

- klasično gledališče,
- digitalno podprto gledališče,
- digitalno vodeno gledališče,
- multimedijsko gledališče,
- digitalno razširjeno gledališče,
- kibernetično adaptirano gledališče,
- računalniško medirano uprizoritev, ki se deli na podzvrsti:
 - uprizoritev adaptacije realnega prostora,
 - kibernetično uprizoritev,
- interaktivno holografski uprizoritveni prostor;

Po njegovi sistematiki navajam rešitve uprizoritvenega prostora in njihove posledice v širšem kontekstu. V nekaterih primerih opisujem tudi pristope v pred-produkcijskem procesu uprizoritve, glede na dejstvo kako so novi mediji vtakani v delovanje današnje družbe. Ker se v tej raziskavi osredotočam le na realne uprizoritvene prostore v katerih so vpleteni novi mediji, bom zadnja dva tipa, se pravi „računalniško medirano uprizoritev“ in „interaktivni holografski uprizoritveni prostor“ opisal le površinsko. Hkrati bom tudi navajal primere, ki so vezani na plesno uprizoritveno umetnost.

Tabela 3: Taksonomija novomedijskega gledališča (Schrum, 2007)

KLASIČNO GLEDALIŠČE	DIGITALNO PODPRTO GLEDALIŠČE	DIGITALNO VODENO GLEDALIŠČE	MULTIMEDIJSKO GLEDALIŠČE	DIGITALNO RAZŠIRJENO GLEDALIŠČE	KIBERTNETIČNO ADAPTIRAN UPORIZITVENI PROSTOR	RAČUNALNIŠKO MEDIIRANA UPORIZITVEV	INTERAKTIVNO HOLOGRAFSKI UPORIZITVENI PROSTOR
Uporizoritveni prostor, ki ne uporablja digitalnih tehnologij	Produkcijški prostor vsebuje analogno tehnologijo, vendar v pred-produkcijškem postopku se uporabljajo novi mediji. (CAD, digitalna avdio produkcija, komunikacija ...)	Tehnični elementi so oblikovani ali kontrolirani s pomočjo digitalne tehnologije kot na primer digitalna mešalna miza za luč, zvok ali video, ki je bil digitalno obdelan in kasneje predvajan na sami uprizoritvi. Navedeni elementi bi lahko bili izdelani z analognimi metodami, vendar dobimo boljše in hitreje rezultate z digitalnimi tehnologijami.	Uporaba multimedijške tehnologije (ki ni nujno digitalna) kot del same uprizoritve, katera je bila ustvarjena (izbrana, montirana, posneta, oblikovana ...) za uprizoritev.	Tehnični elementi so oblikovani, narejeni ali kontrolirani s pomočjo digitalne tehnologije in so del uprizoritve. Efekti so ustvarjeni „v živo“ in niso ustvarjeni vnaprej (programirani, posneti ...) kar predlaga interakcijo med tehnologijo, tehniki in akterji uprizoritve.	Uprizoritve, ki črpajo material iz kibernetičnega prostora, vendar so uprizorjene v realnem prostoru.	Uprizoritev se dogaja na računalniškem vmesniku (večinoma monitorju). Interaktivnost je omejena na vnaprej programirane odzive, ki ne vplivajo ali niso zaznani s strani akterjev	Popolna potopitev v virtualni prostor in popolna interakcija z akterji in objekti. Uporaba narekovajev nakazuje, da ta tehnologija še ne obstaja.
						<p>uprizoritev v adaptaciji realnega prostora</p> <p>Uprizoritev o realnem prostoru vendar uprizorjene v kibernetičnem prostoru</p>	<p>Kibernetična uprizoritvev</p> <p>Uprizoritve narejene in uprizorjene v kibernetičnem prostoru.</p>

4.2 KLASIČEN UPRIZORITVENI PROSTOR

4.2.1 OSNOVNE KARAKTERISTIKE KLASIČNEGA UPRIZORITVENEGA PROSTORA

Klasičen uprizoritveni prostor ne uporablja digitalnih tehnologij. Način dela na projektu, organizacije pred-produkcije in produkcija sama ne vsebuje novih medijev. Tak način je v našem času arhaičen in časovno/stroškovno neopravičljiv razen v primeru manjših produkcij, plesnih improvizacij in intervencij v javnem prostoru. Na drugi strani je temelj, v katerem so se razvili vsi pristopi do uprizoritvene umetnosti pred nastopom novih medijev in digitalnih tehnologij, zato v tem poglavju opisujem odrski prostor in njegov razvoj na področju dejanskega fizičnega uprizoritvenega prostora, svetlobe in zvoka.

***Primer:** 29. aprila 2010 ob 14:30 se pravi ob svetovnem dnevu plesa so na lokacijah v središču Ljubljane izvedli plesno intervencijo „Zapleši tudi ti!“ v kateri so udeleženci ustvarjali medsebojno usklajeno koreografijo, vodeno preko radijske frekvence. Izhodišče intervencije je bil premislek o gibanju teles v javnem prostoru – preprostih in nezavednih ter občasno tudi uniformiranih protokolih, ki določajo naša gibanja ter nas hkrati medsebojno povezujejo ali razlikujejo (Vir: spletni portal SiGledal.org, 2010)*

4.2.2 OBLIKOVANJE PROSTORA

V primeru fizičnega oblikovanja prostora, se pravi scenografije kot pripovednega elementa celotne uprizoritve, se v primeru plesnih predstav ni veliko spremenilo v času pred integracijo novih medijev. V predstavah se je predvsem uporabljalo svetlobno oblikovanje (ko je bilo tehnično razvito), poslikani horizontalni prospekti z občasno kombinacijo s stranskimi kulisami in kostumografija iz enostavnega razloga, ker ples potrebuje prazen prostor za svoj umetniški izraz.

Uporabljena scenografija, ki je temeljila na poslikanih horizontih, je bila estetsko povezana s kostumografijo. Klasični nagnjeni odri, ki so povečevali iluzijo globine v odrskem prostoru, so povzročali veliko problemov plesalcem baleta zaradi ravnotežja in so bili kasneje opuščeni. Na primer, v enem izmed najbolj znanih baletov *Romeo in Julija*, je skladatelj Prokofijev zamenjal sceno balkona z akcijo izgube Julijinega robčka na plesu, po katerega se vrne (in se tako izognil sceni z balkonom). Poleg horizonta je uporabil male makete stavb v Firencah, ki so na odru definirale prostor dogajanja²⁴. V nekaterih kasnejših produkcijah (na primer produkciji kraljeve opere v Convent Gardnu, London iz leta 1966, kjer sta plesala Nurejev in Fonteynova) so dodali balkon na stran odra le zato, da se je na njem pojavila Julija in potem odplesala duet na praznem odru (kot posledica svetovno znane scene z balkonom v originalnem tekstu).

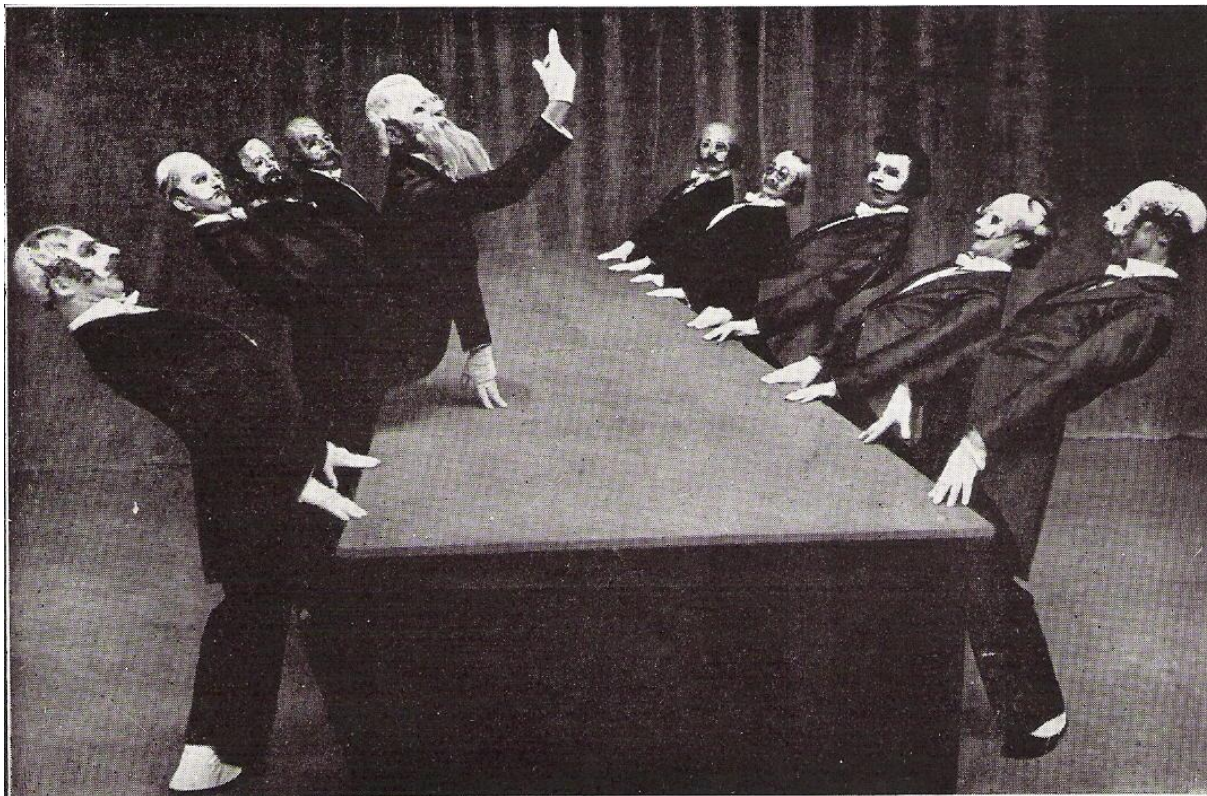


Slika 2: Originalna zamisel scenografije baleta *Romeo in Julija*

Sodobni ples je kasneje večinoma zamenjal barvan prospekt s črno zaveso, da bi še bolj izpostavil plesalce na odru. V primeru, da se je scenografija dejansko pojavljala na odru, je bila uporabljena minimalistično. Na primer v predstavi „Zelena miza“ (orig.: *The Green Table*, 1932), je koreograf Kurt Jooss vstavil dolgo zeleno mizo na sredino odra, ki je bila uporabljena v koreografiji¹. V plesni predstavi „Apolo“ koreografa Georga Balanchina (1928) je scenograf Andre Bauchant postavil platformo s stopnicami, ki so jo uporabljali plesalci za ples in je

²⁴ Zanimivo je, da je originalna zamisel Prokofijeva bila uprizorjena šele leta 2008 s strani plesne skupine Marka Morrisa. Prokofijev je bil pred prvo uprizoritvijo leta 1940 podvržen velikim političnim pritiskom okoli koncepta izvedbe, kjer je večinoma popuščal pritiskom. Na premieri skoraj ni razpoznal svojega dela, ker je koreograf Lavrovsky mino njega naročil adaptacije glasbe s strani Shermana in sam adaptiral scenosled. Vir.: <http://lovelives.net/discovery/chronology/>

simbolizirala spust treh muz (Kaliope, Polihimnije in Terpsihore) iz višav²⁵. V plesni predstavi Marte Graham „Apalaška pomlad“ (1944) je kipar/scenograf Noguchi predstavil tipično hišo prvih ameriških naseljencev z minimalističnim lesenim ogrodjem ter tako pustil prostor za ples.



Slika 3: Scenografija predstave „Zelena miza“ (orig.: *The Green Table*, 1932),

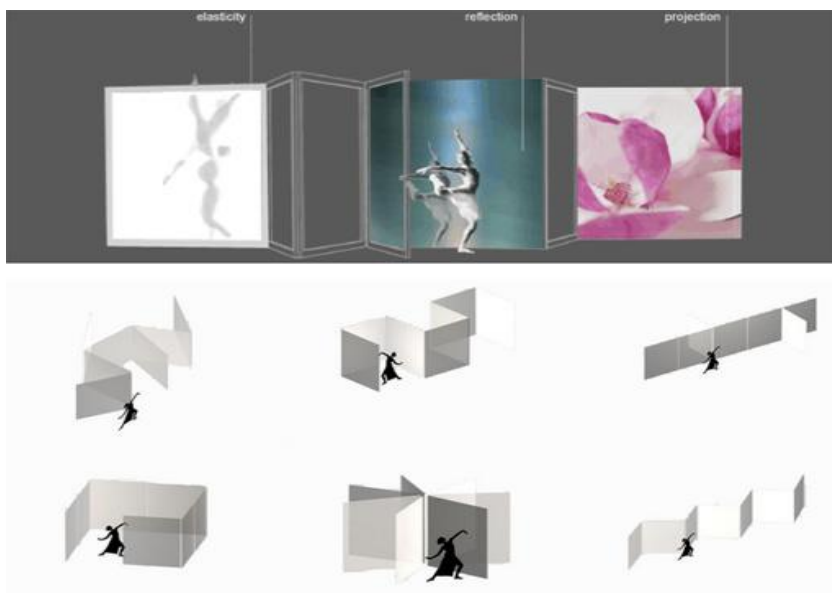
Od opisanega odstopajo le redki primeri. Na meji med minimalizmom in polno scenografijo je predstava „Polni mesec“ (orig.: *Vollmond*) Pine Bausch (2006). V predstavi je scenografsko postavljen velik kamen (kot ideja prikaza obale), celoten oder pa je v vodi, ki tudi občasno pada iz zraka (sistema nad odrom). Plesalci kreativno uporabljajo vodo kot rekvizit in tako napolnijo scenografski prostor odra. Oder je delo scenografa Petra Pabsta. V baletu „Le Train Bleu“ Nijinskega (1924, Ballet Russes)²⁶ je scenograf Henri Laurens za prostorsko predstavitev morske obale, kjer se balet narativno dogaja, dodal čiste nagnjene površine v peščeni barvi in dve hiški za preoblačenje, ki sta bili uporabljeni v koreografijah.

V nekaterih primerih je scenografija v plesu postala neke vrste hibrid med rekvizitom in sceno. Primer take scenografije je v predstavi „Sutra“, kjer ima vsak plesalec svojo leseno škatlo, ki je

²⁵ Glasbo za balet je napisal Igor Stravinskiy in kostumografijo je izdelala Coco Chanell. Vir.: <http://balanchine.com/apollo/>

²⁶ Za balet je kostume kreirala Coco Chanell in horizontalni prospekt oblikoval Pablo Picasso. Vir: <http://lovelives.net/discovery/chronology/>

v enem trenutku postelja, v drugem miza in v tretjem stolp, na katerem stoji plesalec. Podoben princip sta uporabila tudi arhitekta Guller in Guller (2002) pri zasnovi scenografije za sodobni ples. Celoten objekt plesalci premikajo/modulirajo med samo predstavo ter tako povezujejo in delijo odrski prostor. Vizualno struktura spominja na japonski origami²⁷.



Slika 4: Zasnova scenografije arhitektov Guller in Guller



Slika 5: Hibrid med scenografijo in rekvizitom v predstavi „Sutra“

Alvin Nicolais je v svoji predstavi „Sanctum“ (1948) uporabil „kletke“ v katere so bili ujeti plesalci. Kletke so bili mali podiji na različnih višinah, na katerih so stali plesalci. Nad podijem

²⁷Projekt ni bil realiziran.

so viseli pokrovi kletk, ki so bili povezani s podiji s širokimi elastikami - alegorijo rešetk, ki so jih plesalci uporabljali za svoj ples. Šotor (orig.: Tent, 1968) uporabil veliko šotorsko platno, ki so ga plesalci premikali v odrskem prostoru. V obeh primerih je scenografija posledica generalne vizije koreografa, ki je bila, da plesalci izgubijo svojo individualnost na odru in je zato uporabljal (med drugim tudi) scenografijo restriktivno.



Slika 6: Restriktivna scenografija v predstavi Sanctum

V primeru predstave Othello – Shakespeare in Tango je dejanska fizična scenografija minimalistična – projekcijsko platno, ki omogoča dostop z zadnje strani za senčne slike. Kar daje prostorsko globino in fikcijo uprizoritvenega okolja je vsebina projekcije.

4.2.3 SVETLOBNO OBLIKOVANJE

4.2.3.1 Značilnosti svetlobnega oblikovanja za ples

Oblikovanje luči za ples se močno razlikuje od oblikovanja luči za gledališče. Glavni vzrok za razliko se skriva v enostavnem dejstvu, da plesalec pripoveduje zgodbo z gibom, medtem ko dramski igralec besedo. Posledično so glavne potrebe v dramskem gledališču v dobri osvetlitvi igralca v obraz, medtem ko se pri plesu želi poudariti skulpturne prvine gibajočega telesa. Če se v dramskem okolju pristopa do luči kot “reprodukcije” realnega sveta, se pri oblikovanju luči za ples izpostavlja oziroma oplemeniti impresija plesnega giba. Tako si oblikovalec luči lahko dopusti več uporabe barvnih filtrov in svetlobnih efektov, ki dopolnjujejo plesalčevo pripoved kot pri dramski luči, kjer se le ta večinoma uporablja kot del scenografije razpoznavnega okolja.

Namen oblikovanja odrske luči je v primerjavi z oblikovanjem luči za druge namene (interjer, javna razsvetljava itn.), da skrije več kot razkrije. Tako oder oplemeniti in ne prikaže njegove realnosti sten in odrskih desk, temveč gledalcu pričara okolje, kjer zadihan in preznojen plesalec postane domišljjski lik.

To lahko dosežemo le z izbranim izborom svetlobnih virov, kjer je vsak parameter (moč, ostrina, kot, barva) preizkušen, analiziran in tudi zamenjan, če je to potrebno, do trenutka, ko postane luč del celote odrske slike.

Glavna naloga odrske luči je, da so akterji vidni gledalcu. Manj kot to je dovoljeno le v izrednih primerih, ko se luč uporablja, da poudari samo določene akcije ali podpre mračno tematiko trenutne odrske slike.

Čeprav na primer robniške luči²⁸ nudijo močno osvetlitev in tako lahko predstavljajo logično možnost za osvetlitev plesalca, se moramo zavedati, da moč svetlobe ne nudi nujno tudi primerne vidljivosti. Plesalec je s takim načinom osvetlitve lahko vizualno zaznan le kot dvodimenzionalni svetel objekt, ki se “stopi” z enako svetlim ozadjem in gledalcu ne nudi nobene domišljjske stimulacije. Ta tip osvetlitve je lahko primeren za “stand-up” komedijo ali

28 ang.: footlights (slovenski termin povzet po *Gledališkem terminološkem slovarju*, 2011)

govorništvo, kjer ni potrebe po plastičnosti prostora. Pri akrobatiki je tak način lahko celo potreben, saj lahko sence in barvni toni zmotijo vizualno percepcijo akrobata ter tako posledično povzročijo resne poškodbe izvajalca.

4.2.3.2 Oblikovaje luči za ples²⁹

Kot je bilo podano v uvodu v to poglavje, je glavni namen osvetlitve za ples izpostavitve plastičnosti, emocije in telesa, šele nato vidnost plesalčevega obraza. Prednje luči, če so v uporabi, služijo za barvanje odra ali za posebne efekte, saj večinoma plesalca naredijo preveč dvodimenzionalnega. Poleg stranskih luči se velikokrat uporablja tudi osvetlitev z lučnimi vlaki³⁰ in proti-svetlobo³¹ za izpostavo silhuete plesalca. V baletih pa tudi pri nekaterih drugih plesnih zvrsteh se uporablja tudi top³², ki sledi solo plesalce na odru in jih tako še dodatno poudari.

Pri stranski osvetlitvi se uporablja stranske lučne stolpe³³, ki se nahajajo v vsaki ulici³⁴ oziroma pri vsaki nogi³⁵. Večinoma je to 4 do 6 stranskih svetilnih topov na vsaki strani odra in vsak stolp ima 3 do 5 svetlobnih virov lahko pa tudi samo en vir. Viri so večinoma elipsasti reflektorji³⁶, ki so postavljeni tako, da osvetljujejo celotno širino odra, vendar se jih odrežejo, da ne osvetljujejo nasprotne ulice. Standardni vertikalni stolp s tremi svetlobnimi viri bo le te imel pritrjene na približni višini 30, 250 in 300 cm od tal in se običajno zaznamujejo kot visoka³⁷, srednja in cesta³⁸. Visoka in srednja luč se uporabljata za generalno stransko luč in

29 V tem poglavju predstavljam posebnosti osvetlitve za ples. V prvem delu predstavljam splošno sintezo različnih avtorjev na področju odrske osvetlitve plesa: Jane Rosenthal, 1972; Thomas R. Skelton, 1955-1957; Watson, 1990 in Wild, 2013. V drugem delu poglavja predstavljam kronološki razvoj oblikovanja luči za ples s štirimi predstavniki, ki označujejo začetek, analitično vzpostavitev pravil in uporabo diapozitivov in videa kot začetkov uporabe multimedije v odrski sliki.

30 ang.: Down lights ali Pools (slovenski termin povzet po *Gledališkem terminološkem slovarju, 2011*)

31 ang.: back lights (slovenski termin povzet po *Gledališkem terminološkem slovarju, 2011*)

32 ang.: Followspot (slovenski termin povzet po *Gledališkem terminološkem slovarju, 2011*)

33 ang.: lightning boom (slovenski termin povzet po *Gledališkem terminološkem slovarju, 2011*)

34 ang.: wing, entrance (slovenski termin povzet po *Gledališkem terminološkem slovarju, 2011*)

35 ang.: leg (slovenski termin povzet po *Gledališkem terminološkem slovarju, 2011*)

36 ang.: ellipsodials (slovenski termin povzet po *Gledališkem terminološkem slovarju, 2011*)

37 ang.: TOP (slovenski termin povzet po *Gledališkem terminološkem slovarju, 2011*)

38 ang.: SHIN ali shin buster (slovenski termin povzet po *Gledališkem terminološkem slovarju, 2011*)

imata večinoma različne barvne filtre, medtem ko se cesta v baletu uporablja za osvetlitev plesalčevih nog in luči pod tutuji. Pri sodobnem plesu se ceste uporabljajo kot glavni vir nenaravne svetlobe, ki je večinoma kombinirana z močnimi barvnimi filtri. Če je svetloba pravilno odrezana z noži in ne osvetljuje tal temveč samo plesalca, lahko dosežemo efekt "lebdenja" plesalca na odru. Ta efekt je lahko zelo dramatičen, še posebej v primerih, če je kombiniran z nasproti si postavljenimi reflektorji, ki vsebujejo kontrastne barve.

Vloga koreografa je tudi, da skupaj z oblikovalcem luči kreativno in odgovorno uporablja možnosti osvetlitve in tako jasno poda svojo vizijo gledalcu.

Zgodovinsko gledano, Jean Rosenthal³⁹ velja za začetnico oblikovanja luči za ples. V svoji knjigi "The Magic of Light" je zapisala:

»Za balet je bilo pričakovano, da je rožnat in ličen. Lučni sistemi so bili popolnoma nefleksibilni. Standardna oprema v evropskih opernih hišah je vsebovala pozicije na prvem lučnem vlakcu in na stranskih portalnih kulisah. Dodatna osvetlitev so bili en do dvajset svetilnih žlebov, ki so bili nametani nad odrom ali na njegovih straneh na višini od dobrega metra do dveh. Bilo je tudi nekaj, kar smo v žargonu imenovali "popkovne križne luči" (v bistvu so osvetljevale mednožje). Tako je bilo prve tri metre odra pravilno osvetljenega in je dopuščalo spremembo barv, modro za Labodje jezero in rdeče za Les Blanchés. Ostalo je bilo osvetljeno le s scensko lučjo brez globine ali čustva

Moj sistem je potreboval stranske lučne stolpe na vsakem vhodu kot temelj za fleksibilno osvetlitev celotnega odra. To je naredilo balet drugačne, kar je dvignilo veliko prahu med evropskimi koreografi.«

(Jean Rosenthal, The Magic of Light 1972, 117-118)

39 Jane Rosenthal (1912 – 1969) je bila učenka Stanleja McCandellssa. V svoji karieri je sodelovala z Orsonom Wellsom, Johnom Housemanom, Marto Graham, Metropolitansko Opero v in baletno hišo New York City Ballet. Oblikovala je preko 200 predstav med katerimi so tudi musicali: West Side Story (1957), The Sound of Music (1959), A Funny Thing Happened on the Way to the Forum (1962), Fiddler on the Roof (1964), Hello Dolly! (1964) in Cabaret (1966)

Druga pomembna oseba v razvoju oblikovanja odrske luči za ples je Thomas R. Skelton⁴⁰, ki je, podobno kot McCandless za igro, razvil sistem osvetlitve, ki temelji na razdelitvi odra na odrska območja je s svojim sistemom razdelil oder glede na gibanje plesalca po odru.

Skelton je za boljšo orientacijo v odrskem prostoru imenoval pot⁴¹ osvetlitev, ki se nanaša na globino odra (uporabljeni svetlobni viri v dvorani in na prvem električnem vlaku), medtem ko je imenoval ravnina (ang.: plane) osvetlitev, ki se nanaša na širino odra (uporabljeni svetlobni viri, ki so na pokončnih svetilnih stolpih ob straneh odra). Obarvanje odra (ang.: wash) dosežemo s približno enako usmerjenimi svetlobnimi elementi, ki osvetlijo celoten odrski prostor.

Tako kot McCandless pred njim je tudi Skelton s svojim sistemom 12 področij postavil temelj, iz katerega izhaja lučno oblikovanje za vse sodobne plesne produkcije. Pri predstavi Othello – Shakespeare in Tango se je uporabljala kombinacija njegovega sistema in osvetlitve Fullerjeve, kar opisujem tudi v dodatku pod poglavji 6.5.2 - Oblikovanje multimedijalnega okolja predstave(stran: 130) in 6.5.6 - Oblikovanje svetlobe (stran: 149).

Koreograf Alwin Nicolais ni uporabljal svetlobnega oblikovanja samo za poudarjanje dogajanja na odru, temveč jo je uporabil tudi za izkrivljanje vidne slike. Pri tem je uporabljal močne barvne filtre, gobose in projekcije, ki so izpostavljale, skrivale in izkrivile plesalčevo telo in gib ter ustvarile nove oblike, prostore in silhuete v konceptu njegovega tonskega gledališča. Pred inovativnimi pristopi Nicolaisa so se projekcije na odru uporabljale samo na opernem platnu za plesalci, medtem ko je Nicolais uvedel uporabo slike na plesalcih in scenografiji.

40 Thomas R. Skelton (1927 -1994) je po zaključki svojega študija nadaljeval plesno kariero pri Marti Graham in Jose Limonu ter kasneje pričel svojo kariero oblikovalca luči kot pomočnik Jean Rosenthal. V petdesetih letih je redno pričel pisati za Dance Magazine, kjer so v nadaljevanjih objavili tudi njegov „Handbook of Dance Stagecraft“ med leti 1955 – 1957 po katerem sem tudi ustvaril sintezo njegove predstavitve v tem poglavju. Poučeval je na univerzi Yale in New York Studio and Forum of Stage Design. Sodeloval je z American Ballet Theatre, The Joffrey Ballet, New York City Ballet in Ohio Ballet. Oblikoval je odsko luč za 63 različnih broadwayskih produkcij in prejel tri nominacije za nagrado Tony na področju oblikovanja luči.

41 ang.: path

Njegovo primarno izhodišče je bilo, da je plesalec samo gledališki element, ki soustvarja gledališko sliko (kar je vplivalo tudi na njegovo scenografijo, kostumografijo in make up). Na primer v svojem delu PRISM, BEWITCHED, AND CANTOS (1956) so plesalci uporabljali ogledala ter tako sami aktivno modulirali odrsko luč. V produkciji CAVE (1968) je uporabil projekcijo kot del kostumografije, ki je skrnil, moduliral in poudaril dele plesalčevih teles. Tako je gledalec izgubil občutek, da gleda človeško telo, temveč so se pred njim pojavile domišljajske „prikazni“ sestavljene le iz svetlobno izpostavljenih gibljivih delov plesalčevega telesa. Zvestna odločitev, da napačno predstavlja plesalčevo telo v gledališkem prostoru loči Nicolaisa od skoraj vseh ostalih koreografov (West, 2008). V isti produkciji je Nicolais uporabil tudi stranske projekcije na belo plastificirano šotorsko platno, ki je viselo na odru. Kot navaja Barbara E. Nickolitch v svojem eseju:

»... Platno je modulirano z oranžnimi, rumenimi in belimi krivuljami projekcije, ki so v naslednjem trenutku rdeče in vijolične. Že minimalno gibanje razlije projekcijo ter tako velikanski artefakt deluje, kot da bi bil živ, nerealen fenomen.« (Nickolitch 1973, str.: 88).

Prav ta „nerealen fenomen“ sestavljen predvsem iz preišljene uporabe svetlobe in giba plesalcev je vzbudil pri gledalcu občutek skrivnostnega sveta predstav Alwina Nicolaisa.

4.2.4 ZVOČNO OBLIKOVANJE

V času primitivnih kultur sta bila glasba in ples tesno povezana, dostikrat je plesalec bil hkrati tudi glasbenik ali pevec. Interakcija med glasbeniki in plesalci je bila močna in obojestranska, kar je omogočal sistem improvizacije v ritmičnih okvirjih. V današnjem času se je ta način interakcije med glasbeniki in plesalci ohranil le v primitivnih kulturah in v jazzu, kjer plesalec stepla sodeluje v jazzovski improvizaciji kot tolkalist.

Kasneje se je glasba začela pisati in organizirati. Posledično so plesalci v kontekstu procesa pred-produkcije plesne predstave postali sekundarni. Glasba je bila komponirana posebej za

plesno predstavo, kar je pomenilo tesno sodelovanje (in preverjanje moči) med skladateljem in koreografom ter časovno zamudne adaptacije. Večinoma je proces dela potekal na način, da je skladatelj komponiral glasbo, koreograf pa je naknadno ustvaril koreografijo glede na dinamiko danega glasbenega materiala. Plesalci pa so večinoma celotno bogatost glasbe občutili šele pri vajah na odru, se pravi proti na koncu pred-produkcijskega procesa. V samem procesu nastajanja koreografij v plesnem studiu jih je spremljal le korepetitor na klavirju.

V dvajsetem stoletju z izumom zvočnega zapisa so se plesalci „osvobodili“ nujnega sodelovanja z živimi glasbeniki. Koreografi so glasbo začeli uporabljati kot material, se pravi so izbirali med posneto glasbo ter sestavili kompozicijo posnetkov, ki je podpirala njihovo umetniško vizijo. Začeli so tudi uporabljati tudi zvoke iz okolice, zvoke, ki jih je izvedel plesalec z gibom in so bili zajeti s pomočjo mikrofонов ter tišino. Vse možnosti so podpirale tehnične rešitve – nove tehnologije zajema zvoka, njegove ojačitve in možnosti kontrole zvoka (mešalne mize in predvajalniki) – v plesno uprizoritev je vstopil tonski tehnik kot aktivni član uprizoritve. V primeru predstave Othello – Shakespeare in Tango zvok igra pomembno vlogo povezovalca različnih medijev in nosi ključne vsebinske informacije, kar opisujem v poglavjih priloge 6.5.2.5 - Sporočilnost zvočne slike (stran: 134) in 6.5.5 - Oblikovanje zvoka (stran: 143).

4.3 DIGITALNO PODPRTA UPORIZITEV

4.3.1 ZNAČILNOSTI DIGITALNO PODPRTE UPORIZITVE

Sam produkcijski prostor vsebuje analogno tehnologijo, vendar se v pred-produkcijskem postopku uporabljajo novi mediji (CAD, programi za obdelavo zvoka, elektronska komunikacija, digitalne baze podatkov ...). Tak primer produkcije je predvsem značilen za male projekte ali projekte, ki želijo poudariti klasičnost odrskega prostora oziroma v njem poudariti predvsem gib kot glavni medij komunikacije.

4.3.2 DIGITALNO PODPRTO NAČRTOVANJE ODRSKEGA PROSTORA

Stoletja se je za oblikovanje odrskega prostora uporabljalo tradicionalne instrumente/medije, se pravi skice, barvne izrise, tehnične izrise in modele. Ti instrumenti zahtevajo veliko časa in finančnega vložka - kot na primer navaja Reaney (1995), lahko potrebujemo za model scenografije več kot sto delovnih ur in drage materiale, poleg tega se lahko v procesu izdelave prihaja do napak, ki zahtevajo izdelavo novega modela.

Danes se tehnične zahteve zaradi kompleksnosti uprizoritev večajo, medtem ko čas za pred-produkcijo ostaja enak ali pa se celo krajša. Posledično oblikovalci potrebujejo inteligentna digitalna orodja za oblikovanje (CAD – computer aided design), ki omogočajo hiter vnos sprememb, virtualno realnost (3D izrisi prostora/animacije) in kompozicije mešane realnosti za hitro in natančno oblikovanje prostora.

Elektronska tehnična dokumentacija omogoča še več pomembnih opcij v post-produkciji. Omogoča bolj kvalitetno arhiviranje tehnične dokumentacije v več izvodih in medijih (tiskan material, CD, DVD, trdi disk, v oblaku ...), lahko je uporabljena za druge namene (pedagoški

material, osnova za drugi projekt ...) ali pa se iz originalnih dokumentov izdelava nove za specifično gostovanje v drugem odorskem prostoru.

V primeru predstave Othello - Shakespeare in Tango se za načrtovanje same scenografije ni uporabljalo digitalnih rešitev razen v primeru predstavitvenih materialov, ki so služili za razlago zasnove projekta sodelujočim oblikovalcem, saj je sama fizična scenografija projekta minimalistična.

4.3.3 DIGITALNO PODPRTO OBLIKOVANJE ODRSKE LUČI

Enako velja za oblikovalce luči, saj se čas razpoložljivosti dejanskega uprizoritvenega prostora v pred-produkciji krajša zaradi optimizacije zasedenosti prireditvenih prostorov. S tem se zmanjša možnost eksperimenta/oblikovanja luči na mestu, ki pa je še zmeraj nujen del procesa pred-produkcije. Progami omogočajo izvoze in uvoze tehnične dokumentacije po uveljavljeni standardizaciji in so modularni v smislu možnosti dodajanja novo razvitih elementov odrske tehnologije (na primer nov tip odrske luči z njenimi parametri se lahko uvozi v knjižnico programa).

V primeru predstave Othello - Shakespeare in Tango smo uporabili rešitve podjetja ETC (Electronic Theatre Controls), kar opisujem tudi v poglavju priloge 6.5.6 - Oblikovanje svetlobe (stran: 149).

4.3.4 DIGITALNO PODPRTO OBLIKOVANJE ZVOČNE SLIKE

Tudi pri oblikovanju zvočne slike predstav nova tehnologija omogoča hitrejše delovanje in adaptacije. Danes je za koreografa glasba „tekoč“ material – je novomedijski objekt (po Manovichu) ki se lahko adaptira (podaljšuje, krajša, modulira, ponavlja ...) in meša z drugimi zvoki ali glasbo v računalniškem programu, brez izgube kvalitete in večinoma brez skladatelja. Njegovo vlogo je prevzel oblikovalec zvoka ali pa koreograf sam. Koreograf posledično ni več

„ujet“ v zvok, temveč ga uporablja za potrebe svojega izražanja, adaptacije so možne med procesom samega ustvarjanja koreografij v plesnem studiu in plesalci imajo na razpolago celotno bogatost zvočne slike v procesu nastajanja koreografij. Za potrebe uprizoritve je živo glasbo zamenjal unikaten novomedijski objekt, ki je v procesu uprizoritve zmeraj enak - nima potenciala človeške napake tako kot živa glasba. Pri tem prihaja do problema avtorskih pravic, saj adaptacije posegajo v originalno avtorstvo skladatelja. Zato so nekateri koreografi postali tudi skladatelji (na primer Alwin Nicolais), uporabljajo glasbene zanke (ang. loops) iz knjižnic, s katerimi sestavijo svoj aranžma, v zvočni sliki uporabljajo samo zvok (elektronski ali posnet), uporabljajo glasbo, ki je na voljo v internetnih knjižnicah pod licenco CC (nag. Creative Commons) ali pa glasbo, ki so ji potekle avtorske pravice (ang. public domain).

V primerih, ko je v uprizoritvi uporabljena živa glasba, je to zavestna odločitev avtorja projekta, kar pomeni tehnološki (in miselni) preskok med nekoč nujnim in danes možnim. V tem primeru se med procesom ustvarjanja koreografij uporablja digitalni posnetek in dostikrat se šele na odru (generalni vaji) plesalci srečajo z živo glasbo.

V primeru predstave Othello – Shakespeare in Tango je oblikovanje zvoka zahtevalo specifične rešitve, ki ne bi bile mogoče brez digitalne podpore - več opisujem v poglavjih priloge 6.5.2.5 - Sporočilnost zvočne slike (stran: 134) in 6.5.5 - Oblikovanje zvoka (stran: 143).

4.3.5 DIGITALNA KOMUNIKACIJA

Poglavje digitalne komunikacije delim na dva segmenta. Prvo je notranja komunikacija v času pred-produkcije, drugi pa je komunikacija z zainteresirano publiko. V obeh primerih so se komunikacijske poti s prihodom novih medijev temeljito spremenile in vplivale na uprizoritveno umetnost.

Nove komunikacijske poti so vpeljale v produkcijsko sodelovanje na daljavo, deljenje datotek in sodelovanje v projektu preko oblačnih storitev, ki nudijo skupinsko projektno vodenje s pomočjo interne komunikacije, skladiščenja podatkov, koledarjev, dodeljenih nalog itn.

Če je še deset let nazaj bilo mogoče, da je projekt postal viden s pomočjo napovedi ali oglaševanja v klasičnih medijih je danes v poplavi informacij taka strategija neuspešna. Zainteresirana publika je postala zahtevna glede informacij s strani producentov, želijo vedeti več o samem projektu, njegovi zasnovi, umetnikih, ki v njem sodelujejo in hkrati z demokratizacijo informacij, ki jo je omogočil splet 2.0, postali tudi glavni kritik projektov, ki so promovirani ali kritizirani s strani posameznikov v blogih, socialnih omrežjih itn.

4.3.5.1 Digitalna komunikacija v času predprodukcije

Z razvojem novih medijev in njihove vtikanosti v današnjo družbo se je temeljito spremenil tudi način dela v pred-produkciji. Geografska oddaljenost ni več omejitev, saj novi mediji omogočajo komunikacijo, pretakanje dokumentov, posnetkov, ne glede na geografsko lokacijo posameznika, ki sodeluje v projektu. Tako lahko na primer glasbo za projekt ustvarja skladatelj med potovanjem po Avstraliji, režiser, ki je stalno na poti, režira na daljavo z občasnimi obiski, plesalci vadijo v svojih studiih po navodilih koreografa/režiserja, grafični oblikovalec ustvarja promocijski material na svojem domu, v primeru, da kaj potrebuje, kontaktira s producentom po elektronski pošti. Periodično vsi sodelujoči usklajujejo mnenja na telekonferenci in se usklajujejo preko oblčnih storitev za skupinsko projektno vodenje s pomočjo interne komunikacije, skladiščenja podatkov, koledarjev, dodeljenih nalog itn., ki so dosegljive na vsakem računalniku ali pametnem telefonu povezanem na internet. V realnem prostoru vsak svoje delo do nekaj dni pred premiero projekta, ko se združijo na skupnih vajah.

Dejansko so novi mediji skoraj izničili geografske limite pri produkciji ter na drugi strani izpostavili motivacijo/profesionalnost posameznika. V produkcijskem procesu prihaja do anomalij, kjer je težje dobiti soustvarjalca, ki je geografsko lociran le nekaj sto metrov od vadbenega studia/ateljeja kot nekoga, ki je na drugem kontinentu.

Tak način dela je bil skoraj nemogoč v plesu do uvedbe širokopasovnih povezav in spleta 2.0, ki sta omogočila enostavno objavlanje in pretakanje digitalnih video vsebin, ki zasedajo veliko prostora v primerjavi z drugimi novomedijskimi objekti. Pred tem je v plesu sicer bilo veliko poizkusov kodiranja/zapisa giba (od renesančnih knjig, ki so vsebovale zapise do Labanove

notacije), ki pa so bili neuspešni v svoji uporabi predvsem zaradi kompleksnosti, oslanjanja na samo en stil plesa in pomanjkljivosti (na primer Labanova notacija ne vsebuje komunikacijskih zapisov gibanja teles, čeprav je najbolj definirana notacija giba). S pretakanjem, objavljanjem in arhiviranjem video posnetkov na spletu je bila ta problematika enostavno premoščena – zamenjana z digitalnim video zapisom.

V primeru predstave Othello – Shakespeare in Tango smo uporabili rešitve Google Drive, YouTube, Trello in elektronsko pošto za komunikacijo med ustvarjalci predstave. Več opisujem v poglavjih priloge: 6.4.12 - Priprava interne komunikacijske platforme (stran: 127) in 6.5.1 - Organizacija skupinske komunikacije (stran: 130).

4.3.5.2 Digitalna komunikacija z zainteresirano javnostjo

V poplavi informacij in tekmovanju za prosti čas uporabnika/gledalca, ki je močno zaseden z drugimi mediji, kot so televizija, film, internetne vsebine in računalniške igre, se je močno spremenila tudi komunikacija z njimi. V sedanji družbi in načinu komunikacije se pravi poplavi informacij več ne zadostuje, da je uprizoritev objavljena v napovednikih in tiskanih medijih, temveč je pomemben element aktivna komunikacija z zainteresiranimi posamezniki preko novih medijev.

Socialni mediji igrajo močno vlogo v drugi zabavni industriji in mlajša generacija obiskovalcev je že navajena komunicirati z umetniki na način, ki ni bil mogoč pred tem oziroma zelo omejen (pisma oboževalcev, ki so lahko bila odgovorjena ali pa tudi ne). Pričakujejo, da bodo lahko sledili umetnike na Twitterju, komunicirali z njimi na Facebooku in ostali z njimi v kontaktu izven dane produkcije. Arden Rysphan, direktorica kanadskega združenja dramskih umetnikov navaja, da je v njeni instituciji generacijska luknja med starejšimi in mlajšimi umetniki. Medtem ko so mladi navajeni komunikacije preko socialnih omrežij, pisanja blogov in objav delovnih posnetkov, se starejša generacija bori proti navedenim možnostim, predvsem z argumentacijo, da to ni njihovo delo in da snemanje vaj posega v osebno sfero raziskave materiala uprizoritve, ki ni namenjena objavi. V internetni raziskavi, ki jo je izvedla kanadsko podjetje Ballinran Entertainment leta 2011 o uporabi digitalnih tehnologij v gledališču, je neznan anketiranec navedel (Thopson in Boniface, 2011, str.: 8):

„... Uporaba digitalnih medijev ima za napoved uprizoritve izreden marketinški potencial, saj so uprizoritve večinoma tako malo časa na sporedu, da so večinoma se že končane, ko je objavljena (uradna) medijska kritika. Grajenje interesa skozi objavo napovednikov, posnetkov vaj in intervjujev z umetniki v digitalnih medijih se kaže kot resna priložnost ...“

Primer dobre rešitve implementacije novih medijev je na primer internetna stran National Theatre v Londonu (www.nationaltheatre.org.uk), kjer določeno dramsko uprizoritev podpirajo z napovedniki, s kratkimi pogovori z umetniki, daljšimi pogovori, posnetki iz vaj ter izobraževalnim materialom na področju tehnologije, oblikovanja ali dramaturgije.

Zaključimo lahko, da novi pristopi pri napovedi projekta v kombinaciji z novimi načini komunikacije v družbi igrajo močno vlogo v uspešnosti projekta, ne glede na njegovo kvaliteto. Preko kanalov, ki jih nudijo socialna omrežja v kombinaciji z mobilno telefonijo, obiskovalci objavljajo svoje kritike takoj po premieri ali celo že med premorom ter tako gradijo digitalno različico promocije od ust do ust, ki se v trenutku objave razširi preko njihovih socialnih mrež.

Vendar pa uporaba komunikacije s potencialnimi gledalci preko novih medijev zahteva tudi veliko časa, kar lahko pripelje do problemov pri manjših produkcijah, kjer majhna skupina ljudi (večinoma koreograf in plesalci) pokriva vse segmente produkcije. V tem primeru je zelo pomembna začetna strategija, do katerega nivoja bo produkcija komunicirala z zainteresirano javnostjo in koliko časa pred samo premiero projekta. Ignoranca (kot posledica preobremenjenosti) do posameznikov, ki se zanimajo za produkcijo, nezanimive vsebine in zastareli podatki lahko produkciji prej škodijo, kot pomagajo pri njeni razpoznavnosti.

V primeru predstave Othello – Shakespeare in Tango smo za komunikacijo z zainteresiranimi posamezniki in mediji uporabili socialna omrežja Facebook, Twitter in YouTube ter uradno spletno stran projekta. Več opisujem v poglavju priloge: 6.7 - ZUNANJA KOMUNIKACIJA (stran: 154).

4.3.6 PROGRAMI ZA KREACIJO PLESA

Na internetu se lahko pridobi polno brezplačnih programov, ki vas naučijo „plesati“ (kot na primer Dance ali ChoreoPRO), vendar temeljijo na digitalno izboljšani tehnologiji grafik iz knjig tipa „naučite se plesati doma“, kjer so vrisani moški in ženski čevlji s puščicami v katero smer se premakne noga – niso ravno programska podpora za koreografa.

Najbolj znani „resni“ program za kreacijo plesnega giba je kompleksen Live Forms, pri katerem je zelo aktivno sodeloval koreograf Merce Cunningham. Koreograf si lahko izbira akcije ali mu jih lahko predlaga sam program ter tako dobimo nove možnosti giba. Kot je izjavil Cunningham: „Live Forms ne dela revolucije v plesu, temveč ga razširja, zato ker vidiš gib, ki je že zmeraj obstajal, le viden ni bil s prostim očesom.“ Program omogoča 3D animacije giba, ki se lahko tudi uporabljajo, kot projekcije v predstavi (Cunningham jih je uporabil v predstavi „BIPED“). Vendar so bile omejitve in kompleksnost programa Live Forms zaznane tudi s strani koreografov. Tako Scot de Lahunta navaja: „Verjetno je Live Forms res „edini“ program za koreografe, vendar ni veliko uporabljen«. Poleg dostopa do računalnika ter časa in napora, da se ga naučiš uporabljati, program Live Forms uteleša, če bi lahko temu tako rekli, estetiko Cunninghama ... Popolno za Cunninghama, vendar omejeno za koreografe, katerih gib in estetika usmerjena v po drugih linijah.“

Leta 2007 se je začel uveljavljati tudi program Choreographic Language Agent (CLA) katerega je razvija in aktivno uporablja koreograf Wayne McGregor v sodelovanju z OpenEndedGroup v okolju Field. Pri razvoju sodelujejo tudi drugi koreografi kot na primer Scott deLahunta in je na voljo pod odprtokodno licenco, je trenutno v fazi beta testiranja ter deluje v operacijskih sistemih Mac OS ali Linux. Glede na to, da pri razvoju sodeluje več koreografov, ima program resne potencialne za implementacijo v plesno srenjo.

Ples je kompleksen in estetika plesalca/koreografa je skoraj neomejena, zato bomo verjetno potrebovali še nekaj let, da se bo razvil program, ki bo univerzalno podpiral digitalno kreacijo kompleksnega plesnega giba in ki bo tudi uporabniško prijazen za koreografa (trenutno CLA kaže potencialne). Iz druge strani lahko nudijo novi pristopi zajema 3D prostora novo logiko,

tako kot na primer testni projekt Google Tango, ki bo podpirala zajem gibanja telesa in kasnejšo obdelavo/predelavo v programskem okolju.

4.3.7 PREKODIRANJE PLESNE UMETNOSTI

Z redno izpostavljenostjo logiki delovanja programov kot so na primer programi za obdelavo slik, videa in zvoka ali digitalni estetiki in logiki na splošno (video, digitalna fotomontaža, mešanje (remix) vsebin, igranje iger na računalniku, funkcije izreži in prilepi, dnevna uporaba pametnih telefonov ...) na eni strani in v zadnjem času pojavu hibridnih plesnih zvrsti (bacha-tango, swango, swing latino ...) ter mešanju zvrsti pri uprizoritvah (Balet Tango (Clug, SNG Maribor), The Latin Nutcracker (Benavidez, Den Theater), Swan Lake Reloaded (Rydman)...) na drugi strani lahko zaključim, da novi mediji tudi posredno vplivajo na demokratizacijo in estetiko plesa v 21. stoletju. Ustvarjalci več ne razmišljamo o posamezni plesni zvrsti, prostoru, diagonalah, krogih, linijah, itn., temveč tudi o plasteh (ang.: layers), mešanju plesnih stilov, vsebine, montaži uprizoritvenega prostora itn.

***Primer:** Avtorska predstava Vesne Pernarčič „Čas za Tango“ je uporabljala ročno vodeno svetlobno oblikovanje, ker je bila varietejske narave akterja nista bila ozvočena. Glasbo za predstavo je napisal Davor Herzeg, ki je tudi z digitalno tehnologijo ustvaril glasbeno matriko za vaje. Tako se je lahko glasba v dogovoru s koreografoma, plesalcema/igralcema in režiserjem modulirala do končne verzije preden je bila dokončno posneta v zvočnem studiu in digitalno optimizirana za matriko predstave*

4.4 DIGITALNO VODEN UPORIZITVENI PROSTOR

4.4.1 ZNAČILNOSTI DIGITALNO VODENEGA UPORIZITVENEGA PROSTORA

Tehnični elementi so oblikovani ali kontrolirani s pomočjo digitalne tehnologije kot na primer digitalna mešalna miza za luč, zvok ali video, ki je bil digitalno obdelan in kasneje predvajan na sami uprizoritvi. Navedeni elementi bi lahko bili upravljani z analognimi metodami, vendar dobimo boljše in hitrejše rezultate z digitalnimi tehnologijami.

4.4.2 DIGITALNO UPRAVLJANJE ODRSKEGA PROSTORA

S pomočjo računalnika kot vmesnika, se kontrolira mehanika odrskega prostora se pravi spuščanje in dvigovanje vlakov, rotacije odra, odpiranje in zapiranje glavne zavesne itn. V osnovi gre za koncept robotike, kjer je mogoče programirati mehanske akcije vnaprej za potrebe uprizoritve ter jih sprožati na iztočnice. Za trenutno najbolj tehnično napreden uprizoritveni prostor svetu velja oder produkcije „Ka“ produkcijske hiše Cirque du Soleil (Stalna postavitve MGM Grand hotel, Las Vegas, Nevada, ZDA). Sestavljen je iz večjega odra dimenzij 7,6 x 15,2 x 1,8 metra in tehta 50 ton, ki se lahko rotira 360 stopinj v prostoru, nagne za 100 stopinj in vertikalno premakne za 22 metrov, največja hitrost premika odra je 0,5 metra na sekundo (Droney, 2008). Prav razvoj in implementacija robotike je v odrskem prostoru omogočila kompleksna mehanska okolja, ki so bila tehnično neizvedljiva pred tem.



Slika 7: Premična ploščad predstave Ka (Cirque du Soleil)

4.4.3 DIGITALNO VODENJE SVETLOBE

Digitalne mize za vodenje svetlobe, se pravi računalniki s posebnimi vmesniki, ki so posledica historičnega razvoja kontrolnih vmesnikov svetlobnega oblikovanja, večinoma prevladujejo v trenutnem okolju uprizoritvene umetnosti. Po eni strani so cenovno ugodni po drugi strani pa lahko vodijo kompleksno svetlobno oblikovanje odrske uprizoritve na sistem shranjevanja iztočnic, ki so lahko popolnoma definirane vnaprej ali pa delno definirane ter s tem razbremenijo lučnega tehnika, da se lahko posveti specifični svetlobni akciji, ki je pomembna za uprizoritev. Z nastopom motoriziranih (se pravi robotskih) lučnih virov imenovanih „moving heads“ je uprizoritveni prostor pridobil svetlobno dinamiko, ki je bila prej mogoča le z ročnimi usmerjanji posameznega lučnega elementa. Enako velja za daljinsko vodene menjalce barvnih filtrov, gobosov, irisov itn. Trenutni trendi kažejo na združevanje multimedijskih projektorjev s tehnologijo „moving head“-ov, ki omogočajo združevanje odrske osvetlitve z digitalno sliko.

Eden izmed prvih modelov na tem področju za profesionalno rabo je StarkPRO Revolution, italijanskega podjetja Stark (Stark, 2014).

Največji premik na področju svetlobnega upravljanja (po uvedbi električne osvetlitve) se je zgodil v 90. letih (kar se pokriva s splošnim razvojem novih medijev in njihovega vpliva na družbo) ko je UISTT⁴² uvedla standard DMX 512. Pred tem je vsak proizvajalec lučne tehnike imel svoj sistem, kar je povzročalo velike probleme s povezovanjem in kontroliranjem posameznih elementov. Po uvedbi standarda DMX se je ta problem končal, kar je pomenilo veliko poenostavitev vzdrževanja in dograjevanja svetlobnih sistemov v gledališčih. Tehnično gledano je DMX 512 standard, kjer v 44.000 ciklih na sekundo signal vsebuje 512 paketov informacij, in vsak paket vsebuje 256 stopenj. V osnovi je bil razvit za kontrolo svetlobnih regulatorjev, danes pa se uporablja tudi za kontrolo menjave barvnih tonov, gobosov, gibanja „moving head“ov itn. Vsak svetlobni vir, kontroliran s pomočjo DMX, ima svoj naslov. (Gillette, 2008, str.: 410)

4.4.4 DIGITALNO VODENJE ZVOČNE SLIKE

Enako, kot velja za svetlobno oblikovanje, je digitalno vodenje zvočne slike konstanta v današnjem okolju uprizoritvene umetnosti. Večina glasbe, ki ni izvajana v živo v času uprizoritve, je zapisana v digitalnem formatu kot novomedijski objekt (Wav, mp3, aac ...), arhivirana na digitalnih nosilcih (CD, DVD, USB ključki, notranji in zunanji trdi diski, SD kartice ...) in predvajana preko multimedijskih predvajalnikov (računalnikov, zvočnih digitalnih mešalnih miz, ki vsebujejo predvajalnike, avdio komponentnih predvajalnikov ...). Prav tako je živa glasba/zvok večinoma zajeta preko vmesnikov (mikrofonov) in v sodobnih mešalnih mizah digitalno obdelana z različnimi digitalnimi efekti (matematičnimi algoritmi) ter v realnem času predvajana preko zvočnega sistema. Novejše zvočne mešalne mize, ki so dejansko računalniki s specifičnimi vmesniki in programsko opremo DAW (ang.: digital audio workstation), ki na

⁴²UISTT – United States Institute for Theatre Technology

zaslonu grafično deluje kot mehanska zvočna miza, omogočajo tudi hitro nadgrajevanje zvočnih efektov preko sistema vtičnikov (ang.: plugins)⁴³.

Tudi zvočni sistem se zaradi možnosti večkanalnega zvoka in alternativnih postavitvev zvočnih virov s pomočjo digitalne tehnologije osvobaja klasičnega standarda stereo predvajanja ali tako imenovane FOH (ang. front of house) postavitve. Na primer skladatelj in koreograf Ivan Mijačević je pri projektu »Sitting on a Fence« (Tel Aviv, 2011) uporabil majhen prenosni multimedijski predvajalnik z zvočniki za domačo uporabo kar na odru, za katere je predhodno optimiziral zvočno sliko, da je akustično delovala v prostoru z 250 gledalci. Na drugi strani ima produkcija „KA“ (Circle du Soleil) v gledališču vgrajen par zvočnikov v vsakem sedišču (skupaj je v gledališču postavljenih več kot 4000 zvočnikov), in hkratno optimizira akustično sliko vsakega gledalca posebej s pomočjo digitalne tehnologije⁴⁴.

***Primer:** V predstavi „Pozor Hud Ples!“ Zavoda En Knap je svetlobno oblikovanje kontrolirano z digitalno lučno mizo. V sami predstavi je tudi posnetek originalne plesne skupine En Knap, ki je bil digitaliziran (originalno video Beta), intervjuji z naključnimi posamezniki*

⁴³Najbolj razširjen sistem vtičnikov je VST (ang.: Virtual Studio Technology), ki ga je razvil Steinberg (programska hiša, ki je razvila DAW Cubase). Cubase je objavil specifikacijo vmesnika in SDK (ang.: software development kit) leta 1996 ter tako omogočil zunanjim razvijalcem razvoj vtičnikov. Sprva je bil sistem vtičnikov predviden samo za program Cubase, vendar je zaradi popularnosti postal standard v glasbeni produkciji. Vir: Wikipedija.

VST je relativno nova tehnologija, za katero še ne obstaja strokovne zgodovinske literature ali relevantnih avtorjev, zato, menim, da informacija, objavljena v spletni enciklopediji Wikipedija, ustreza kriteriju zanesljivosti vira.

⁴⁴Kot opisujejo oblikovalci zvoka in inženirji na portalu „FOH online“ so zvočno sliko oblikovali po posameznih iztočnicah predstave. 200 vhodov in 4000 zvočnikov (od tega 60 nad glavami gledalcev) kontrolirajo preko programa SpaceMap podjetja Meyer Sound. Predvidevajo, da je to trenutno verjetno največji sistem prostorskega zvoka na svetu.

(vir: <http://www.fohonline.com/home/22-installations/293-ka.html>)

4.5 MULTIMEDIJALEN UPRIZORITVENI PROSTOR

4.5.1 ZNAČILNOSTI MULTIMEDIJALNEGA UPRIZORITVENEGA PROSTORA

Kot navaja Purg (2006) pojem multimedija splošno označuje transport informacij z uporabo več različnih tehničnih oziroma komunikacijskih medijev. Tako pogovorno kot tudi strokovno se pogosto uporablja za poimenovanje kompleksnega procesa obdelave, prenosa in hranjenja podatkov v sodobni medijski produkciji (založništvo, glasbena in video produkcija, računalništvo/splet, zabavna industrija). Na področju računalništva po eni strani označuje nosilce več medijskih (mešanih) informacijskih oblik, po drugi pa zajema različne vmesnike med človekom in računalnikom (tipkovnica, miška, mikrofona, kamera, igralna palica, krmilo itd.) oziroma med računalnikom in človekom (ekran, zvočniki/slušalke, podatkovna čelada itd.).

Uporaba multimedijske tehnologije (ki ni nujno digitalna) kot del same uprizoritve, ki je bila ustvarjena (izbrana, montirana, posneta, oblikovana ...) za uprizoritev. Pomembno je opredeliti multimedijo, preden se posvetimo njeni implementaciji v odorskem prostoru. Tannenbaum v svojem članku o oblikovanju multimedije in zgodovini človeške komunikacije podaja natančno definicijo, **ki je: interaktivna računalniško vodena prezentacija, ki vsebuje najmanj dva od naslednjih elementov: tekst, zvok, sliko, animirano sliko in animacijo** (Tannenbaum, 2000). V tej definiciji je povezal računalniško vodeno predstavitev z vsaj enim elementom odrskega oblikovanja. Večina sodobnih uprizoritev vsebuje dva ali več medijev, ki simbiotično ustvarjajo celotno odsko sliko in bi jih lahko imenovali multimedijalne kot na primer brane poezije podloženo z glasbo ali drama s projekcijo fotografij kot del scenografije. To še toliko bolj velja v primeru plesnih uprizoritev, kjer ima večinoma zvok poleg giba centralno vlogo.

Kot sem že navedel v uvodu magistrskega dela je glavni namen uprizoritvene umetnosti, da spodbudi reakcijo, občutek v gledalcu s pomočjo komunikacije med akterjem in gledalcem. Multimedija in film sta zelo močni komunikacijski orodji, vendar se razlikujeta od

uprizoritvene umetnosti predvsem v možnosti, kako se akter odziva na reakcije občinstva (Tannenbaum, 2000). Ta razlika je pomembna pri strategiji implementacije multimedije v odrski prostor, saj je njen namen, da obogati uprizoritveno izkušnjo brez izgube interakcije med občinstvom in akterjem (Tannenbaum 2000). Kot posledica umetniške izraznosti (na primer: via negativa⁴⁵ ali NO manifesto⁴⁶), globalne recesije in posledično izgube sofinanciranj projektov, ali enostavno zaradi tehničnih potreb (ples potrebuje čist odrski prostor) se veliko uprizoritvenih projektov dosti manj zanaša na fizično scenografijo in bolj na kreacijo iluzije v glavi gledalca. Vendar na drugi strani je ravno implementacija multimedije v odrski prostor lahko rešitev, kjer lahko določena sporočila bolj učinkovito prenašamo, ohranimo čist odrski prostor in je hkrati cenovno ugodna (Tannenbaum, 2000). Tako je multimedija, se pravi naprave za prikaz multimedije, trajni material za večkratno uporabo v relaciji do klasične scenografije, ki je večinoma uporabljena samo za en projekt. Drugi princip uporabe multimedije je, da omogoča transfer informacije, ki jo bo klasična scenografija zelo težko prenesla, ter tako globinsko dopolnjuje odrsko sliko v simbiozi z akterjem. **Menim, da je ta pristop predvsem pomemben v plesni umetnosti.** Navajam tudi tretjo možnost, ki jo ponujajo novi mediji - interaktivnost s publiko v sami uprizoritvi, kar premakne gledalca iz pasivnega opazovalca v vlogo soustvarjalca uprizoritvenega dela.

45 Kot navaja Dixon (2007, str.: 26-27) so prvi eksperimenti uvajanja filmskega medija v uprizoritveni prostor v začetku 20. stoletja povzročili močne negativne reakcije med kritiki in publiko ter povzročili močne diskusije o smotnosti mešanja medijev, ki trajajo še danes. Nasprotniki močno zagovarjali, da so novi mediji (od začetka film, danes multimedija in interaktivni uprizoritveni prostor) v nesoglasju z gledališčem in da omenjeni mediji uničujejo čistost uprizoritvenega prostora. Kredibilnost njihovih argumentacij je vzpostavil Jerzy Grotowski z objavo eseja „Proti revnemu gledališču“ leta 1968.

Grotowski je poudarjal odstranitev vsega nepotrebne, vključno z gledališko masko in „avtonomno kostumografijo in scenografijo“, da lahko gledališče ohrani svojo esenco, se pravi „odnos me gledalcem in igralcem, ki temelji na direktni 'živi' komunikaciji“. Po njegovem mnenju se nobena druga rešitev se ne približa „antični teoretični resnici“. Grotowski vseeno priznava dejstvo, da s tem izziva idejo o gledališču kot sintezi različnih umetnosti (po Wagnerju), vendar hkrati opisuje sodobno gledališče „sintetično gledališče“, ki „temelji na umetniški kleptomaniji“ katera gradi hibridne spektakle in konglomerate brez hrbtnice in integritete. „Bogato gledališče“ je gledališče bogato v njegovih napakah kjer želi posnemati televizijo in film z „klicem banalne kompenzacije“ totalnega gledališča, ki vsebuje projekcijske površine in mobilno scenografijo. Razglasi, da je to „nesmisel, saj ne glede na to koliko se gledališče širi in izkorišča mehanične možnosti bo zmeraj inferiorno proti televiziji ali filmu“. Po njegovem mora gledališče spoznati svoje limite in ker ne more tekovati s posnetimi mediji raje sprejme idejo o revnem gledališču, kjer se eliminira vso „navlako“ in izpostavi „svetega“ igralca. Grotowski je močno vplival tudi na Petra Brooka, avtorja knjige „The empty space“ (1968), ki velja za obvezno študijsko gradivo v uprizoritveni umetnosti.

Isadora Duncan je v sodobnem plesu močno vplivala na razvoj minimalističnega odra. Poleg jasne potrebe za prostor v plesni umetnosti je Isadora Duncan kot reakcijo na Jolie Fuller (čeprev je bila njena pokroviteljica) izpostavljala gib kot glavni uprizoritveni element ter tako vplivala na razvoj estetike sodobnega plesa (in drugih vrsti) v 20. stoletju

46 „NE manifest za sodobni ples“ je sestavila koreografinja Yvonne Riner leta 1965 z namenom revolucije plesa in njegovega reduciranja na glavne elemente. V njem je definirala: „NE spektaklu, NE virtuoznosti, NE transformacijam, magičnosti in pretvarjanju, NE glamurju, transcendenci in zvezdnitstvu, NE heroizmu, NE anti-heroizmu, NE smetnjakarski vizualnosti, NE vpletenosti akterja ali gledalca, NE stilu, NE poziranju, NE zapeljevanju gledalca s triki akterja, NE ekscentričnosti in NE premiku ali premikanju s pomočjo drugega.



Slika 8: Primer multimedijalne scenografije v predstavi *Othello - Shakespeare in Tango*

4.5.2 ZGODOVINA UPORABE MULTIMEDIJE V ODRSKEM PROSTORU

Kot navaja Dixon (2006, str.: 41-42) lahko sledimo začetkom ideje multimedije na odru h konceptu „celostne umetnine“ (nem.: Gesamtsumwerk) Richarda Wagnerja. Njegova vizija odra, kot je opisana na primer v eseju „Umetnost prihodnosti“⁴⁷ (1849) in kasneje dejansko realizirana v njegovem Festspielhaus v Bayreuth-u (1876), je zagovarjala združitev različnih umetnosti v skupni uprizoritvi spektakla gledališča, katerega bi lahko danes primerjali z računalnikom kot „meta-medijem“, ki združuje tekst, sliko, zvok, video itn. v enotnem vmesniku.

Vendar Wagnerjeva vizija „celostne umetnine“ nadaljuje. Z realizacijo gledališča Festspielhaus, je Wagner poskrbel za optimalno doživetje gledalca z novimi pristopi do

⁴⁷ Wagnerjev „Das Kunstwerk der Zukunft“, izdan leta 1849 v Lepzigu velja za enega pomembnejših tekstov v zgodovini uprizoritvene umetnosti. In multimedije.

oblikovanja uprizoritvenega prostora. Uvedel je orkestrsko jamo s sistemom distribucije zvoka na oder (ker zvočni v jami odboj onemogoča, da bi dirigent dobro slišal pevca se ne more z njim sinhronizirati, temveč vodi le orkester), takrat najnovejšo odrsko tehnologijo osvetlitve in mehanike, pahljačasto obliko dvorane, ki je nudila optimalno vidnost iz vsakega sedeža v dvorani ter neoblazinjenimi sedeži za boljši prenos zvočnih vibracij v telo obiskovalca (ne glede na to, da njegova glasbena drama „Prstan“ traja 15 ur). Če temu dodamo še njegove epske „glasbene drame“⁴⁸ v katerih je uporabljal že hipnotično ponavljanje motivov in dolgih akordov, je dosegel ultimativni cilj marsikaterega multimedijskega umetnika – popolno potopitev gledalca v odrsko uprizoritev.

Pri plesu lahko govorimo o začetkih uvajanja gibljive slike v uprizoritvenem prostoru z eksperimenti Loie Fuller, na začetku 20. stoletja, ki je med plesom na svoja prosojna oblačila projicirala film. Leta 1913 je Valenitne de Saint-Point v gledališču Comedie de Champs-Elysees v Parizu, uprizorila koreografsko raziskavo „pesmi ljubezni, pesmi vojne, pesmi atmosfere“, pri kateri je uporabila glasbo Debussyja in Satieja, recitale pesmi, svetlobne efekte in projekcijo matematičnih enačb na projekcijskih površinah iz blaga in zidovih (Goldberg, 2011). V dvajsetih letih je bila filmska projekcija vtkana v veliko število kabaretskih predstav, in akterji so nadaljevali raziskovanje aplikacije novega medija v smeri iluzij ali drugih možnosti. Na primer koreograf Robert Quinault je sinhroniziral koreografije z upočasnjenimi posnetki enakih gibov (Bowers in drugi, 1998).

Ameriški scenograf Robert Edmund Jones je v štiridesetih in petdesetih letih dvajsetega stoletja predaval na ameriških univerzah o „Gledališču prihodnosti“ - o simbiotičnem odnosu med filmom in gledališčem, kjer je definiral, da lahko na odru prikažemo zunanje življenje in interakcije, medtem ko lahko s filmom prikažemo notranji svet imaginacije, podzavesti, misli, sanj, itn. kot istočasno dramatično nasprotje (Unruh, 1992).

Leta 1958 sta Joseph Svoboda in Afred Radok na EXPO v Bruslju prikazala Češkoslovaško v kulturnem programu/reviji imenovani „Laterna Magika“, v kateri sta se v 24 slikah igrala z možnostmi aplikacije filma v uprizoritveni umetnosti (med takratnimi sodelavci Svobode je bil

48 Wagner je preziral tiste, ki so njegova dela imenovali opere

tudi Miloš Forman). V eni izmed slik sta prikazala tudi plesalca, ki je plesal s svojo partnerko v multimediji/filmu. Čeprav je tandem Svoboda-Radok sodeloval v umetniških projektih že od leta 1946, je Laterna Magika bila najbolj razpoznavna v mednarodni javnosti (Stehlikova, 2011).



Slika 9: Laterna Magika – duet plesalca na odru in posnete plesalke. Arhiv „Laterna Magika“

Od leta 1961 naprej je Robert Blossom razvil uprizoritveni prostor, ki ga je imenoval „filmski oder“, kjer je natančno sestavljal plesalce na odru in vnaprej posnete akcije plesalcev, včasih v kontrapunktu in drugič v popolni sinhronizaciji. Pri tem je uporabljal bližnje posnetke delov telesa, ki so izvajali enake akcije kot plesalci na odru. V osnovi enaka tehnika montaže žive in posnete akcije se uporablja še danes v številnih novomedijskih plesnih predstavah, ki uporabljajo vnaprej posnet material ali pa telematično povezane plesalce preko spleta na različnih lokacijah, ki sinhronizirano plešejo. Blossom je tudi izkoriščal filmske efekte, ki jih je lahko razvil v temnici, kot so nenadne spremembe v negativ ali iz črne v belo barvo, ki so bile časovno usklajene z iztočnicami na odru kot na primer sprememba kostumov, glasbe ali koreografskih sprememb (Dixon 2007, str.: 89-90).

Med pionirje uporabe projekcij v plesni produkciji je tudi ameriški koreograf Alvin Nicolais, ki je v produkciji CAVE (1968) uporabil projekcijo kot del kostumografije, ki je skrtil, moduliral in poudaril dele plesalčevih teles. Tako je gledalec izgubil občutek, da gleda človeško telo, temveč so se pred njim pojavile domišljajske „prikazni“ sestavljene le iz svetlobno izpostavljenih gibljivih delov plesalčevega telesa. Zavestna odločitev, da napačno predstavlja plesalčevo telo v gledališkem prostoru loči Nicolaisa od skoraj vseh ostalih koreografov (West, 2008).

V šestdesetih se je ideja multimedije umikala ter se zamenjala z idejo interaktivnosti umetniških performansov na eni strani ter z minimalizmom gledališča kot posledice objave knjig „Prazen prostor“ Petra Brooksa in „Proti revnemu gledališču“ Grotowskega, kjer sta postavila sveže in zahtevne smernice gledališču, da postane nevidno zopet vidno (interakcija med gledalcem in akterjem) (Dixon 2007, str.: 88).

Od sedemdesetih pa do konca stoletja se širi uporaba medijskih projektorjev in monitorjev v uprizoritvenem prostoru kot posledica relativno poceni tehnologije in uporabniško gledano enostavne montaže video zapisa (Dixon 2007, str.: 103).

V devetdesetih se zaradi cenovno dostopnejših osebnih računalnikov, digitalne opreme, kamer, uporabniku prijazne programske opreme in razvoja spleta zgodi tako imenovana „digitalna revolucija“, ki označuje množično uporabo digitalne tehnologije v uprizoritvenem prostoru (Dixon 2007, str.: 87).

4.5.3 UPORABA IN KONTROLA MULTIMEDIJE NA ODRU

4.5.3.1 Glavne komponente multimedije na odru

4.5.3.1.1 Video produkcijska oprema

Kot navaja Strong, (2010, str.: 136- 140) je video produkcija večinoma sestavljena iz treh glavnih elementov:

Zajem materiala: snemanje video materiala uprizoritve za prenos v živo ali za kasnejše predvajanje

Medijska produkcija: kreacija/manipulacija/obdelava video materiala za izdelavo scenskega videa ali filma/

Predstavitev: Predvajanje slik ali scenskega videa za potrebe uprizoritve

V primeru interaktivnosti odrske slike se lahko vsi trije elementi dogajajo v sočasno med uprizoritvijo. V tabeli 1 navajam tehnične karakteristike vsakega elementa

Tabela 4: Prostorska umestitev video produkcije v uprizoritvenem prostoru (Strong, 2010)

	opis	Umestitev v prostoru
Zajem materiala	Sistem zajema je sestavljen iz kamer, leč, luči, kablov, stativov ...	Lokacije kamer morajo biti dobro izbrane glede na želeni rezultat zajemna (prenos, sočasna implementacija v odrski sliki ...) Pri tem je potrebno upoštevati čim manjše motenje publike in akterjev. V primeru vzpostavitve/gradnje/obnove trajnega prireditvenega prostora je postavitve smotno vplesti v oblikovanje samega avditorija.
Medijska produkcija	Neobdelan slikovni in video material, v današnjem času predvsem v digitalni obliki. V procesu medijske produkcije, sestavljen v medijski objekt (video) in arhiviran za kasnejše predvajanje. V primeru interaktivnosti uprizoritve lahko tudi sočasno ustvarjen s pomočjo programske avtomatizacije in/ali oblikovalca.	<p> Pozicija v samem prireditvenem prostoru ni nujna, razen če je video material sočasno ustvarjen s strani oblikovalca in projiciran v odrskem prostoru. V tem primeru oblikovalec potrebuje dober pregled nad odrskim dogajanjem.</p> <p> V primeru vzpostavitve/gradnje/obnove večjega trajnega prireditvenega prostora je smotno predvideti produkcijske prostore, s pravi studio in montažno sobo (12- 15 m²)</p>
Predstavitev	<p>Video je lahko predvajan na več načinov:</p> <p>klasično predvajanje (35 mm film ali digitalni film)</p> <p>Uporaba videa kot scenografskega elementa (monitor, projekcija, video zid ...)</p> <p>Projekcija v prostor brez temu namenjene površine (preko publike, na steno, zaveso, tla ...)</p>	V primeru vzpostavitve/gradnje/obnove večjega trajnega prireditvenega prostora je smotno predvideti postavitev projektorja za klasično prevajanje, medtem ko bodo ostale možnosti postavitve opredeljene kasneje.

V primeru produkcije Othello – Shakespeare in Tango so pristopi do implementacije multimedije na odru, podani v poglavju dodatka: 6.5.4 - Oblikovanje videa (stran: 140).

4.5.3.1.2 Scenski projektorji

Uveljavljena sta predvsem dva tipa projektorjev v uprizoritveni umetnosti, DLP (Digital Light Processing) in LCD (Liquid Crystal Display). Primerjamo jih predvsem glede na

njihovo: svetilnost (Lumen), kontrast, leče in postavitve. V naslednji tabeli predstavljam možnosti postavitve projektorjev v uprizoritvenem prostoru ter prednosti in slabosti postavitve. Kot sem navedel v poglavju digitalno vodenje svetlobe, nova generacija inteligentnih svetlobnih virov združuje projektorje in svetlobno tehniko.

Tabela 5: Postavitev projektorjev v uprizoritvenem prostoru (Strong, 2010)

Postavitev projektorja	Prednosti in slabosti
V kontrolni/projekcijski sobi (večji prireditveni prostori)	Projekcijska soba mora imeti projekcijsko okno, da zadrži zvok delovanja projektorja. V osnovi idealno mesto za projekcijo, vendar lahko nastanejo problemi pri gostovanju projekta (različne oddaljenosti projekcije, širine odra ...). Postane lahko tudi problem padanja projekcije na akterje, če tega ne želimo pri produkciji
Na stropu avditorija	Potencialen hrup projektorja in nedostopnost
Na balkonu	Več ali manj za manjše projektorje. V primeru gradnje/obnove je dobro predvideti mesto za postavitve projektorja. Lahko se izgubijo dobra sedišča.
Projekcija od zadaj	Idealna pozicija, ki omogoča soustvarjanje multimedije in žive akcije v odrski sliki, vendar potrebuje zadostno globino. Pri tem ima največjo vlogo optika projektorja (večina profesionalnih projektorjev omogoča širokokotno projekcijo v razmerju 1:0,8 (primer: za širino projekcije 10 m mora biti projektor oddaljen 8 m). Projektorji široke potrošnje pa nudijo tudi večja razmerja)
Na tleh odra	Fleksibilna možnost, ki omogoča postavitve ne glede na generalne značilnosti odrskega prostora. Zelo primerna za gostovanja. Nevarnost mehanskih premikov zaradi vibracij akterjev (odvisno od trdnosti tal) in povezljivosti
Na vlaku	Fleksibilna možnost, ki omogoča izrabo značilnosti odra. V določenih primerih lahko pri gostovanju prihaja do problemov zaradi razpoložljivosti vlakov in povezljivosti.
Integriran v scenografijo	Fleksibilna možnost, ki omogoča postavitve ne glede na generalne značilnosti odrskega prostora. Taka rešitev je hkrati mobilna za gostovanja in fiksna. Pri taki rešitvi nismo rešili eliminacije klasične scenografije, zato ni primerna za manjše produkcije.

V primeru projekta Othello - Shakspeare in Tango smo se odločili za projekcijo od zadaj, kar bolj natančno opisujem v poglavju dodatka 6.5.4.3 - Umeščanje projekcije v realni odrski prostor (stran: 142).

4.5.3.1.3 Projekcijska platna in površine

Pri izbiri projekcijskega materiala smo skoraj neomejeni, kar nudi veliko inovativnih pristopov pri oblikovanju samega prostora ter efektov projekcije na eni strani ter raziskovanje in reševanje problemov na drugi. Trenutno se poleg projekcijskih platen projicira na gaze, zavese, plastiko, folije, pobarvane površine, stene ... (Strong 2010, str.: 138). Projekcijska platna so večinoma bela za prednjo projekcijo (tako se večina svetlobe odbije nazaj v občinstvo) ali obledela do

temno siva pri zadnji projekciji (ki prepušča svetlobo in hkrati zakrije vir). V primeru uporabe alternativnih materialov je za optimalni efekt potrebno veliko eksperimentalnega dela. Ujeti je potrebno relacijo med materialom, specifičnim projektorjem in projiciranim video materialom. Posledično je nujno, da se video material ne zaključi (masterira) vnaprej, temveč se preko procesa eksperimenta določijo končni parametri (kontrast, svetilnost ...) video zapisa. V zadnjem času z naraščajočo popularnostjo mapiranja video projekcije se preko programskih vmesnikov sproti določajo parametri projekcije. Projekcijska površina so lahko tudi kinetični scenski elementi (premikajoča platna, akterji, objekti ...)

4.5.3.1.4 Monitorji in video stene

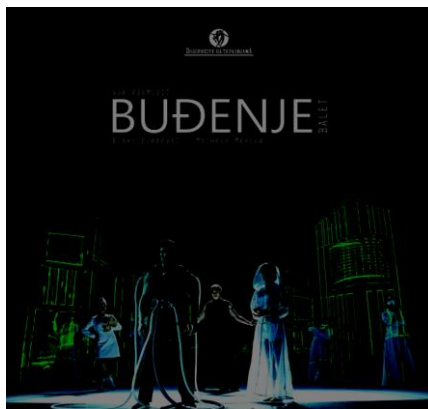
Kot druga popularna možnost implementacije multimedije v uprizoritveni prostor so monitorji in video stene. V obeh primerih je eliminiran problem postavitve projektorja, ki je lahko prostorsko zahtevna (oddaljenost projektorjev, koti, prekrivanje video projekcije z drugimi svetlobnimi viri ...). V primerih uporabe monitorja gre predvsem za predvajanje vsebine, se pravi materiala, ki dopolnjuje uprizoritev vendar ne ustvarja odrske scenografije. Na primer v produkciji „Can we talk about this“ skupine DV8, se monitorji uporabljajo za predvajanje originalnih posnetkov novic medijske hiše BBC.

Video stene po kvaliteti boljša rešitev kot projektorji kar se tiče vidnosti, vendar so drage in zahtevajo veliko odrske logistike pri postavitvi in turnejah. Lahko so tudi vgrajene v fizično scenografijo kot na primer pri produkciji „Ka« (Cirque du Soleil) kjer so video stena vgrajena v dvižno platformo.

4.5.3.1.5 Projekcijsko mapiranje

V zadnjem času je v trendu t. i. Video mapiranje ali projekcijsko mapiranje (ang.: video mapping/ projection mapping), kjer s pomočjo programov projiciramo iz enega ali več virov (projektorjev) sliko na neravne tridimenzionalne površine. Pri tem s pomočjo programa prilagodimo projekcijo neravni površini (jo mapiramo). Trenutno predstavlja enega izmed večjih tehničnih problemov mapiranje projekcije na sferične objekte, medtem ko na ravne površine tridimenzionalnega objekta lahko s trenutno tehnologijo projiciramo zelo natančno. Začetki mapiranja segajo v leto 1969, kjer do v Disneylandu projicirali 16 mm film na štiri

doprsne kipe, ter tako ustvarili iluzijo govorečih kipov (vir.: Wikipedija). Kasneje je projekcijsko mapiranje postalo del aktivistične VJ kulture, ki je izhajala iz stališča, da je lahko vsaka površina potencialna projekcijska površina. Tako so aktivistično⁴⁹ predstavljali svojo umetnost na v urbanih okoljih (stolpnica, mostovih, spomenikih ...). Zaradi močnega vizualnega učinka je projekcijsko mapiranje začela izkoriščati marketinška industrija, katera je z različnimi nekonvencionalnimi komercialnimi akcijami želela približati produkte in storitve potencialnim kupcem preko efekta „sladkorčka za oči“ (ang.: eye candy effect). Projekcijsko mapiranje posledično potrebuje zelo zmogljivo tehnologijo svetlobnih projektorjev (svetilne moči vsaj 10.000 lumnov), saj so večinoma zelo oddaljeni od projekcijskih površin. Na primer v projektu angleške promocije novega telefona Nokia Lumia 800 leta 2011, so v Londonu projicirali na celotno stolpnico ob Temzi. Projektorji, ki so omogočali projekcijsko mapiranje, so bili postavljeni v devetem nadstropju stolpnice na drugi strani Temze, oddaljeni 350 metrov (Nokia UK, 2011). Projekcijsko mapiranje je kmalu našlo prostor v uprizoritveni umetnosti. Na primer v produkciji „Budenje“ (Pozorište na Terazijama, Beograd, 2010) so celotno scenografijo animirali s projekcijskim mapiranjem (Predrag Milošević, 2011) s pomočjo programa qLab.



Slika 10: *Budenje*, Pozorište na Terazijama, vir: arhiv gledališča

4.5.3.1.6 Kontrolna soba/pozicija

Kontrolna soba (pri večjih uprizoritvenih prostorih) ali kontrolna pozicija potrebuje površino za video mešalnik/računalnik z več monitorji. Kontrolna pozicija mora imeti dobro vidljivost

⁴⁹ Projekcijsko mapiranje je relativno nova umetniška zvrst, za katero še ne obstaja strokovne zgodovinske literature ali relevantnih avtorjev, zato, menim, da informacija, objavljena v spletni enciklopediji Wikipedija, ustreza kriteriju zanesljivosti vira.

nad celotnim odrom. V večjih uprizoritvenih prostorih je večinoma postavljena na zadnji steni avditorija (Strong 2010, str.: 138). V primeru mobilne/zčasne postavitve je potrebno poiskati kompromis med dobro vidljivostjo in pozicijo, kjer ne moti gledalcev. Kontrolna soba/pozicija ni potrebna, če je multimedijски del uprizoritve v celoti avtomatiziran. Večinoma se v srednjih in manjših prireditvenih prostorih kontrolna pozicija za oblikovanje/nadzor luči, avdia in videa združuje.

4.6 DIGITALNO RAZŠIRJEN UPORIZITVENI PROSTOR

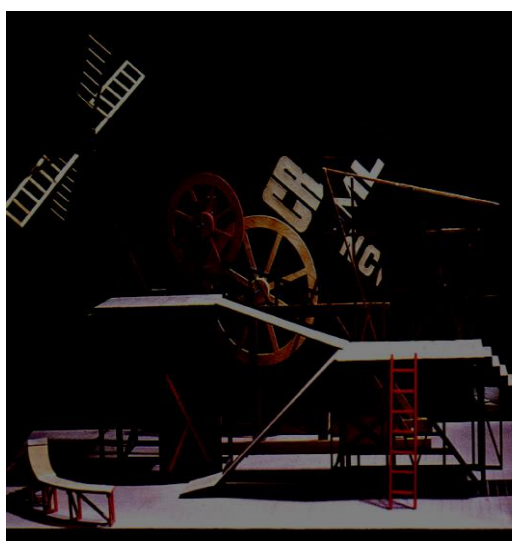
Tehnični elementi so oblikovani, narejeni ali kontrolirani s pomočjo digitalne tehnologije in so del uprizoritve. Efekti so ustvarjeni „v živo“ in niso ustvarjeni vnaprej (programirani, posneti ...) kar predlaga interakcijo med tehnologijo, tehniki in akterji uprizoritve. Čeprav je konfiguracij, ki dosežejo digitalno razširjen uprizoritveni prostor veliko, bi se generaliziran opis tehnologije glasil kot: „realno časovna interaktivna tehnologija, ki temelji na programih sledenja gibanja v prostoru.

Purg je svoje opazovanje interaktivne predstave skupine Palindrome v članku „Dialoguing man and machine: Palindrome impg“ v spletnem magazinu Art-e-fact opisal kot (prevod iz angleškega izvornika Blaž Bertonec):

„Neverjetno koordinirana plesna predstava. Skoraj vsak zvok in vsaka subtilna modulacija zvoka so reflektirani v gibanju plesalcev z nenavadno sinhronizacijo. Ali je ravno obratno? Ne samo glasba, temveč tudi odrska osvetlitev in video so bili nekako pred-zaznani s strani plesalcev. Je bilo primerno sodelovanje med komponistom, koreografom, video umetnikom in plesalci? Vse to je možno, vendar je zanimivo, da visoko tehnološki oder včasih daje vtis, da zelo pozorno sledi in reagira tudi na zelo tankočutne gibe človeškega telesa ...

... Včasih je človek preveč trmast v uporabi svojih orodij samo v namen, za katerega so bili razviti. Oder skupine Palindrome je pod nadzorom (enostavnih video) kamer, ki poročajo računalniku vsako najmanjšo spremembo vrednosti zajete svetlobne točke, vsako najmanjšo spremembo odtenka ali sence. Predelani biosenzorji (iz lokalne trgovine) merijo mišično napetost, srčni utrip, znojenje in o tem poročajo računalniku ali dvema, ki posledično začnejo sestavljati video sliko ali granulacijo tonske sekvence, verjetno poberejo set datotek iz podatkovne zbirke in jih preuredijo pred predvajanjem “

Ko govorimo o takšnih sistemih se moramo zavedati, da ideja o interaktivnosti odra ni nova, čeprav jo tako nekateri predstavljajo, saj so se prvi poizkusi s kinetično scenografijo pojavili dvajsetih letih dvajsetega stoletja. Na primer ruski konstruktivistični scenograf Liubov Popova je uporabljal kinetične elemente v scenografiji za predstavo „The Magnanimous Cuckold“, kjer so plesalci/gibalci bili v sinhronizaciji z gibajočimi deli scenografije (fotografija 4), vendar je gibanje bilo ustvarjeno s strani tehnikov na odru. Ne glede na dejansko uporabljeno tehnologijo (se pravi človeško silo) je gledalec zaznal odrsko sliko kot komunikacijo med odrskim elementom in akterjem (McKinnely in drugi, 2009, str.: 138).



Slika 11: Liubov Popova: scenografija za predstavo „The Magnanimous Cuckold“

Z uporabo multimedije v projektu Othello – Shakespeare in Tango smo dosegli navidezno interakcijo med multimedijo in živim odrskim gibom, se pravi komunikacijo dveh medijev. Realno multimedija ne komunicira z gibalci, vendar se s postavitvijo stranskih vlog v samo multimedijo ustvari fikcija, ki jo gledalec zazna kot komunikacijo. Tako je tudi predstava transmedijska - samo uprizorjeni gib ne poda celotne zgodbe in obratno. Stranske vloge, ki so v svoji osnovi del binarno zapisanega novomedijskega objekta, ki se preko vmesnikov manifestira v odrskem prostoru, so zaznane kot karakterji zgodbe, ki komunicirajo z živimi gibalci, se pravi sistem potrjuje tretjo hipotezo, da se novi mediji in človek dopolnjujejo v uprizoritvenem prostoru.

Kot posledica tretje hipoteze se potrdi tudi druga hipoteza (novi mediji in tehnologije zmanjšujejo stroške produkcije in obenem omogočajo kompleksnejšo odrsko sliko) saj multimedijalno okolje, katerega bolj natančno opisujem v poglavju priloge „oblikovanje multimedijalnega okolja predstave“ hkratno omogoča prisotnost stranskih vlog in različnih odrskih okolij dogajanja, ki so realno zapisani v binarnem zapisu.

Vendar je za vzpostavitev iluzije potrebno poznavanje tehnoloških možnosti, koreografske logistike za vzpostavitev komunikacije med posnetim in živim gibom in poznavanje zaznavanja gledalca, ki omogoča strateške odločitve poteka pripovedi v presečiščih prisotnih medijev, kar pomeni, da se potrdijo tudi prva, druga in peta hipoteza.

4.6.1 SISTEM DIGITALNE INTERAKCIJE

V sedanjem času je človeško silo zamenjal računalnik in v ta tip konfiguracije (ki je zaradi različnih tehnoloških rešitev zelo spremenljiva) lahko razdelimo na tri glavne elemente:

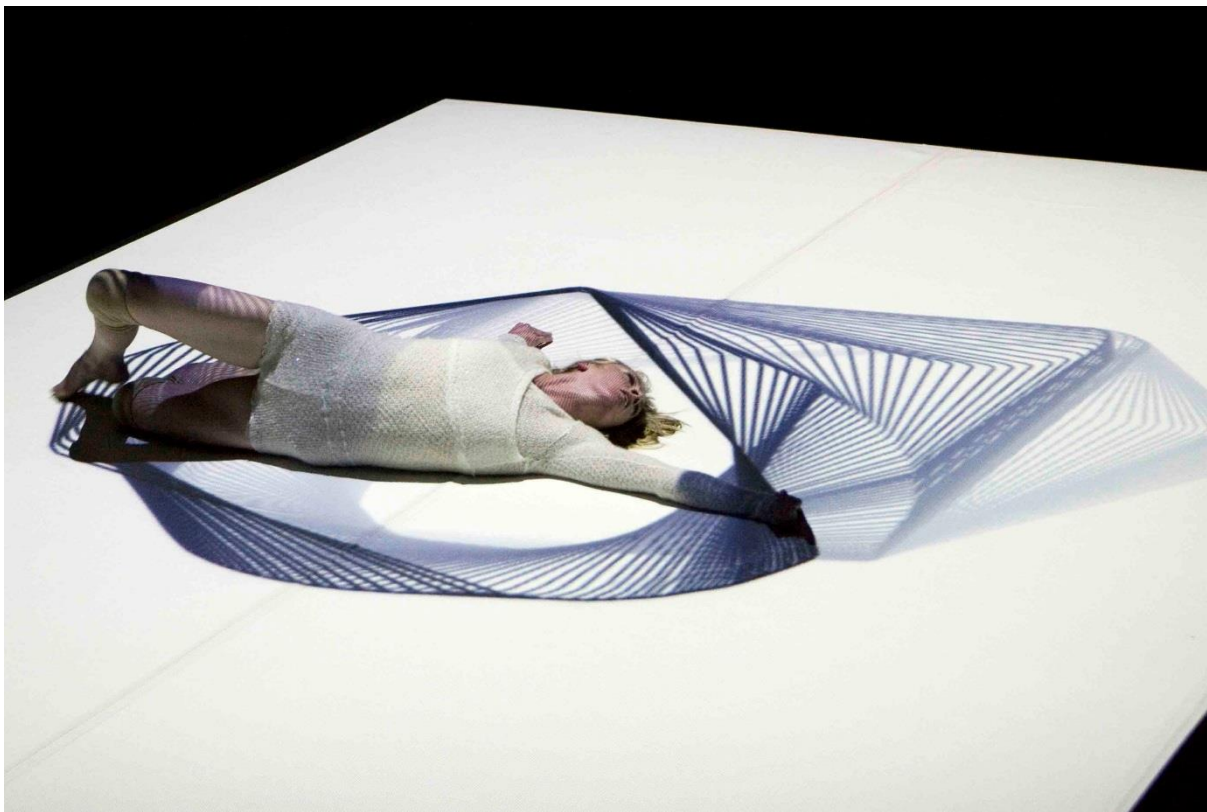
Prvi je zajem odrskega gibanja. To so lahko video kamere, infrardeče kamere ali senzorji, ki so pritrjeni na akterja, ki zaznajo gibanje/pozicijo akterja na odru ter to informacijo „prevedejo“ v digitalni jezik. Drugi del konfiguracije je računalnik s programsko opremo za sledenje gibanja. Programskih orodij je kar nekaj na voljo, vendar so bili na začetku ustvarjeni predvsem s strani plesne srenje, ki je iskala rešitve implementacije novomedijske interakcije v uprizoritvenem prostoru. Na primer program EyeCon je bil razvit iz tehnologije za sledenje kvalitete produktov na tekočem traku s pomočjo IR kamer, ki je bila razvita za globalno korporacijo. Kasneje je bila adaptiran za uprizoritveni prostor s strani avtorja/programerja Friederja Weissa v tandemu s koreografom Robertom Wechslerjem (plesna skupina Palindrome). Podobno zgodbo ima tudi program Isadora (Troikatronix), ki je bil razvit v tandemu Mark Coniglio (medijski umetnik/programer/skladatelj) in Dawn Stoppiello (koreograf). Coniglio in Stoppiello sta leta 1994 skupaj ustanovila tudi plesno skupino Troika Ranch, z namenom raziskovanja in produkcije umetniških projektov, ki vsebujejo ples in interaktivne nove medije. Podobno se je razvil tudi program VNS (Very Nervious System) kanadskega novomedijskega umetnika

David Rokeby, vendar je zadnja verzija programa iz leta 2002, zato ga samo omenjam. Tretji del sistema je računalniški odgovor, ki je preveden iz digitalnega jezika v zaznaven novomedijski objekt s strani gledalca na odru v realnem času, kot je slika, video, digitalna grafika ali zvok. Čeprav sta gledalec in akter izpostavljeni samo rezultatu sistema, se moramo zavedati celotnega procesa, ki ustvari končni produkt novomedijskega objekta. Če je sistem narobe nastavljen v katerem koli delu procesa (slab zajem podatkov, nepravilna reakcija programa ...) do želenega končnega produkta (novomedijskega objekta v uprizoritvenem prostoru) ne bo prišlo. Interakcija temelji na vhodnih informacijah (akterju), ki povzroči reakcijo sistema. Pri tem v plesni terminologiji več ne govorimo o komunikaciji, temveč o partneringu med plesalcem (akterjem) in sistemom. Razlika med komunikacijo in partneringom je v predispoziciji komunikacije – partnering temelji na vnaprejšnjem dogovoru o sodelovanju med vpletenimi (v tem primeru sistem – plesalec), se pravi zmeraj ustvari pozitiven odgovor, tudi če je pri gledalcu zaznan kot nevtralen ali negativen, medtem ko sama komunikacija ni vnaprej definirana kot sodelovanje vpletenih - reakcija je lahko pozitivna, negativna ali nevtralna, ne glede na pričakovan odgovor s strani začetnika komunikacije.

Glede na to, da je implementacija digitalne interakcije v uprizoritvenem prostoru relativno sveža in na drugi strani, da je sistem implementacije izredno raznolik v svojih konfiguracijah ne moremo govoriti o vzpostavljenih standardih ali praksah. **Vzpostavitev digitalne interakcije je laboratorijsko umetniški proces, kjer lahko uporabljamo sicer že uveljavljene elemente (kot so video in IR kamere, programska oprema (Isadora, EyeCon, VNS ...), projektorji in zvočniki) vendar v unikatni postavitvi v prostoru in specifično programiranih elementih reakcije programa, kot ga zahteva zasnova umetniške uprizoritve.**

Pomembno je tudi dejstvo, da postavitve sistemov interakcije na različnih odrih potrebuje veliko časa. V večini primerov se uveljavlja vzorec enega dneva pred samo uprizoritvijo, kar lahko produkcijo predstavi kot nezanimivo in drago za organizatorje

Primer: V predstavi „GLOW“ (2006) skupine Chunky Move, Avstralija so plesalci na odru sledeni s pomočjo sistema EyeCon, ki ga je razvil Friderl Weiss. IR kamere sledijo plesalce in program v realnem času izrisuje njihovo okolico.



Slika 12: Interaktivna računalniška animacija sistema EyeCon v predstavi "GLOW"

4.6.2 VIRTUALNA REALNOST V UPRIZORITVENEM PROSTORU

Kot je definiral Mark Reaney je „gledališče originalna naprava za virtualno realnost“, kjer gledalci lahko obišejo „imaginarne interaktivne svetove, v katere se lahko potopijo“ (Dixon, 2006 str.: 363). Prav tako navaja druge paralele med uprizoritvenim prostorom in računalnikom: „... oba nudita minljive, metafizične izkušnje. Oba ustvarjata fiktivne svetove, v katerih se neopredmeteni koncepti lahko dodelijo zaznavni obliki.“ Uprizoritvena umetnost, predvsem gledališče, je bil zmeraj virtualni prostor, kjer so akterji v dogovoru z gledalci in s pomočjo odrske tehnike pričarali prepričanje, da je odrski prostor v resnici realni prostor dogajanja, na

primer atrij vile v Veroni. Ta proces je drugače imenovan tudi opustitev ne-verovanja (ang.: suspension of disbelief), kot ga je imenoval Samuel T. Coleridge. Zasledimo ga na primer v Shakespearovi opisni scenografiji, v pripovedništvu primitivnih kultur, branju knjig ...

Glede na opisano bi pričakovali, da bodo uprizoritveni prostori v zelo kratkem času uporabljali tehnologijo digitalnega virtualnega prostora, vendar temu ni tako. Dejstvo je, da je implementacija digitalnega virtualnega prostora v uprizoritveno umetnost še v povojih.

Koreograf Scott deLahunta (2002) analizira, da je ples v samem vrhu raziskovanja interaktivnih tehnologij v uprizoritvenem prostoru vendar so bili projekti večinoma predstavljeni na klasičnih uprizoritvenih prostorih in potenciali aplikacije virtualne realnosti v plesu večinoma niso bili raziskani. Njegovo mnenje je, da so tudi najbolj radikalni koreografi postali nekoliko ujeti v kontekst uprizoritvenega prostora ter časa in v ločitev med plesalcem ter občinstvom. Zato zaključuje, da plesna angažiranost v virtualni realnosti izredno zamuja.

4.7 KIBERNETIČNO ADAPTIRAN UPORIZITVENI PROSTOR

Uprizoritve, ki črpajo material iz kibernetičnega prostora, vendar so uprizorjene v realnem prostoru. Pri plesu težko govorimo o naracijah, ki bi črpale material iz kibernetičnega prostora, razen s posrednimi transferji (kot je na primer vizualizacija predstave GLOW (slika: 12, stran: 97)). Na drugi strani pa bi lahko kot kibernetično adaptiran uprizoritveni prostor definirali telematične uprizoritve, kjer je kibernetični prostor uporabljen kot medij prenosa komunikacije med akterji uprizoritve ter v nekaterih primerih tudi vizualne estetike okolja uprizoritve (na primer prekrivajoča se okna, pogovorne (chat) sistemi ...).

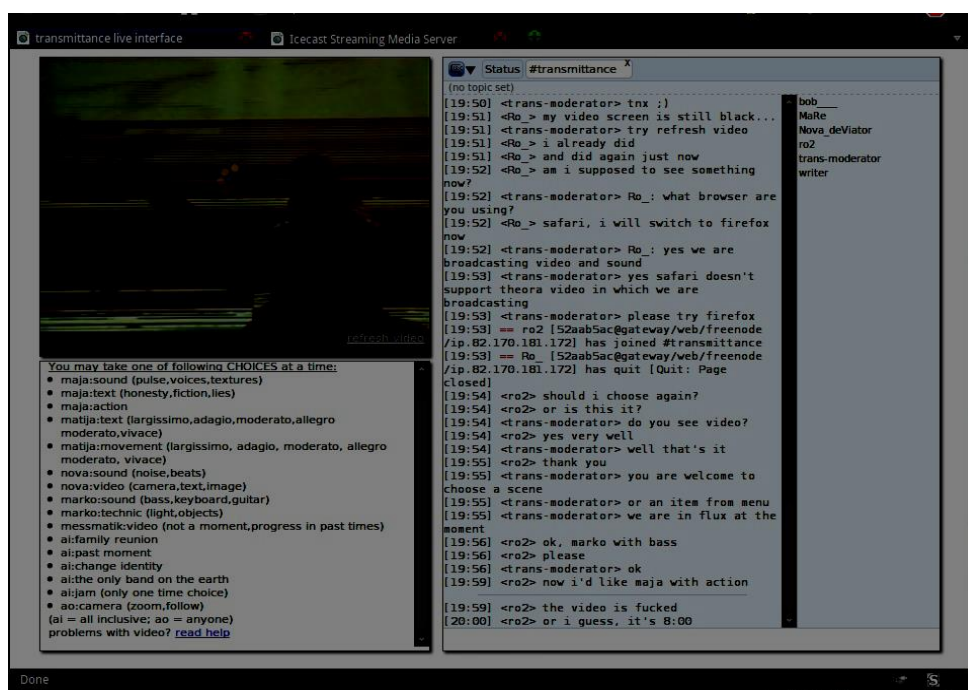
V primeru predstave Othello – Shakespeare in Tango smo v uvodniku Jagove perspektive uporabili simboliko kibernetičnega prostora za predstavitev njegovih internih motivov in okolja interne komunikacije z Roderigom, kar opisujem v poglavju priloge 6.5.2.4 - Implementacija uvodnikov v posamezno vizijo glavnega protagonista (stran: 133).

4.7.1 TELEMATIČNA UPORIZITEV

Osnovna ideja telematične uprizoritve je, da se hitro pasovni prenos digitalnih podatkov uporabi za povezavo akterjev, ki so v različnih geografskih prostorih, da skupaj v realnem času uprizorijo projekt ter pri tem komunicirajo/soustvarjajo med seboj. Gledalci lahko sledijo izvajanju projekta preko medmrežja v fizičnem prostoru (ki ni nujno samo uprizoritveni prostor) preko vmesnikov individualno (se pravi na svojem računalniku, pametnem telefonu) ali skupinsko (v prostoru, kjer vmesniki kot je projekcija ali monitor omogočajo skupni ogled). Večinoma se to dogaja v prostoru, kjer del akterjev izvaja svoje akcije, ni pa nujno).

Na primer Maja Delak v tandemu z Luko Prinčičem (umetniško ime Wanda & Nova deViator ali VNDW) organizirata umetniško akcijo Transmittance (do sedaj so bile izvedene verzije 1.0, 1.5, 2.1 in 2.5), kjer v živo improvizirajo plesalci, igralci, glasbeniki, ki jih v živo ali na spletu spremljajo gledalci. Akcija je improvizirana, traja 2 -3 ure in od fizično prisotnih gledalcev je pričakovano, da bodo v tem času prihajali in dohajali (enako, kot lahko gledalci na računalnikih

sledijo umetniški akciji ali pa vmes preklopijo na drugo internetno stran, gredo nas stranišče ... in se vrnejo). V programskem okolju, ki ga je razvil Luka Prinčič, lahko gledalci sledijo performansu, komunicirajo ter dajejo predloge o nadaljevanju improvizacije. Te moderira tako imenovani „dramaturški DJ“ ali „Drama Jockey“, kot ga imenujeta avtorja. Tako se vzpostavi kreativni interaktivni odnos med nastopajočimi, posamezniki, ki upravljajo tehnologijo (oblikovalci, snemalci) in gledalci preko tehnoloških vmesnikov, ki s svojimi značilnostmi soustvarjajo performans (na primer kvaliteta zajema slike, projekcij, prenosa podatkov ...) (Delak in Prinčič, 2014).



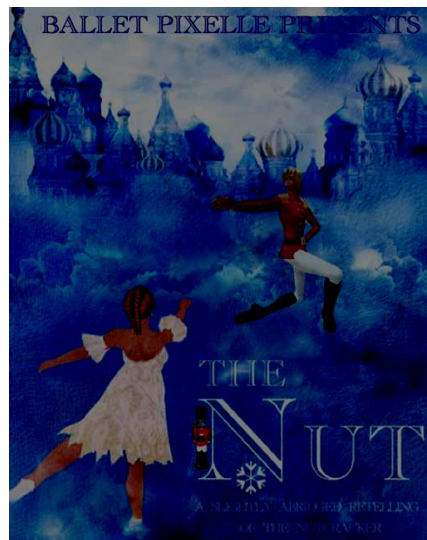
Slika 13: Uporabniško okolje predstave Transmittance

4.8 RAČUNALNIŠKO MEDIIRANA UPRIZORITEV

Uprizoritev se dogaja na računalniškem vmesniku (večinoma monitorju). Interaktivnost je omejena na vnaprej programirane odzive, ki ne vplivajo ali niso zaznani s strani akterjev. Kot smo definirali že v primeru kibernetično adaptiranega uprizoritvenega prostora, pri plesu težko govorimo o naracijah, ki bi črpale material iz kibernetičnega prostora, razen s posrednimi transferji, vendar v primeru računalniško mediirane uprizoritve lahko govorimo bolj o črpanju estetike celotne uprizoritve. Ker računalniško mediirana uprizoritev ni predmet raziskave, omenjam le primera dveh uprizoritev v okolju „Second Life“. V obeh primerih težko govorimo o plesni umetnosti kot umetnosti gibajočega telesa, saj so kibernetična telesa – avatarji animirana v živo s pomočjo tipkovnice uporabnika/plesalca. Zanimivo je iz sociološke perspektive, da imajo „plesalci“ (uporabniki okolja) skupne vaje in žive uprizoritve v okolju „Second Life“ se pravi sledijo ustaljenim praksam realnega življenja plesalca.

4.8.1 UPRIZORITEV ADAPTACIJE REALNEGA PROSTORA

Primer: „The Nut“ (adaptacija baletne predstave Hrestač), produkcija Balett Pixelle 2010



Slika 14: „The Nut“ (adaptacija baletne predstave Hrestač), produkcija Balett Pixelle 2010

4.8.2 KIBERNETIČNA UPRIZORITEV

Primer: „Polyamour“, produkcija La Performance 2010



Slika 15: „Polyamour“, produkcija La Performance 2010

4.9 INTERAKTIVNO HOLOGRAFSKI UPRIZORITVENI PROSTOR

Popolna potopitev v virtualni prostor in popolna interakcija z akterji in objekti. Tak uprizoritveni prostor še ne obstaja, vendar nismo tako daleč od njegove realizacije. Marca 2014 je Facebook prevzel podjetje Oculus VR, ki velja za vodilnega pri razvoju novih tehnologij virtualne realnosti – razlog, kakor ga navaja ustanovitelj Mark Zuckerberg (2014) je: „da se bodo lahko v podjetju (Facebook) bolj usmerili na razvoj platform naslednje generacije, ter s tem omogočili še boljše, bolj zabavne in bolj osebne uporabniške izkušnje.“ Po napovedi enega izmed vodilnih v industriji novih medijev lahko sklepamo, da je tako uprizoritveni prostor lahko že zelo blizu.

4.10 ZAKLUČEK IN DISKUSIJA

4.10.1 NA PRAGU TIHE REVOLUCIJE

Dejstvo je, da so novi mediji vtakani v našo družbo in logična posledica je, da so postali del plesne uprizoritvene umetnosti, kot sem navedel v primerih raziskave. Se pravi prva hipoteza, **H1: „Novi mediji vplivajo na razvoj uprizoritvene plesne umetnosti“** je potrjena. Kako to, da na splošno nismo opazili teh sprememb je razlog predvsem v tem, da niso potrebovale napovednikov v stilu manifestov Futurizma, temveč so jih posamezniki začeli spontano uporabljati kot del svojega vsakdanjega življenja. Šele v sedanjem času, zaradi dostopnosti tehnologije in potreb po drugačnem pristopu do estetike uprizoritvenega dela, da zadovolji (podzavestne) potrebe gledalca/uporabnika je implementacija izstopila izza zakulisja (kontrola svetlobe, zvoka, mehanike odra) in postala akter na odru (multimedija, novomedijska logika in estetika, interaktivni uprizoritveni prostor).

4.10.2 POPOLNA PLESNA UPRIZORITEV

V prenesenem pomenu novi mediji omogočajo Wagnerjevo vizijo popolnega gledališča (Gesamtkunstwerk) v trajekciji do percepcije gledalca, vendar ne v odnosu med samimi ustvarjalci predstave. Wagnerjeva vizija je bila utemeljena predvsem na sodelovanju – v kolektivnem umetniškem delu, kjer imajo vsi umetniki enakovredne vloge in opustijo egoizem – izstopijo iz paradigme svoje pomembnosti, medtem ko novi mediji predvsem omogočajo nadomestitev umetnika z novomedijskim objektom, ki bolje, finančno ugodneje ali z manj motnjami podpira vizijo ustvarjalca.

Posledično lahko novomedijski objekt(i) v tandemu z digitalno tehnologijo reprezentacije teh objektov omogočijo uprizoritve, ki gledalcu/uporabniku/potrošniku umetniškega projekta pričarajo spektakel v pas de deux (duetu) enega akterja/ustvarjalca in tehnologije. V teh primerih je ekologija uprizoritve vnaprej kreirana v novomedijskih objektih do te točke, da mora tehnik le stisniti gumb za predvajanje. Primer tega tipa uprizoritve je solo performans

Natashe Tsakos „Upwake“ iz leta 2003. S tem je potrjena druga hipoteza: **H2: „Novi mediji in tehnologije zmanjšujejo stroške produkcije in obenem omogočajo kompleksnejšo odrsko sliko.“**

Novi mediji so tako v odrski prostor vnesli možnost spektakla ene osebe, kar prej ni bilo mogoče. Omogočili so ločeno delovanje posameznih umetnikov, ki se združijo šele v odrskem prostoru na dan prireditve ali v zelo kratkem obdobju pred tem. Liberalizirali so čas in s tem omogočili hiperprodukcijo uprizoritvene umetnosti, saj je večina umetnikov angažirana sočasno na več projektih. Okostenela hierarhija klasične produkcije se je sesula in omogočila nove odnose med umetniki glede na specifičen projekt. Tako je danes povsem normalna praksa, da bo plesalec plesal na koncertu ali videu glasbene skupine kot dodatek/popestritev/dekoracija, naslednji dan pa bo glasbena skupina v zakulisju ali s pomočjo digitalnega zapisa njihove glasbe podpirala plesalčevo avtorsko predstavo.

Strmenje k Wagnerjevemu idealu popolnega gledališča (Gesamtkunstwerk) v smislu odnosa med samimi ustvarjalci predstave se dogaja le redko in tudi iz druge perspektive. Ustvarjalci se ne dogovorijo o opustitvi svojega ega v dobro ideala uprizoritve, temveč ohranijo svoje pozicije in se dogovorijo o strategiji skupne stvaritve, kjer ima vsak možnost prikazati svoj umetniški/avtorski potencial. Pri tem igra veliko vlogo vzpostavljeno ime umetnika na umetniškem trgu (občinstvu, kritikih, medijih), se pravi v žargonu prostega trga njegova znamka/brand. Vzpostavijo se odnosi co-brandinga, ki so fluidni glede na sodelujoče v projektu in ciljno občinstvo. Ustvarjalec umetniškega dela ni več avtor, ki preoblikuje dani material v svojo absolutno vizijo (na primer koreograf preoblikuje plesalca v „slabo“ kopijo sebe v mladih letih) temveč strateško izbere sodelujoče glede na njihove predispozicije (slog, velikost, videz ...) kar kaže na paralelo med konceptom podatkovnih baz novih medijev in delom v uprizoritveni umetnosti.

Koreograf/plesalec se mora v primeru digitalno podprtega uprizoritvenega prostora tudi soočiti z dvema dejstvoma. Prvo je, da v okolju digitalne interakcije ima programer/novomedijski umetnik enakovredno vlogo, zato mora posledično delno opustiti zahteve svojega ega. Drugo

dejstvo (ki delno izhaja iz prvega) je, da mora za optimalno odsko sliko sprejeti tehnologijo kot enakovrednega plesnega partnerja s katerim ustvarja v plesni duet.

4.10.3 INTERAKTIVNA TEHNOLOGIJA JE VEDNO PARTNER

Interaktivna tehnologija je vedno v potencialnem partneringu s človekom, medtem ko je lahko človek z njo v komunikaciji ali partneringu. Na primer: če je plesalec v zavedni komunikaciji s sistemom (ker plesalec ve, da ga sistem sledi in ker je sistem tako nastavljen, se pravi imata partnering), potem sistem generira reakcijo, ki je lahko zelo ozko definirana (se pravi plesalec „vodi“ sistem, ker vnaprej ve, kakšna gibalna akcija bo izzvala specifično reakcijo) ali širše definirana (plesalec ve, da bo sistem reagiral, vendar ne ve kako zaradi npr. algoritma izbora novomedijskih objektov, kar ga drži v suspenzu s sistemom). Pri komunikaciji plesalec sicer ve, da je sistem prisoten in sistem ga zaznava, vendar ne ve, kako bo sistem reagiral (na primer ne ve, katere gibalne akcije so mapirane, sistem ima napako, sistem je narobe nastavljen in sproži reakcijo, ki ni predvidena).

Sistem je v svoji bazi vedno partner, se pravi 1 (zazna – je partner) ali 0 (ne zazna – je nevtralen). Zmeraj „želi“ ustreči glede na dane parametre, odvisno je le, kako so ti parametri strateško postavljeni (s strani programerja/novomedijskega umetnika), ter posledično razumljeni na drugi strani komunikacijske zanke. S tem sem potrdil tretjo hipotezo **H3: „Novi mediji in človek kot medij, se dopolnjujejo v uprizoritvenem prostoru.“**

Strategija „komunikacije“ zelo uporabna za novomedijske inštalacije, kjer obiskovalec/uporabnik ne pozna sistema. Uporabnik sprva vzpostavi stik (je zaznan s strani sistema, ki je v stalni pripravljenosti). Ko sistem reagira (uporabnika ogovori, spremeni vizualizacijo ...) se uporabnik odloči o svoji reakciji, se pravi začne komunicirati s sistemom (se umakne, sprejme nagovor sistema, ne naredi nič). Če je dogovor v knjižnici sistema, ga sistem zopet zazna in sproži odgovor. Pri tem ima uporabnik vedno možnost prekinitve/spremembe komunikacije, medtem ko sistem deluje na osnovi zaznave in pozitivnega odgovora (ne glede na to kaj je vsebina odgovora). Uporabnik je dejansko tisti, ki

bo raziskoval komunikacijo, in če bo razpoznal vzorec sistema, bo prešel z njim v partnerski odnos (partnering) ali pa opustil interakcijo s sistemom.

Ljudje smo (kot sem že navedel v prvem delu raziskave) zelo dobri v razpoznavanju vzorcev s pomočjo vzporednega procesiranja, medtem ko sistem zmeraj deluje zaporedno (razpoznavna, analiza, reakcija). Kompleksnost interakcije (dialoga, ter kasneje partneringa s človeške strani ter vedno partneringa s strani sistema) je na koncu stvar strategije programerja/novomedijskega umetnika, ki skozi arhitekturo programa vnaprej predvidi možne vzorce, ki se lahko pojavijo v interakciji oziroma programira sistem na način, da se „uči“ sam z arhiviranjem reakcij, ki jih potem sam primerja ter izvede svojo reakcijo glede na podatke v njegovi podatkovni bazi. Ta tej točki pa se nam postavi filozofsko vprašanje ali smo ljudje (človeški možgani) le bolj zmogljiv „računalnik“, ki deluje na zavedni in podzavestni ravni kot sistem ali se dejansko razlikujemo od sistema zaradi svoje zavesti/uma, katerega puščam odprtega, ker ni namen te raziskave.

4.10.4 ALI JE INTERAKCIJA NUJNA?

Pri tem vprašanju je pomembno definirati, kaj je interakcija. Če povzamem definicijo s strani Purga (2006), je največja “novost” t. i. novih medijev glede na “stare”, tradicionalne medije prav v tem, da posamezniku, kot uporabniku nudijo (bolj ali manj navidezno) možnost vplivanja na njihove vsebine in oblike. Vzajemno izmenjavo informacij oz. impulzov med človekom in strojem (ali pa med človekom in človekom – celo med strojem in strojem) lahko imenujemo „interaktivnost“.

Interaktivnost je osnova medčloveške komunikacije in posledično odrske umetnosti – plesalec se vedno odziva na publiko in obratno, čeprav izmenjava informacij ni vidna na prvi pogled. Ali potrebujemo v uprizoritveni umetnosti tudi dejansko vidno/občuteno/zavestno aktivno interaktivnost? Človeško aktivno sprejemanje avdio vizualnih informacij lahko delimo na dve možnosti - opazovanje (učenje v instituciji, opazovanje narave, poslušanje pripovedi, radia, gledanje televizije ...) ali komunikacija (igre, pogovori, ples v paru ali skupini, timsko delo ...) in uprizoritvena umetnost zgodovinsko temelji na prvi možnosti. V plesih v paru na primer

poznamo tudi interaktivnost s publiko. Profesionalni par nastopa na plesnem večeru in po nastopu profesionalni plesalec, zaradi bontona in marketinga povabi na ples nekaj plesalk iz publike, medtem ko profesionalna plesalka večinoma redko pleše – plesalci se je večinoma ne upajo povabiti na ples. Gre enostavno za psihološko ločnico med akterjem in gledalcem, ki je v navedenem primeru podrti in postavi posameznega gledalca (lahko pa tudi profesionalnega akterja) v neugoden položaj. Vendar v osnovi vsako uprizoritveno delo ustvari aktivno interakcijo z občinstvom oziroma gledalcem, vprašanje je le, kako široka je povratna zanka. Objavljene kritike v medijih, nekdanja pisma gledalcev (oboževalcev) naslovljena akterjem, danes komentarji na socialnih omrežjih, pogovori akterjev z gledalci, širjenje osebne novice/kritike od ust do ust ... vplivajo na akterja po izvedbi uprizoritve na njegove naslednje uprizoritve. Najbolj očiten primer vpliva novih medijev v našem prostoru je uspeh glasbenega dueta „2 Chellos“ - Sjepan Hauser in Luka Sulić, ki sta na osnovi popularnosti njenega videospota na portalu YouTube postala mednarodni zvezdi.

Nove tehnologije omogočajo, da so posrednik med akterjem in posameznim gledalcem med tudi samo uprizoritvijo, vendar so sistemi večinoma postavljeni (psihološko) na način, da gledalec ni izpostavljen – ostaja v svoji komfortni coni, neviden v skupini publike. Na primer v produkciji Theatre Company of LeeQingZhao „Dinner of Luciérnaga“ (2011) so povezali mobilne telefone obiskovalcev preko brezžične povezave na medijski strežnik, da so lahko soustvarjali predstavo. Pri tem so razvili posebno aplikacijo, ki so si jo gledalci pred obiskom predstave prenesli na svoje mobilne telefone. Z aplikacijo so obiskovalci kontrolirali osvetlitev odrskega prostora na način, da so premikali svoje aparate. Hkrati s premikom aparata so obiskovalci tudi generirali specifičen zvok, ki je bil odvisen od smeri in moči premikanja mobilnega aparata. Sistem tega tipa sodelovanja ni nov. V sredini 19. stoletja so v Angliji med delavskim razredom postale popularne t. i. glasbene dvorane (ang.: music halls), kjer so lahko amaterji predstavliali svoje umetniške miniaturre (petje, ples, igranje ...) in povezovalce programa jih je predal na milost (ali nemilost) občinstva, ki je ocenilo kvaliteto njihovega nastopa (uprizoritve tega tipa so predhodnik današnjih šovov talentov na televiziji). Razlika je le, da so novomedijske tehnologije prevzele vlogo povezovalca med občinstvom in akterjem, postale nevidne in podale nove možnosti, na kaj lahko gledalec vpliva (se pravi postavitev strategije interakcije s strani ustvarjalcev dela).

Ko pogledamo možnosti interakcije v samem uprizoritvenem prostoru, je tehnologija skoraj vedno „interaktivno“ podpirala uprizoritev (izjema so bile samo uprizoritve, kjer so akterji uporabljali samo svoje telo kot medij), razlika z integracijo novih tehnologij je predvsem v avtomatičnosti oziroma odsotnosti človeške sile. Od antične *Deux ex machine* preko mehanske odrske tehnologije in fizične kontrole luči do kasnejše mehansko vodenih sprememb na daljavo (svetlobne kontrolne mize, zvočne kontrolne mize, mehanizirani odri ...) je bila človeška interakcija osnova sinhronizacije odrske slike – tehnik je zaznal akcijo akterja in sprožil odziv (in obratno). Število vpletenih tehnikov, ki so podpirali uprizoritev, se je zgodovinsko manjšalo in nadomeščalo s tehnološkimi rešitvami in nove tehnologije prispevajo predvsem v avtomatizaciji (in zmanjšanju napak, kot posledice človeškega faktorja) ter posledično večji kompleksnosti uprizoritve.

Vendar je sama vpletenost interaktivne tehnologije v uprizoritvenem prostoru lahko varljiva/vprašljiva za občinstvo. Na primer kot navaja Dixon (2006, str.: 202 -203) se je v zgodnjih produkcijah *Palindrome* IMPG občinstvo spraševalo, kje je interaktivnost sistema *EyeCon*? Gledalci niso zaznali, da je plesalec z gibom sprožal reakcije sistema in se spraševali, ali ni možno enakih efektov pridobiti tudi z natančno koreografijo, ki je postavljena v multimedijalen ne-interaktiven prostor – dilema, ki jo posredno opisuje tudi Purg (2005)⁵⁰. Robert Wechsler (avtor sistema *EyeCon*) navaja, da je problem nastal zaradi izvedbe natančne koreografije skupine *Palindrome*, ki ni vsebovala improviziranih elementov, kjer bi odziv sistema *EyeCon* bil bolj viden. Zato opozarja tudi Scott deLahunta, da je pri uporabi interaktivne tehnologije potrebna predvsem dobra arhitektura odziva interaktivnega sistema, ki je vidna gledalcu. Kot sem navedel v prvem delu naloge je pri tem pomembno predvsem razumevanje zaznavanja človeka. V primeru zgodnjih del skupine *Palindrome* so se zaznane informacije (v relaciji vizualno – vizualno in avditivno - vizualno) preveč združevale ter tako niso prikazale reakcije sistema. Nasprotno je v primeru uporabe sistema *EyeCon* s strani skupine *Chunky Move* v produkcijah *Glow in Mortal Engine*. V obeh primerih sistem *EyeCon* dopolnjuje gib plesalca z algoritmičnimi izrisi grafike okoli zaznanega plesalčevega telesa ali na njem – izrisi, ki se aktivno nadaljujejo v času in prostoru. Tako gledalec zazna dejansko

50 Opazovanje Purga je navedeno v poglavju 4.6 magistrske naloge

reakcijo sistema, ki ni samo popolnoma sinhronizirana z gibom, temveč se manifestira kot dodani element se pravi partner plesalca v uprizoritvenem prostoru.

Izdelana taksonomija uprizoritvenega prostora in raziskava o primerjavi človeka kot medija in novih medijev mi je potrdila hipotezo: **H4: „Uporaba tehnologije je strateška odločitev avtorja/jev predstave“**. Vendar se navezuje vprašanje ali lahko tehnologija prevzame vodilno vlogo? Manovich (1999) definira, da so programi za obdelavo videa najboljši avantgardni film, vendar ta definicija se ne more vnesti v uprizoritveno umetnost. Prvič, sama definicija uprizoritvene umetnosti pravi, da potrebuje akterja kot osrednji del, če akterja ni, potem je to lahko druga vrsta umetnosti⁵¹. Drugič, prenos te definicije bi pomenil, da so najboljše plesne predstave v tehnološko najboljše opremljenem gledališču, na primer MGM Grand, kjer gostuje navedena produkcija „Ka“ (Cirque de Soleil). Predavatelj scenografije Dawid Burrows je na svojem predavanju o plesni scenografiji v Centru kulture Španski Borci zelo nazorno navedel pomembnost akterja v uprizoritveni umetnosti:

„Predstavljajte si najbolj tehnološko napreden oder in nato čistilko, ki ga je prišla počistiti. Kam bo šel vaš fokus? No to je magija človeške prisotnosti.“
(Burrows, 2014)

Se pravi v navedeni produkciji „Ka“ uprizoritev definirajo akterji v simbiotičnem odnosu z najnovejšo odrsko tehnologijo – brez njih imamo le tehnično izredno dovršen aparat, se pravi oder. Mojo hipotezo, da je pomembna strategija aplikacije tehnologije potrjujejo tudi drugi strokovnjaki. Avstralska plesna skupina Company in Space je napovedovala telematično uprizoritev CO3 (2001) kot „... postavljanje novih standardov v telematični uprizoritvi ...“. V promocijskem sporočilu so opisovali, kako bosta geografsko ločena plesalca s pomočjo najnovejših oblačil za zajemanje giba plesalca animirala avatarje v virtualnem prostoru – odgovor umetnika Nicka Rothwella se je glasil: „Raje bi želel izvedeti o motivacijah in umetniški vsebini projekta kot pa o sami tehnologiji. Kaj je točno vsebina?“. Na simpoziju v Londonu o uporabi računalnikov v umetnosti in oblikovanju leta 1999 je filmski producent lord Robert Puttnan definiriral, da je tehnologija „... bolj most kot pa destilacija ...“. Enako Scott

51 Uprizoritveno umetnost definiram v poglavju 3.2 magistrske naloge

deLahunta in Friderl Weiss opozarjata na pravilno strategijo uporabe interaktivnega uprizoritvenega prostora.

Strategija v odnosu do percepcije gledalca je tista, ki opravičuje uporabo tehnologije v odrskem prostoru. Če v plesni uprizoritveni umetnosti želimo izpostaviti le gib, potem ne potrebujemo kompleksne tehnologije, če želimo poudariti gib v odnosu do fizičnega objekta ali specifičnega prostora, potem uporabimo fizične scenografske elemente, če je uprizoritev natančno definirana s koreografijo potem ne potrebujemo interaktivnosti uprizoritvenega prostora in če želimo poudariti dialog med tehnologijo in plesalcem, potem je optimalen pristop interaktivni uprizoritveni prostor. V vseh naštetih primerih bo ustvarjalec predstave uporabljal orodja (po taksonomiji) klasičnega uprizoritvenega prostora in digitalno podprtega uprizoritvenega prostora ter v večini primerov digitalno vodenega uprizoritvenega prostora kot posledico evolucije uprizoritvenega prostora. S tem se je potrdila tudi zadnja, peta hipoteza **H5**: **„Kvalitetna strategija plesne uprizoritve temelji na poznavanju plesa, vsebine uprizoritve, tehnologije in nevrologije.**

5 LITERATURA IN VIRI

KNJIGE:

Bellman, Wilard: *Lighting the Stage, Art and Practice, 3rd edition*. Broadway Press, Louisville, ZDA 2001

Bentham, Frederick: *The Art of Stage Lighting. Theatre Arts Books*, Toronto, Kanada 1976

Bovcon, Narvika: *Umetnost v svetu pametnih strojev : novomedijska umetnost Sreča Dragana, Jake Železnikarja in Marka Peljhana*. Akademija za likovno umetnost in oblikovanje, Ljubljana, 2009

Bruce, V., Green, P.R., and Georgeson, M.A.: *Visual Perception: Physiology, Psychology, and Ecology* (3rd Ed.). Psychology Press, East Sussex, UK, Leto izdaje: 1996

Dixon, Steve: *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. Leonardo. Cambridge, Massachusetts, ZDA: MIT Press, 2007

Gillette, J. Michael: *Theatrical Design and Production, 6th edition*. McGrawHill,

Goldberg, Rosie Lee: *Performance Art: From Futurism to the Present,,* Thames and Hudson Ltd, London, Združeno kraljestvo; tretja izdaja, Leto izdaje: 2011

Howard, I.P., and Templeton, W.B.: *Human Spatial Orientation*. Wiley. New York, ZDA. Leto izdaje: 1966
Inc., New York, ZDA, 2008.

Levitin, Daniel J., *The world in six songs*. Penguin Books Ltd, London, Združeno kraljestvo. Leto izdaje: 2008

Levitin, Daniel J., *This is your brain on music: the science of a human obsession*. Penguin Books Ltd, London, Združeno kraljestvo. Leto izdaje: 2006

Manovich, Lev: *The language of new media*, Leonardo. Cambridge, Massachusetts, ZDA: MIT Press, 2002

McCandless, Stanley: *A Method of Lighting the Stage, 4th edition*. 3rd reprint, Theatre Arts Books, New York, ZDA, 1966

McCandless, Stanley. *A Syllabus of Stage Lighting*. Drama Book Specialists, Connecticut, ZDA 1964

McKinney in drugi: *The Cambridge Introduction to Scenography*. Cambridge University Press, Cambridge, Združeno kraljestvo, 2009

Motte-Haber, Helga: *Psihologija glasbe*, Državna založba Slovenije, Ljubljana, Slovenija, 1990.

Pease Barbara in Pease Allen: *The Definitive Book of Body Language*. Bantam Books, New York, NY, ZDA, 2004

Purg dr., Peter: *Uvod v medije*. Zavod IRC, Ljubljana, 2009. Dostopno na:
http://www.mizs.gov.si/fileadmin/mizs.gov.si/pageuploads/podrocje/vs/Gradiva_ESS/Impletum/IMPLETUM_244MEDIJSKA_Uvod_Purg.pdf, datum dostopa: 30.10.2013

Reid, Francis: *Lightning the Stage*. Focal Press, London, Združeno kraljestvo, 1995

Rosenthal, Jean in Wertenbaker, Lael: *The Magic of Light*. Little, Brown and Company, Boston, ZDA 1972.

Rubin, Joel E. in Watson, Leland H.: **Theatrical Lighting Practice**. Poglavlje: "Ballet and Modern Dance," str. 31-37. Theatre Arts Books, New York, ZDA 1954.

Shelley, Steven L.: **A Practical Guide to Stage Lighting, 2nd Edition**. Elsevier Inc. Oxford, ZDA, 2009

Stanley, Mark: **The Color of Light Workbook**. Rosco Laboratories, Inc., Port Chester, ZDA, 1987

Strong, Judith: **Theatre Buildings: A Design Guide**, Routledge Ltd., Abingdon, Oxon, ZDA, 2010

Thompson, Craig in Boniface, Ted: **Beyond the curtain – how digital media is reshaping the theatre**. Entertainment and Creative Cluster Partnership Fund, Ontario, Kanada, 2011

Watson, Lee: **Lighting Design Handbook**. Poglavlje "Dance," str.: 129-153. McGrawHill Inc., New York, ZDA, 1990

STROKOVNI ČLANKI:

Bertelson, P., in Radeau M.: **Crossmodal bias and perceptual fusion with auditory – visual discordance**. Objavljeno v: *Perception and Psychophysics* številka 29, strani: 578-584. Leto izdaje: 1981

Binnie, C.A., Montgomery, A.A., in Jackson, P.L.: **Auditory and visual contributions to the perception of consonants**. Objavljeno v: *Journal of Speech and Hearing Research*, letnik 17, številka 4, strani: 619-630. Leto izdaje: 1974

Bolia, R.S., D'Angelo, W.R., and McKinley, R.L.: **Aurally aided visual search in three-dimensional space**. Objavljeno v: *Human Factors*, letnik 4, številka 14, strani: 664-669. Leto izdaje: 1999

Bowers, John, Norman, Sally Jane, Staff, Heike, Schwabe, Detlev, Wallen, Lawrence, Fleischmann, Monika in Sundblad, Yngve: **Extended Performances: Evaluation and Comparison** Report number: CID-80, Royal Institute of Technology, Stockholm, Švedska, datum objave: Maj 1998

Colavita, F.B.: **Human sensory dominance**. Objavljeno v: *Perception and Psychophysics*, letnik 16, številka 2, strani: 409-412. Leto izdaje: 1974

deLahunta, Scott: **Virtual Reality and Performance**. *Performing Arts Journal (PAJ)*, letnik 24, številka 70, stran: 105–114. MIT Press Journals, Cambridge, ZDA, 2002

Deatherage, B.H.: **Auditory and other sensory forms of information presentation**. *Human Engineering Guide to Equipment Design*. Government Printing Office, Washington, ZDA, 1972

Delbert Unruh: **Towards a New Theatre**; Theatre Design and Technology Journal 1992

Dixon, N., and Spitz, L.: **The detection of audiovisual desynchrony**. Objavljeno v: *Perception*, številka 9, strani: 719-721. Leto izdaje: 1980
Dostopno na: www.thefreelibrary.com/_/print/PrintArticle.aspx?id=17878931, datum dostopa: 12.2.2013

Driver, J.: **Enhancement of selective listening by illusory mislocation of speech sounds due to lip-reading**. Objavljeno v: *Nature*, številka 381, strani 66-68. Leto izdaje 1996

Ghirardelli, Thomas G., Scharine Angélique A.: **Auditory-Visual interactions**. Objavljeno v: *Helmet-Mounted Displays: Sensation, Perception and Cognition* Issues, strani: 599-618. U.S. Army Aeromedical Research Laboratory, Fort Laucker, ZDA. Leto izdaje: 2009

Giard, M.N., and Peronnet, F.: **Auditory-visual integration during multimodal object recognition in humans: A behavioral and electrophysiological study**. Objavljeno v: *Journal of Cognitive Neuroscience*, številka 11, strani: 473-490: Leto izdaje: 1999

Grant, K.W., and Greenberg, S.: **Speech intelligibility derived from asynchronous processing of auditoryvisual information**. Predstavljeno na: ISCA 2001 International Conference on Auditory-Visual Speech Processing, Aalborg, Danska. Leto izdaje: 2001

Grant, K.W., van Wassenhove, V., and Poeppel, D.: **Discrimination of auditory-visual synchrony**. Predstavljeno na ISCA 2003 International Conference on Auditory-Visual Speech Processing, St. Jorioz, Francija. Leto izdaje: 2003

Hairston, W.D., Wallace, M.T., Vaughan, J.W., Stein, B.E., Norris, J.L., and Schirillo, J.A.: **Visual localization ability influences cross-modal bias**. Objavljeno v: *Journal of Cognitive Neuroscience*, številka 15, strani: 20-29. Leto izdaje: 2003

Helleberg, J., and Wickens, C.D.: **Auditory vs. visual data link: Relative effectiveness**. Predstavljeno na : *Human Factors and Ergonomics Society*, 45th Annual Meeting, Minneapolis, ZDA. Leto izdaje: 2001

Ince, L.P.: **Effects of low-intensity acoustical stimulation on visual thresholds**. Objavljeno v: *Perceptual and Motor Skills*, številka 26, strani 115-121. Leto izdaje: 1968

Johnston, W.A., and Dark, V.J.: **Selective attention**. Objavljeno v *Annual Review of Psychology*, številka 37, strani: 43-75. Leto izdaje: 1986

Kitajima N, Yamashita Y.: **Dynamic capture of sound motion by light stimuli moving in three-dimensional space**. Objavljeno v: *Perceptual and Motor Skills*, številka 89, strani: 1139-1158. Leto izdaje: 1999

Koppen, C., and Spence, C.: **Seeing the light: exploring the Colavita visual dominance effect**. Objavljeno v: *Experimental Brain Research*, številka: 180, letnik: 4, strani: 737-754. Leto izdaje: 2007

Lewkowicz, D.J.: **Perception of auditory-visual temporal synchrony in human infants**, Objavljeno v: *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance*, številka: 22, strani: 1094-1106. Leto izdaje: 1996

McGurk, H., and MacDonald, J.: **Hearing lips and seeing voices**. Objavljeno v: *Nature*, številka: 264, strani: 746-748. Leto izdaje: 1967

Mehrabian, Albert & Morton Wiener (1967): **Decoding of inconsistent communications**. *Journal of personality and social psychology*, letnik 1, številka 6, strani : 109-114, 1967

Mehrabian, Albert & Susan R. Ferris (1967): **Inference of attitudes from nonverbal communication in two channels**. *Journal of consulting psychology* letnik 3, številka 31, strani: 248-252

Meredith, M.A.: **On the neuronal basis for multisensory convergence: A brief overview**. Objavljeno v: *Cognitive Brain Research*, številka 14, strani: 31-40. Leto izdaje: 2002

Miller, J.O.: **Divided attention: Evidence for coactivation with redundant signals**. Objavljeno v: *Cognitive Psychology*, številka 14, strani: 247-279. Leto izdaje: 1982

Miller, J.O.: **Timecourse of coactivation in bimodal divided attention**. Objavljeno v: *Perception and Psychophysics*, številka: 40, strani: 331-343. Leto izdaje: 1986

Munhall, K.G., Gribble, P., Sacco, L., and Ward, M.: **Temporal constraints on the McGurk effect**, Objavljeno v: *Perception and Psychophysics*, 58, 351-362. Leto izdaje: 1996

- Posner, M.I.: **Orienting of attention**. Objavljeno v: *Quarterly Journal of Experimental Psychology*, letnik 32, strani: 3-25. Leto izdaje: 1980
- Purg dr., Peter: **Osnove multimedijev – študijsko gradivo**. Interno študijsko gradivo Akademije za vizualne umetnosti, Ljubljana, 2006
- Radeau, M. in Bertelson, P.: **The effect of a textured visual field on modality dominance in a ventriloquism effect: Implications for transitivity among the spatial senses**. Objavljeno v: *Perception and Psychophysics*, številka: 30, strani: 557-564. Leto objave: 1981
- Rash, E.Clarence, Russo, Michael B., Letowski, Tomasz R., Schmeisser, Elmar T.: **Helmet-Mounted Displays: Sensation, Perception and Cognition Issues**. U.S. Army Aeromedical Research Laboratory, Fort Laucker, ZDA. Leto izdaje: 2009
- Reale, R.A., Calvert, G.A., Thesen, T., Jenison, R. L., Kawasaki, H., and Oya, H.: **Auditory-visual processing represented in the human superior temporal gyrus**. Objavljeno v: *Neuroscience*, številka: 145, strani: 162-184. Leto izdaje: 2007
- Reaney, Mark: **Virtual Reality on Stage**. *VR World*, letnik III, številka 3, strani: 28-31, 1995 Dostopno na: <http://www2.ku.edu/~ievr/reaney/vrworld.html>, Datum dostopa: 22.1.2014
- Robert S. Tannenbaum: **Multimedia developers can learn from the history of human communication**. *Ubiquity, Asociacion cor Computer machinery*, New York, NY, ZDA Oktober 2000
- Scharine, Angélique A. in Letowski Tomasz R.: **Auditory conflicts and illusions**. Objavljeno v: *Helmet-Mounted Displays: Sensation, Perception and Cognition Issues*, strani: 579-597. U.S. Army Aeromedical Research Laboratory, Fort Laucker, ZDA. Leto izdaje: 2009
- Shams, L., Kamitani, Y., and Shimojo, S.: **What you see is what you hear**. Objavljeno v: *Nature*, številka 408, stran: 788. Leto izdaje: 2000
- Sibley, F. (1964). Book review: **Perception and the Physical World**, *The Philosophical Review*, 73, 404-408.
- Sinnett, S., Spence, C., and Soto-Faraco, S.: **Visual dominance and attention: The Colavita effect revisited**. Objavljeno v: *Perception and Psychophysics*, številka: 69, strani: 673-686. Leto izdaje: 2007
- Skelton, Thomas R.: **Handbook of Dance Stagecraft – 1. introduction**. New York, *Dance Magazine*, Oktober 1955. Dostopno na: <http://www.d.umn.edu/~mharvey/handbook5510.html>, datum dostopa: 12.2.2013
- Skelton, Thomas R.: **Handbook of Dance Stagecraft – 10. Colored light on pigment**. New York, *Dance Magazine*, julij 1956. Dostopno na: <http://www.d.umn.edu/~mharvey/handbook5607.html>, datum dostopa: 12.2.2013
- Skelton, Thomas R.: **Handbook of Dance Stagecraft – 11. Lightning miscellany**. New York, *Dance Magazine*, avgust 1956. Dostopno na: <http://www.d.umn.edu/~mharvey/handbook5608.html>, datum dostopa: 12.2.2013
- Skelton, Thomas R.: **Handbook of Dance Stagecraft – 12. Lightning miscellany**. New York, *Dance Magazine*, september 1956. Dostopno na: <http://www.d.umn.edu/~mharvey/handbook5609.html>, datum dostopa: 12.2.2013
- Skelton, Thomas R.: **Handbook of Dance Stagecraft – 13. Lightning miscellany**. New York, *Dance Magazine*, oktober 1956. Dostopno na: <http://www.d.umn.edu/~mharvey/handbook5610.html>, datum dostopa: 12.2.2013
- Skelton, Thomas R.: **Handbook of Dance Stagecraft – 14. Lightning miscellany**. New York, *Dance Magazine*, november 1956. Dostopno na: <http://www.d.umn.edu/~mharvey/handbook5611.html>, datum dostopa: 12.2.2013

- Skelton, Thomas R.: **Handbook of Dance Stagecraft – 15. Lightning miscellany**. New York, *Dance Magazine*, december 1956. Dostopno na: <http://www.d.umn.edu/~mharvey/handbook5612.html>, datum dostopa: 12.2.2013
- Skelton, Thomas R.: **Handbook of Dance Stagecraft – 16. Preparing the recital**. New York, *Dance Magazine*, januar 1957. Dostopno na: <http://www.d.umn.edu/~mharvey/handbook5612.html>, datum dostopa: 12.2.2013
- Skelton, Thomas R.: **Handbook of Dance Stagecraft – 17. Ideas for Sets and Props**. New York, *Dance Magazine*, februar 1957. Dostopno na: <http://www.d.umn.edu/~mharvey/handbook5702.html>, datum dostopa: 12.2.2013
- Skelton, Thomas R.: **Handbook of Dance Stagecraft – 18. lightning effects**. New York, *Dance Magazine*, marec 1957. Dostopno na: <http://www.d.umn.edu/~mharvey/handbook5703.html>, datum dostopa: 12.2.2013
- Skelton, Thomas R.: **Handbook of Dance Stagecraft – 19. production problems**. New York, *Dance Magazine*, april 1957. Dostopno na: <http://www.d.umn.edu/~mharvey/handbook5704.html>, datum dostopa: 12.2.2013
- Skelton, Thomas R.: **Handbook of Dance Stagecraft – 2. lightning**. New York, *Dance Magazine*, November 1955. Dostopno na: <http://www.d.umn.edu/~mharvey/handbook5511.html>, datum dostopa: 12.2.2013
- Skelton, Thomas R.: **Handbook of Dance Stagecraft – 20. the production staff**. New York, *Dance Magazine*, maj 1957. Dostopno na: <http://www.d.umn.edu/~mharvey/handbook5705.html>, datum dostopa: 12.2.2013
- Skelton, Thomas R.: **Handbook of Dance Stagecraft – 21. theatre rehearsals**. New York, *Dance Magazine*, junij 1957. Dostopno na: <http://www.d.umn.edu/~mharvey/handbook5706.html>, datum dostopa: 12.2.2013
- Skelton, Thomas R.: **Handbook of Dance Stagecraft – 22. the touring dance company**. New York, *Dance Magazine*, julij 1957. Dostopno na: <http://www.d.umn.edu/~mharvey/handbook5707.html>, datum dostopa: 12.2.2013
- Skelton, Thomas R.: **Handbook of Dance Stagecraft – 23. floors**. New York, *Dance Magazine*, avgust 1957. Dostopno na: <http://www.d.umn.edu/~mharvey/handbook5708.html>, datum dostopa: 12.2.2013
- Skelton, Thomas R.: **Handbook of Dance Stagecraft – 24. the touring dance company part 3**. New York, *Dance Magazine*, september 1957. Dostopno na: <http://www.d.umn.edu/~mharvey/handbook5709.html>, datum dostopa: 12.2.2013
- Skelton, Thomas R.: **Handbook of Dance Stagecraft – 25. words of wisdom**. New York, *Dance Magazine*, oktober 1957. Dostopno na: <http://www.d.umn.edu/~mharvey/handbook5710.html>, datum dostopa: 12.2.2013
- Skelton, Thomas R.: **Handbook of Dance Stagecraft – 3. lightning continued**. New York, *Dance Magazine*, December 1955. Dostopno na: <http://www.d.umn.edu/~mharvey/handbook5512.html>, datum dostopa: 12.2.2013
- Skelton, Thomas R.: **Handbook of Dance Stagecraft – 4. color**. New York, *Dance Magazine*, Januar 1956. Dostopno na: <http://www.d.umn.edu/~mharvey/handbook5601.html>, datum dostopa: 12.2.2013
- Skelton, Thomas R.: **Handbook of Dance Stagecraft – 5. angle and intenstiy**. New York, *Dance Magazine*, februar 1956. Dostopno na: <http://www.d.umn.edu/~mharvey/handbook5602.html>, datum dostopa: 12.2.2013
- Skelton, Thomas R.: **Handbook of Dance Stagecraft – 6. lightning a modern dance**. New York, *Dance Magazine*, marec 1956. Dostopno na: <http://www.d.umn.edu/~mharvey/handbook5603.html>, datum dostopa: 12.2.2013
- Skelton, Thomas R.: **Handbook of Dance Stagecraft – 7. lightning a jazz number and ballet pas de deux**. New York, *Dance Magazine*, april 1956. Dostopno na: <http://www.d.umn.edu/~mharvey/handbook5604.html>, datum dostopa: 12.2.2013

- Skelton, Thomas R.: **Handbook of Dance Stagecraft – 8. how to spend 265 USD wisely**. New York, *Dance Magazine*, maj 1956. Dostopno na: <http://www.d.umn.edu/~mharvey/handbook5605.html>, datum dostopa: 12.2.2013
- Skelton, Thomas R.: **Handbook of Dance Stagecraft – 9. the dimmerboard and improvised equipment**. New York, *Dance Magazine*, junij 1956. Dostopno na: <http://www.d.umn.edu/~mharvey/handbook5605.html>, datum dostopa: 12.2.2013
- Spence, C., and Driver, J.: **Audiovisual links in endogenous covert spatial attention**. Objavljeno v: *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance*, številka 22, strani: 1005-1030. Leto izdaje: 1996
- Smith, E.E., and Kosslyn, S.M. (2007). **Cognitive Psychology: Mind and Brain**. Upper Saddle River, NJ: Pearson Education, Inc.
- Stehlikova, Eva. **The Laterna Magika of Josef Svoboda and Alfréd Radok**. Theatralia, številka 3, strani: 28 -31, Brno, Masarykova univerzita, 2011, roč. 14, č. 1, s.173-191.
- Stein, B.E., London, N., Wilkinson, L.K., and Price, D.D. (1996). **Enhancement of perceived visual intensity by auditory stimuli: A Psychophysical analysis**. *Journal of Cognitive Neuroscience*, številka: 8, strani: 497-506. Leto izdaje: 1996
- Stevens, J.C., and Marks, L.E.: **Cross-modality matching of brightness and loudness**. Objavljeno v: *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, letnik 54, strani: 407-411. Leto izdaje: 1965
- Strybel, T.Z., and Vatakis, A. (2004). **Effect of crossmodal distractors on auditory and visual apparent motion in the periphery**. *Abstracts of 45th Annual Meeting of the Psychonomic Society*, letnik 9, stran: 97. Leto izdaje: 2004
- Temme, Leonard A, Kalich, Melvyn E., Curry, Ian P., Pinkus, Alan R., Task, H. Lee , Rash, Clarence E.: **Visual Perceptual Conflicts and Illusions**. Objavljeno v: *Helmet-Mounted Displays: Sensation, Perception and Cognition Issues*, strani: 491-578. U.S. Army Aeromedical Research Laboratory, Fort Laucker, ZDA. Leto izdaje: 2009
- Thurlow, W.R., and Jack, C.E.: **Certain determinants of "Ventriloquism Effect"**. Objavljeno v: *Perceptual and Motor Skills*, številka 36, strani: 1171-1184. Leto izdaje: 1973
- Turatto, M., Benso, F., Galfano, G., and Umiltà, C.: **Nonspatial attentional shifts between audition and vision**. Objavljeno v: *Journal of Experimental Psychology-Human Perception and Performance*, letnik 28, številka: 3, strani: 628-639. Leto objave: 2001
- Vatakis, A., and Spence, C. : **Audiovisual synchrony perception for music, speech, and object actions**. Objavljeno v: *Brain Research*, številka: 1111/1, strani: 134-142. Leto objave 2006 (a)
- Vatakis, A., and Spence, C.: **Audiovisual synchrony perception for speech and music assessed using a temporal order judgment task**. Objavljeno v: *Neuroscience Letters*, Številka: 393/1, strani: 40-44. Leto objave 2006 (b)
- Warren, D., Welch, R., and McCarthy, T.: **The role of visual-auditory "compellingness" in the ventriloquism situation**. Objavljeno v: *Perception and Psychophysics*, številka: 20, strani: 227-235. Leto izdaje: 1976
- West, Martha Ullman:**The light fantastic - Fuller, Rosenthal & Tipton: beginning with Loie Fuller in the nineteenth century, dance has pioneered the development of twentieth-century stage lighting**. New York, *Dance Magazine*, februar 1996.
- Wickens, C.D., Dixon, S.R., and Seppelt, B.: **Auditory preception versus multiple resources: Who wins in interruption management?** Predstavljeno na *Human Factors and Ergonomics Society 49th Annual Meeting*, Orlando, FL, ZDA. Leto objave: 2005

Wickens, C.D.: **Multiple resources and performance prediction**. Objavljeno v: *Theoretical Issues in Ergonomic Science*, 3, 159-177. Leto objave 2002

SPLETNE OBJAVE:

Amborsini, Lucia: **Award for Outstanding Achievement Kà Floating Stages**, Objavljeno na uradni strani združenja Themed Entertainment Association: <http://www.teaconnect.org> Dostopno na: http://www.teaconnect.org/sites/default/files/14_2008_ka.pdf, datum dostopa: 23.2.2014

Avid S3L-System. Objavljeno na uradni strani proizvajalca: <http://www.avid.com>. Dostopno na: <https://www.avid.com/US/products/S3L-System>, datum dostopa: 21.3.2014

Chunky Move: **GLOW**. Objavljeno na socialni mreži YouTube: <http://www.youtube.com>, Dostopno na: <https://www.youtube.com/watch?v=PqF2Zgpq10U>, datum dostopa: 23,2,2014

Coniglio, Mark: **Isadora**, uradna stran sistema Isadora: <http://troikatronix.com/>. Dostopno na: <http://troikatronix.com/isadora/about/>, datum dostopa: 12.3.2014

Delak, Maja in Prinčič, Luka: **Transmittance**. Uradna stran Wande in Nove deViatorja: <http://www.wndv.si> Dostopno na: <http://wndv.si/w/Projects/Transmittance>, datum dostopa: 22.3.2014

Droney, Maureen (2005) : **Installations KA**. Objavljeno v internetni reviji FOH online: <http://www.fohonline.com>. Dostopno na: <http://www.fohonline.com/home/22-installations/293-ka.html>, datum dostopa: 23.3.2014

Gregory, R. (1997). **Knowledge in perception and illusion**. *Philosophical Transactions of the Royal Society B*, 352, 1121-1128. Dostopno na: <http://diginole.lib.fsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=4265&context=etd>, datum dostopa: 12.2.2013

Košir, Izak: **Izgubljeni brez mobilinka**, Časopis Žurnal, številka: 987: <http://www.zurnal24.si> Dostopno na: <http://www.zurnal24.si/data/daily/1/987.pdf>, datum dostopa: 14.3.2014

Manovich, Lev: **Avant-garde as Software**. Objavljeno na osebni strani Manovich: <http://www.manovich.net>. Objavljeno 1999 Dostopno na: http://manovich.net/DOCS/avantgarde_as_software.doc, datum dostopa: 14.3.2014

McGregor, Wayne: **Enhancing Choreographic Objects (EChO) - 2012 – 2013**, Objavljeno na turadni strani plesne skupine Random Dance: <http://www.randomdance.org/> Dostopno na: http://www.randomdance.org/r_research/current_projects1/current_projects/enhancing_choreographic_objects_echo, datum dostopa: 14.3.2014

Milošević, Predrag: **BUDJENJE, pozoriste Na Terazijama**. Objavljeno na socialni mreži YouTube: <http://www.youtube.com>, Dostopno na: <https://www.youtube.com/watch?v=0z35WxfEPfM>, datum dostopa: 23,2,2014

Neznan avtor: **Virtual Studio Technology**. Objava v spletni enciklopediji Wikipedia: www.wikipedia.org. Dostopno na: http://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_Studio_Technology, datum dostopa: 23,2,2014

Neznan avtor: **Projection mapping**. Objava v spletni enciklopediji Wikipedia: www.wikipedia.org. Dostopno na: http://en.wikipedia.org/wiki/Projection_mapping, datum dostopa: 23,2,2014

Neznan avtor: **Performing arts**. Objava v spletni enciklopediji Wikipedia: www.wikipedia.org. Dostopno na: http://en.wikipedia.org/wiki/Performing_arts, datum dostopa: 19,3,2014

Neznan avtor: **Akinetopsia**. Objava v spletni enciklopediji Wikipedia: www.wikipedia.org
<http://en.wikipedia.org/wiki/Akinetopsia>, datum dostopa 20.5.2012

Neznan avtor: **RAID**. Objava v spletni enciklopediji Wikipedia: www.wikipedia.org
<http://sl.wikipedia.org/wiki/RAID>, datum dostopa: 16.5.2013

Nokia UK: **deadmau5 - Behind the scenes of the amazing 4D projection - NOKIA Lumia Live**. Objavljeno na socialni mreži YouTube: <http://www.youtube.com>, Dostopno na:
<https://www.youtube.com/watch?v=y6TNYlCoTUc&list=PLGLlbyma4Kg6KNzpXxGAY6doZyjlxzVXO>, datum dostopa: 23.2.2014

Perry, Beth Anne: **Outside the Mainstream: A Comparison of Alwin. Nikolais's Works to Modern and Postmodern Dance of the 1960s**. Objava na uradni strani Florida State University: www.fsu.edu. Leto objave: 2008

Purg dr., Peter: **Dialoguing man and machine: Palindrome impg**. Spletni magazin Art-e-fact : strategies of resistance // an online magazine for contemporary art & culture: http://artefact.mi2.hr/index_en.htm. Številka 3, november 2004. Dostopno na: http://artefact.mi2.hr/_a03/lang_en/write_purg_en.htm, datum dostopa: 23.2.2014

Purg dr., Peter: **An intercultural understanding of man and machine in managing interdisciplinary cooperation**, Sipozij: Managing the Process of Globalisation in New and Upcoming EU Members, Proceedings of the 6th International Conference of the Faculty of Management Koper, Congress Centre Bernardin, Slovenia, 24–26 November 2005, Univeza na Primorskem, Koper, 2005, doostopno na: <http://www.fm-kp.si/zalozba/ISBN/961-6573-03-9/purg.pdf>, datum dostopa: 14.3.2014

Radio Cona in Maska: **Plesna intervencija zapeši tudi ti!** Objava na spletnem portalu Sigledal: www.sigledal.org. Dostopno na: <http://www.veza.sigledal.org/prispevki/plesna-intervencija-zaple%C5%A1i-tudi-ti>, datum objave: 22.4.2010, datum dostopa: 23.2.2014

Rankin, J. John: **Lightning 102**. Objava na uradni strani podjetja Vincent Lighting Systems: www.vincentlighting.com Dostono na: http://www.vincentlighting.com/downloads/VLS_Lighting_102.pdf, datum dostopa: 12.2.2013

Reader, Pete: **A Choice of Color**. Objava na uradni strani podjetja Rosco, www.rosco.com Dostono na: <http://www.rosco.com/technotes/filters/technote1.html#comp>, datum dostopa: 12.2.2013

Richardson, Stephen Scott: **WPI Technical Theatre Handbook**. Objava na strani GweepCo Cooperative Network www.gweep.net, podstrani študentov in profesorjev Worcester Polytechnic Institute <http://www.wpi.edu> Dostono na: http://www.gweep.net/~prefect/pubs/iqp/technical_theatre_handbook.pdf, datum dostopa: 12.2.2013

Riner, Yvonne: **No Manifesto for contemporary dance**, Objavljeno na poralu Manifesto Project: www.1000manifestos.com Dostopno na: www.1000manifestos.com/yvonne-rainer-no-manifesto/, datum dostopa: 22.7.2013

Rokeby, David: **VNS (Very Nervious System)**, Uradna stran sistema VNS: <http://www.davidrokeby.com/softVNS.html>. Dostopno na; <http://www.davidrokeby.com/softVNS.html> Datum dostopa: 12.3.2014

Rosco Laboratories: **Rosco Guide to Colour Filters**. Objava na uradni strani podjetja Rosco Laboratories: www.rosco.com Dostono na: <http://www.rosco.com/uk/literature/RoscoUKColourFilterGuide10.pdf>, datum dostopa: 12.2.2013

Rosco Laboratories: **Theatrical and Event Lightning Ideas**. Objava na uradni strani podjetja Rosco Laboratories: www.rosco.com Dostono na: http://www.rosco.com/uk/literature/LightingIdeasTheatre_UK.pdf, datum dostopa: 12.2.2013

Schrum, Stephen A.: **Taxonomy of Digital Performance**. Objavljeno: 30.7.2007 Dostopno na: <http://www.musofyr.com/taxonomy/taxonomy.pdf>, Datum dostopa: 22.1.2014

Shibata, Dr. Dean; **Deaf People Sense Vibrations in Auditory Cortex**, University of Washington, 2002, datum dostopa: junij 2011 (<http://depts.washington.edu/drrpt/2002/research/deaf.html>)

Stark: **StarkPRO Revolution**, uradna stran proizvajalca profesionalne svetlobne tehnike Stark: <http://www.stark1200.com> Dostopno na: <http://www.stark1200.com/revolution.html>, datum dostopa: 20.3.2014

Sternke, A. Dean: **Basic Design Theories for Stage Lightning**. Objava na uradni strani podjetja **Mainstage Theatrical Supply, Inc** : <http://www.mainstage.com> Dostopno na: <http://www.mainstage.com/pdfs/lighttheory7.pdf>, datum dostopa: 12.2.2013

The National Theatre, London, Anglija -uradna stran <http://www.nationaltheatre.org.uk>
Theatre Company of LeeQingZhao: **Dinner of Luciérnaga**, 2011, dostopno na: <http://www.tyuchuan.com/doc/fp056-tseng.pdf>, datum dostopa: 1.9.2013

Theatrecrafts.com: Lighting Practitioners. Objava na strani **Theatrecrafts.com - Entertainment Technology Resources**: www.theatrecrafts.com Dostopno na: www.theatrecrafts.com/page.php?id=808, datum dostopa: 12.2.2013

Tsakos, Natasha: **Multimedia theatrical adventure**. Objava na internetni strani TED Talks: <http://www.ted.com> Dostopno na: http://www.ted.com/talks/natasha_tsakos_multimedia_theatrical_adventure, datum dostopa: 22.11.2013

USITT RP-2, Recommended Practice for Theatrical Lighting Design Graphics - (2006). Objava na uradni strani združenja The United States Institute for Theatre Technology (USITT): www.usitt.org Dostopno na: <http://isquint.net/wp-content/uploads/2011/01/USITT-RP-2-2006.pdf>, datum dostopa: 12.2.2013

Wagner, Richard (prevod v angleščino William Ashton Ellis): **Das Kunstwerk der Zukunft /The Art-Work of the Future**. Objavljeno v *Wagnerjevi internetni knjižnici*, urednik knjižnice: Patrick Swinkels, Naslov: <http://users.belgacom.net/wagnerlibrary/> Dostopno na: <http://users.belgacom.net/wagnerlibrary/prose/wagartfut.htm>, datum dostopa: 14.4.2014

Wason, P., and Shapiro, D. (1971). **Natural and contrived experience in a reasoning problem**. Quarterly Journal of Experimental Psychology, 23, 63-71

Weiss, Frieder. **EyeCon**, uradna stran sistema Eyecon: <http://eyecon.frieder-weiss.de/>, Dostopno na: <http://eyecon.frieder-weiss.de/>, datum dostopa: 12.2.2013

Whitfield, Art: **Basic Steps to Theatre Lighting Design**. Objava na uradni strani podjetja WindWorks Design: www.windworksdesign.com Dostopno na: http://www.windworksdesign.com/documents/lighting/lighting_design_steps.pdf, datum dostopa: 12.2.2013

Wild, Larry: **Larry's Lighting Notes and Calculators**. Objava na uradni strani univerze Northern State v Aberdeenu, ZDA: <http://www.northern.edu> Dostopno na: <http://www3.northern.edu/wild/LiteDes/ldw11.htm>, datum dostopa: 12.2.2013

Williams, Bill: **Stage Lighting Design 101**. Objava na njegovi osebni strani: <http://www.mts.net/~william5/> Dostopno na: <http://www.mts.net/~william5/sld/sld-toc.htm>, datum dostopa: 12.2.2013

Zuckerberg, Mark: **Oculus VR**. Objava na njegovem osebnem Facebookovem profilu: <https://www.facebook.com/zuck/posts/1010131905052397>, datum objave: 25.3.2014, datum dostopa: 14.5.2014

SLIKOVNO GRADIVO

Arhiv predstave *Ka*: **Ka**. Vir: www.cirquedusoleil.com. Dostopno na: www.cirquedusoleil.com/en/shows/ka/extras/wallpapers/wallpaper-gallery/wall-climbing/1024x768.aspx, datum dostopa: 13.4.2014

Arhiv predstave *Buđenje*: **Buđenje**. Dostopno na: happygiraffetravel.blogspot.com/2010_12_01_archive.htm, Datum dostopa: 13.4.2014

Arhiv predstave *Laterna magika*: **Laterna Magika – duet**. Dostopno na: http://digilib.phil.muni.cz/bitstream/handle/11222.digilib/115544/1_Theatralia_14-2011-1_11.pdf, datum dostopa 13.4.2014

Arhiv skupine *Chunky Move*: **GLOW**. Dostopno na: <http://www.lebanon.embassy.gov.au/files/birt/Glow%205.JPG>, Datum dostopa: 13.4.2014

Delak, Maja in Prinčič, Luka: **Uporabniško okolje predstave Transmittance**. Uradna stran Wande in Nove de Viatorja: <http://www.wndv.si> Dostopno na: http://transmittance.emanat.si/blog/wp-content/uploads/2011/05/Screenshot-transmittance1__recordmydesktop-110527.ogv-5.png, datum dostopa: 22.3.2014

Guller in Guller: **Zasnova kinetične scenografije**. Vir: <http://www.ggau.net/> Dostopno na: <http://www.ggau.net/html/GG12.html>, datum dostopa: 9.3.2014

Key, Ken: Cages (Alwin Nicolais). Vir: www.bearnstowjournal.org Dostopno na: <http://bearnstowjournal.org/images/cages.jpg>, datum dostopa: 13.4.2014

Laterna Magika: **The Laterna – duet**, Vir: interni arhiv *Laterna magika*, Dostopno na: https://digilib.phil.muni.cz/bitstream/handle/11222.digilib/115544/1_Theatralia_14-2011-1_11.pdf?sequence=1, datum dostopa: 12.4.2014

Maye, Wong: **Sutra**. Vir: <http://inapcache.boston.com/> Dostopno na: http://inapcache.boston.com/universal/site_graphics/blogs/bigpicture/dance_06_19/d29_19074987.jpg, datum dostopa: 9.3.2014

Neznan avtor: **Polyamour**, Dostopno na: http://farm5.static.flickr.com/4129/5108842789_94939d01c9_m.jpg, datum dostopa: 13.4.2014

Neznan avtor: **The Green Table** Dostopno na: 3.bp.blogspot.com/-2EjhigMoy-I/TZGUt8ykrGI/AAAAAAAAAAmA/pqNEtZ1bBE/s1600/jooss-tableverte.jpg, datum dostopa: 13.4.2014

Neznan avtor: **The Nut**, Dostopno na: <https://designingworlds.files.wordpress.com/2012/12/pixelle.jpg?w=500&h=415>, datum dostopa: 14.4.2014

Popova, Lubov: **The Magnanimous Cuckold**, Dostopno na: http://max.mmlc.northwestern.edu/mdenner/Drama/images/new_images/constructivist/Constr3_lg.jpg, datum dostopa: 14.4.2014

Zavod BA: **Primer multimedijalne scenografije v predstavi Othello - Shakspeare in Tango**, Vir: interni arhiv Zavoda BA,

Zavod BA: **Uporaba Gestalt zakonov v uprizoritveni umetnosti – primer Othello - Shakespeare in Tango**. Vir: interni arhiv Zavoda BA,

PRILOGE:

PRILOGA 1

Izdelava strategije implementacije novih medijev v predstavi „Othello – Shakspeare in Tango“


PRILOGA 2

Posnetek predstave »Othello – Shakespeare in Tango« (na priloženem DVD ploščku)

PRILOGA 3

PDF datoteka magistrske naloge (na priloženem DVD ploščku)

6 PRILOGA



Uporaba novih medijev in tehnologij
v transmedijski plesni predstavi

“Othello - Shakespeare in Tango”

kot priloga magistrski nalogi

„Integracija novih medijev in tehnologij
v plesno uprizoritveno umetnost“

Avtor: Blaž Bertonec pod mentorstvom dr. Petra
Purga

Nova Gorica, 16.1.2015

VSEBINA

6.1	UVOD.....	112
6.2	ZAČETNA STRATEŠKA IZHODIŠČA USTVARJALCEV PROJEKTA	114
6.3	PRELIMINARNI PROCES.....	115
6.4	PRED-PRODUKCIJSKA PRIPRAVA.....	117
6.4.1	Strateške odločitve o osnovi projekta.....	117
6.4.2	Gradnja zgodbe iz literarne predloge.....	118
6.4.3	Glavne karakteristike produkcije	118
6.4.4	„Othello - Shakespeare in Tango“ - generalni sinopsis.....	119
6.4.5	„Othello“ in „Othello - Shakespeare in Tango“ - vzporednice	119
6.4.6	Scenosled - Othellova perspektiva	121
6.4.7	Scenosled – Desdemonina perspektiva.....	122
6.4.8	Scenosled – Jagova perspektiva.....	123
6.4.9	Izbor plesne zasedbe.....	125
6.4.10	Izbor ostalih ustvarjalcev projekta.....	125
6.4.11	Priprava predstavitvenih materialov	126
6.4.12	Priprava interne komunikacijske platforme	127
6.5	PRODUKCIJSKI PROCES.....	130
6.5.1	Organizacija skupinske komunikacije.....	130
6.5.2	Oblikovanje multimedijalnega okolja predstave.....	130
6.5.3	Razvoj koreografskega in gibalnega materiala.....	138
6.5.4	Oblikovanje videa.....	140
6.5.5	Oblikovanje zvoka	143
6.5.6	Oblikovanje svetlobe.....	149
6.5.7	Novomedijska logika produkcije	150
6.6	TRANSMEDIJSKI ELEMENTI PROJEKTA IZVEN OKOLJA UPRIZORITVE	152

6.7	ZUNANJA KOMUNIKACIJA	154
6.7.1	Komunikacija z zainteresiranimi posamezniki	154
6.7.2	Komunikacija z mediji.....	156
6.7.3	Komunikacija z organizatorji v post-produkciji	156
6.8	ZAKLJUČEK.....	158
6.8.1	Vodenje produkcijskega procesa s pomočjo novih medijev in stres	159
6.8.2	Zakon muhe v juhi.....	160
6.8.3	Vsakdo je kritik.....	161
6.9	VIRI.....	163

KAZALO SLIK:

Slika 1: Primer grafičnega predstavitvenega materiala, narejenega v programu CorelDraw	126
Slika 2: Programsko okolje MusicMaker podjetja Magix	127
Slika 3: spletno orodje za vodenje projektov Trello v okolju spletnega brskalnika Chrome	129
Slika 4: spletno orodje za vodenje projektov Trello v okolju Android	129
Slika 5: Oblikovanje zvočne slike med procesom vaje na odru	144
Slika 6: Svetlobna mešalna miza Mix Congo jn. v CKŠB	150

6.1 UVOD

Predstava „Othello – Shakespeare in Tango“ avtorjev Andreje Podlogar in Blaža Bertonec je po navedeni taksonomiji uprizoritvenih prostorov v drugem delu magistrske naloge, tehnično umeščena v multimedijalen uprizoritveni prostor. Pri tem vsebuje vse elemente klasičnega uprizoritvenega prostora, digitalno podprte uprizoritve, digitalno vodene uprizoritvene prostore ter v primeru uvodnika v Jagovo perspektivo preskoči v kibernetično adaptiran uprizoritveni prostor.

Hkrati je predstava zaradi same strategije podajanja narativne zgodbe transmedijska, saj je odrski gib - nosilni medij, potopljen v multimedijalno okolje, ki ga dopolnjuje z informacijami ter soustvarja celotno odrsko delo.

Pri zasnovi in produkciji projekta „Othello – Shakespeare in Tango“ (v nadaljevanju ga imenujem projekt Othello) so novi mediji in tehnologije imeli nosilno vlogo kot posledica današnjega socialnega okolja in načina dela. Z veliko ekipo sodelujočih, ki je v določenem trenutku produkcije presegla število stotih oseb in vpletenimi umetniki, ki so bili v času nastajanja predstave obremenjeni tudi z drugimi projekti in/ali bili geografsko razpršeni, so novi mediji in tehnologije nudili možnost konstantne komunikacije in razvoja predstave, ki se je realizirala s časovno omejeno uporabo dejanskega uprizoritvenega prostora – odrskih vaj v Centru kulture Španski Borci.

Z uporabo novih medijev in tehnologij je bila ustvarjena uprizoritev, ki bi v primeru uporabe tradicionalnih metod produkcije zahtevala mnogo večji časovni in finančni vložek, bila zahtevnejša za gostovanja in organizacijo v post-produkciji ter bila močno izpostavljena človeškemu faktorju. Z uporabo novih medijev in tehnologij smo ustvarili projekt, ki ima efekte grafične animacije, šestdeset statistov, štiri stranske vloge in osem različnih scenografskih okolij, ki se zamenjajo v času nekaj sekund, a se paradoksalno pospravi v potovalni kovček in je realno uprizorjena s tremi glavnimi vlogami in podporo enega odrskega tehnika.

Tudi v relaciji do gledalcev kot uporabnikov/potrošnikov umetniškega dela, ki so zaradi vsakodnevne uporabe novih medijev in tehnologij naučeni drugačne komunikacije kot pred leti (kar je sicer tudi odvisno od generacijskih razlik), je producent primoran uporabljati nove medije za komunikacijo s potencialnimi obiskovalci, da spodbudi zanimanje za ogled v današnjem hiperprodukcijem okolju uprizoritvene umetnosti.

Nov način komunikacije in estetike se tudi prenaša na (podzavestna) pričakovanja o sami uprizoritvi, predvsem če je zgodba postavljena v današnje socialno okolje in je v njej tehnično prisoten video material. Zato je pri produkciji, ki je v svoji strukturi zasnovana multimedijem, pomembno tudi poznavanje osnovnih pravil nevroloških procesov zaznavanja gledalca (senzacije in percepcije), ki so opisane v prvem delu magistrske naloge. Uporabo navedenih pravil navajam med opisi strategij, ki smo jih uporabili pri produkciji projekta Othello.

Priloga ne opisuje umetniške vizije avtorjev, temveč podaja dejstva o uporabi novih medijev in tehnologij v produkcijskem procesu ter umeščenosti projekta v širšem socialnem okolju s pomočjo uporabe novih medijev. Na določenih delih je priloga razširjena z osnovnimi podatki o procesu nastajanja segmentov, ki se navezujejo na uporabo novih medijev in tehnologij, a procesno od nje niso (popolnoma) odvisni.

Struktura priloge po poglavjih kronološko sledi produkcijskemu procesu in obenem tudi univerzalnemu postopku produkcijske logike, se pravi zajemu vstopnih podatkov, obdelavi podatkov in reprezentaciji podatkov, ki so v določenih delih razdeljena na podpoglavja glede na izvajane segmente produkcijskega procesa.

V zaključku obravnavam posledice uporabe novih medijev in tehnologij v produkciji Othello ter jih povezujem s paralelami v trenutnem družbenem okolju.

6.2 ZAČETNA STRATEŠKA IZHODIŠČA USTVARJALCEV PROJEKTA

Ustvarjalca projekta, se pravi koreografski tandem Bertonec - Podlogar (BA Tango) v sodelovanju z argentinskim režiserjem Albertom Goldbergom smo se v začetku opredelili o namenu projekta. Pri tem smo hoteli doseči naslednje cilje:

- uporabiti klasični tekst (Othello) kot izziv in prikazati možnosti gibalne sporočilnosti argentinskega tanga
- v kontekstu razvoja argentinskega tanga predstaviti dogajanje v sedanji čas in poudariti brezčasno sporočilnost originalnega teksta
- projekt postaviti v klasičen uprizoritveni prostor (gledališki oder) z možnostjo modulacije glede na značilnosti posameznega uprizoritvenega prostora
- glede na predvidevanje, da bo produkcija realizirana brez močnega strateškega partnerja, obdržati produkcijo na zmožnostih lastnih finančnih vložkov in virov producenta - Zavoda BA (BA Tango)

6.3 PRELIMINARNI PROCES

Preliminarni proces je potekal od decembra 2010 (prvega dogovora o sodelovanju in izbiri tematike Othella med ustvarjalci v Buenos Airesu) do začetka pred-produkcijske faze junija 2013 v Ljubljani. V tem času so nove tehnologije in mediji omogočili ustvarjalcem kompleksno raziskovanje in tekočo komunikacijo z uporabo elektronske pošte in spleta, ki je bila kasneje (oktobra 2012) razširjena z brezplačno oblachno storitvijo Google Drive.

Elektronska pošta je omogočala pretakanje informacij med ustvarjalci ne glede na njihovo dejansko geografsko pozicijo (Ljubljana – Buenos Aires), hitro komunikacijo novih zamisli in informacij v kombinaciji s prilogami elektronske pošte in povezavami na spletne vsebine.

Splet je omogočal analizo in pridobivanje pomembnih informacij za razvoj zasnove projekta. Spletni video portali (YouTube, Vimeo...) so omogočali hiter ogled ter analizo in interno diskusijo avtorskih projektov (predvsem filmov ter posnetih plesnih, dramskih in opernih produkcij), ki so bili pomembni za ustvarjalce projekta. Skupina avtorjev je imela na spletu dostop do akademskih predavanj, knjig in člankov (Harvard University, Folger Shakspeare Library, Sheakspeare Quarterly, Spark Notes...), ki so omogočili poglobljeno raziskovanje tematike Othella. Prav tako so internetne strani gledališč (National Theatre London, Donmar Warehouse Theatre, Indiman Theathe...) ter medijev (The Guardian, LA Times, The Independent, Chichago Tribune, La Nacion, Clarin...) ali njihovih strani na socialnih omrežjih nudile materiale (kritike, pogovore z avtorji, analize avtorjev, delovne posnetke...), ki so bili pomembni za preliminarno konceptualizacijo projekta.

Dostopni materiali so omogočili hitro raziskovanje v kronološki globini in geografski širini, ki ne bi bilo mogoče na klasičen način, se pravi z uporabo knjižnic in video materiala na fizičnih nosilcih (DVD, BluRay, VHS...). Bili bi težko dostopni (glede na nišno uprizoritev), dragi (če bi jih kupovali) ali ne bi bili dostopni (na primer recenzija projekta objavljena samo v dnevnem časopisu ali posnetek plesa iz leta 1950). Klasični mediji se tudi ne bi mogli sočasno deliti v različnem geografskem prostoru različnim uporabnikom. Hkrati pa poplava javno dostopnega

materiala na internetu zahteva resen pregled in izbor dejansko verodostojnih podatkov, saj so le ti pomešani z ostalimi neverodostojnimi ali nepomembnimi informacijami.

Oblačna storitev Google Drive je nudila rastočo in zmeraj dosegljivo interno bazo relevantnih (na spletu izbranih) javnih vsebin in internih vsebin, ki je bila ustvarjalcem na razpolago v vsakem trenutku, se je samodejno sinhronizirala na njihovih računalnikih in je bila urejena glede na interne potrebe produkcijske skupine (glede na pomembnost, kronološki razvoj projekta in tip dokumenta/novomedijskega objekta).

V tem obdobju so se v plesnem studiu izvajale tudi gibalne raziskave v povezavi z dramaturško predlogo, ki so se snemale in objavljale na storitvi Google Drive, preko katere si jih je lahko ogledal in analiziral tudi Alberto Goldberg, ko ni gostoval v Ljubljani. Tako smo premostili geografsko ločenost glavnih ustvarjalcev predstave.

V sklopu Tango Art Lab Festivala se je tudi spremljalo razvoj posameznih plesalcev ter tako ustvarilo ožji izbor prihodnje zasedbe.

6.4 PRED-PRODUKCIJSKA PRIPRAVA

Z ustnim dogovorom (maja 2013) ter kasneje podpisom koprodukcijskih pogodb (oktobra 2013) med producentom - Zavodom BA in koproducentoma Visoko šolo za umetnost Univerze v Novi Gorici (ki je vstopala v projekt s teoretično podporo) in Zavodom EN KNAP (ki je vstopal z nudenjem uprizoritvenega prostora in tehnično podporo v sklopu neformalnega izobraževanja "Gledališče mene išče" za bodoče odrske tehnike in oblikovalce), je projekt prešel v pred pred-produkcijsko fazo. V tem času se je intenzivnost digitalne komunikacije med ustvarjalci povečala.

6.4.1 STRATEŠKE ODLOČITVE O ZASNOVI PROJEKTA

S končano analizo dostopnih materialov so se sklenile naslednje odločitve:

- glavne vloge Othella, Desdemone in Jaga so odigrane v živo na odru,
- stranske vloge Emilije, Cassia, Biance in Roderiga so prisotne v multimediji, prav tako statisti.
- kot posledica postavitve stranskih vlog v multimedijski prostor je projekt postal transmedijski, saj samo odrski ali samo multimedijski del zgodbe ne poda celovite informacije – medija (multimedija in odrski gib) se dopolnjujeta v podajanju celotne zgodbe gledalcu,
- oder ostane prazen, na njem se uporabljajo le rekviziti – vsi scenski elementi so v multimediji, v virtualni obliki nadaljujejo realni odrski prostor,
- v zvočnem zapisu se uporabljajo fragmenti originalnega teksta v originalnem jeziku, ki jasno pojasnjujejo akcije na odru, ki so slabo berljive iz gibalnih akcij. Tu gre predvsem za kognitivne akcije akterjev. Predstava se lokalizira z nadnapisi v lokalnem jeziku,
- pri produkciji se uporabijo le materiali, ki so na voljo brezplačno. Tu gre predvsem za glasbo, ki je v javni lasti (Gardel/Le Pera), s strani partnerjev, ki so jo pripravljene dati v uporabo brezplačno (avtorska glasba Beltango), ali pa je narejena posebej za predstavo (skupina zvočnih oblikovalcev „Gledališče mene išče“),

- odrski prostor ne bo interaktiven – zgodba je jasno narativna in ne potrebuje reakcije odrskega sistema, poleg tega bodo koreografije/gibalne akcije jasno predvidene glede na zvočno sliko.

6.4.2 GRADNJA ZGODBE IZ LITERARNE PREDLOGE

Z Andrejo Podlogar sva skupaj generalno načrtala karakteristike produkcije glede na analize in odločitve v preliminarnem procesu, izbrala zasedbo, naredila generalni sinopsis ter definirala vzporednice med originalnim tekstom in najino vizijo Othella. Navedeni materiali so bili osnova za Andrejin scenarij predstave po dramaturški predlogi, ki je bil nato predstavljen režiserju Albertu Goldbergu.

6.4.3 GLAVNE KARAKTERISTIKE PRODUKCIJE

- zgodbo v predstavi vidimo trikrat, vsakič z drugimi očmi (perspektiva glavnih protagonistov),
- jedro predstave je gibalni izraz sodobnega argentinskega tanga, ki ga tvorijo tako elementi argentinskega tanga, kakor tudi sodobnega plesa. Nove tehnologije omogočajo učinkovitejšo, sodobno pripoved in plesalce dopolnijo v celostno odrsko podobo,
- predstava je zasnovana na klasičnem dramskem besedilu Shakespearovega Othella, ki je prestavljen v sodobni čas in se tako poigrava z asinhronostjo klasičnega in sodobnega,
- okvir zgodbe je iz vojaškega prenesen v plesni svet argentinskega tanga, na ulice Buenos Airesa. Čeprav se dveh svetov na prvi pogled ne da povezati, lahko izvorno zgodbo vendarle postavimo kamorkoli, saj temelji na človeških čustvih in odnosih, ki jih poznajo vsi časi in okolja. Skozi iskanje vzporednic med Shakespearovo fiktivno podobo benečanske renesančne družbe in Othellove tragedije ter njeno transpozicijo v

tango kulturo sodobnega Buenos Airesa, si predstava prizadeva ohranjati dramske antagonizme izvornega dela,

- fiktivni prostor uprizoritve je sestavljen iz žive odrske navzočnosti dramskih oseb in njihove mediatizirane multimedijske upodobitve, njihovi odnosi pa so bodisi izmenično, bodisi hkratno razmeščeni v obe uprizoritveni možnosti.

6.4.4 „OTHELLO - SHAKESPEARE IN TANGO” - GENERALNI SINOPSIS

Othello je evropski plesalec argentinskega tanga v Buenos Airesu. Čeprav je odličen plesalec, je v tamkajšnji tango skupnosti tujec. Zaljubi se v Desdemono, hčerko vplivnega in spoštovanega tanguera (plesalca tanga), in se skrivoma poroči z njo. Tabloidi novico o šokantni poroki skupaj z izjavami nesrečnega očeta nemudoma razširijo. Othello na odrske deske v gledališču El Cipro postavi nov, izjemno uspešen plesni spektakel Tango Militar, ki nemudoma podre vse prodajne rekorde konkurenčnih spektaklov, celo plesnega spektakla Turkish Trot. Jago, izkušen in uspešen plesalec, je razočaran in besen zaradi Othellovega izbora plesalcev: vlogo polkovnika v plesnem spektaklu je namenil Cassiu, mlademu in neizkušenemu urugvajskemu plesalcu.

Uprizoritev z rašomonsko strukturo sledi trem različnim perspektivam: Othellovi, Desdemonini in Jagovi, pregled nad zgodbo pa se gledalcu dopolni šele s tretjo.

6.4.5 „OTHELLO” IN „OTHELLO - SHAKESPEARE IN TANGO” - VZPOREDNICE

Shakespeare v Othellu ne uporablja prologa, temveč je celotno prvo dejanje (dogajanje v Benetkah) zamišljeno kot prolog dogajanja na Cipru. V produkciji Othello - Shakespeare in Tango je prvi del multimedijski, s čimer v Othellovem in Desdemoninem delu preko tabloidnega tiska izriše ozadje dogajanja, v Jagovem delu pa se preko spletnih klepetalnic, v katerih se ta pogovarja z Roderigom, začnejo razkrivati vzroki za Jagovo spletkarjenje.

Shakespearova dramaturgija za razliko od antične tragične, uporablja več fiktivnih krajev, na nekaterih izmed njih pa utegne veljati precej drugačna, v nekaterih primerih celo magična zakonodaja (npr. Vihar). V Othellu drugi svet predstavlja Ciper, kjer beneške norme po prevladi Turkov ne veljajo več, a hkrati še vedno odmevajo. V naši produkciji je ideja drugega sveta prenesena v svet profesionalnega plesa: vaj, gledališča in "gledališča v gledališču", ki si z redom prvostopenjske fikcije deli isti čas, četudi sta oba reda fikcij ločena in zanju veljajo drugačni zakoni.

V družbi in medsebojnih odnosih smo iskali vzporednice med izvornim in uprizorjenim delom:

Beneška družba – argentinski plesalci tanga: paralelo beneške družbe predstavljajo tangueri, plesalci tanga; ti gostijo tuje plesalce tanga, a jih nikoli docela ne sprejmejo.

Vojska – profesionalni plesalci: vojska v vsaki družbeni ureditvi ščiti meje in osvaja nova ozemlja; profesionalni plesalci varujejo in promovirajo ples, ki tako osvaja svet; tudi v profesionalnih plesnih okoljih veljajo rigidna pravila in stroga disciplina.

Othello - evropski plesalec in koreograf, ki se profesionalno ukvarja s tangom; je izjemno uspešen in zato sprejet s strani lokalnih plesalcev v Buenos Airesu, kljub temu pa ni Argentinec in zato nikoli ne more biti "pravi plesalec" argentinskega tanga.

Desdemona - hčerka priznanega učitelja argentinskega tanga, ki se poroči z Othellom in s tem prizadene svojega očeta.

Jago - tipičen "porteño" (prebivalec Buenos Airesa), ki ga razžira zavist, ko mlad in neizkušen Cassio dobi vlogo v Othellovem plesnem spektaklu.

Cassio- mlad, še neuveljavljen plesalec iz Montevidea (Urugvaj), ki je ravnokar diplomiral na Akademiji za ples.

Emilija - Jagova žena in soplesalka; zaupna prijateljica Desdemone.

Bianca - Cassijeva soplesalka.

Plesni spektakel "Tango Militar" - vzporednica vojaškemu svetu in njegovi hierarhiji.

Plesni spektakel "Turkish Trot" - vzporednica Turkom; v izvornem delu Benečani premagajo Turke, v naši uprizoritvi "Tango Militar" preseže "Turkish Trot".

Gledališče "El Cipro" - vzporednica Cipra v izvornem delu; v obeh obstajata paralelna svetova, v katerih veljajo drugačna pravila.

6.4.6 SCENOSLED - OTHELLOVA PERSPEKTIVA

UVOD

Preko tabloidnega tiska v multimediji spoznamo, da je Othello izjemno uspešen evropski plesalec argentinskega tanga v Buenos Airesu, ki je postavil plesni spektakel Tango Militar, s katerim je presegel vse prodajne rekorde, celo do tedaj najuspešnejši spektakel Turkish Trot. Vsem pričakovanjem navkljub je dodelil vlogo polkovnika v spektaklu Cassiju, sicer šolanemu, a neizkušenemu plesalcu iz Urugvaja in ne Jagu, priznanemu in izkušenemu plesalcu iz Buenos Airesa. Izvemo tudi za Othellovo skrivno poroko z Desdemono, hčerko uglednega, starega tanguera (plesalca tanga).

MILONGA / STANOVANJE

Slavnostna milonga po uspešni premieri Othellovega plesnega spektakla Tango Militar. Med dogodkom se Othello in Desdemona umakneta v stanovanje, kjer Othello Desdemoni podari

bel robček. Othello preko mobilnega telefona izve za Cassijev izgred na milongi in mu odvzame vlogo polkovnika v plesnem spektaklu.

PLESNI STUDIO

Zgodba se odvija med treningi v plesnem studiu, medtem ko plesalci vadijo za plesni spektakel. Jago s svojimi dvomi o zvestobi Desdemone Othellu vzbuja vse hujše ljubosumje. Desdemona večkrat prosi Othella, naj Cassiu vrne njegovo vlogo, kar Othellu potrjuje sume o njeni nezvestobi.

EKSTERIER ODRSKE NAKLADALNE RAMPE, GARDEROBA

Othello opazuje, kako se Jago pogovarja s Cassijem, ki mu zelo sočno pripoveduje o razmerju z Desdemono. Othellu se zatemni razum. Sklene, da bo ubil Desdemono...

ODER GLEDALIŠČA

Za spuščeni odrskimi zavesami se Desdemona v meditaciji pripravlja na predstavo. Othello sooči Desdemono z odločitvijo, da jo umori. Ko se Desdemona bori za življenje, se zavesa dvigne. Othello in Desdemona plešeta svoj zadnji ples, na koncu jo Othello zadavi. Publika navdušeno ploska nastopu in počasi spoznava, da gre za resničen umor na odrskih deskah.

6.4.7 SCENOSLED – DESDEMONINA PERSPEKTIVA

UVOD

Preko tabloidnega tiska dobimo vpogled v Desdemonino življenje. Plesalka in hčerka uglednega, starega plesalca tanga se poroči s tujim plesalcem Othellom, s čimer očeta globoko prizadene. Roderigo, uspešen čevljar, ki je že dolgo zaljubljen v Desdemono, je zaradi poroke razočaran.

MILONGA / STANOVANJE

Na slavnostni milongi po uspešni premieri Othellovega plesnega spektakla Tango Militar, vsi nestrpnostno čakajo prihod Othella, še najbolj Desdemona. Ko se pojavi, mu vsi navdušeno ploskajo, Desdemona preneha plesati s Cassijem in priteče Othellu v objem. Med dogodkom se Othello in Desdemona umakneta v stanovanje. Njuno intimo prekine zvonjenje telefona.

PLESNI STUDIO

Cassio prosi Desdemono, naj mu poskuša povrniti Othellovo naklonjenost. Desdemona mu obljubi, da bo to naredila. Vendar pa se Othello začne spreminjati in na njene nedolžne prošnje odgovarja čedalje bolj agresivno. Desdemona to pripisuje stresnemu življenju, bolj izkušena Emilia pa zazna v Othellovem obnašanju ljubosumje.

GARDEROBA

Desdemona se v garderobi preoblači za nastop. Vstopi Othello, ki jo obdolži varanja. Desdemoni ni jasno, o čem Othello govori, poskuša ga prepričati v nasprotno, vendar ostaja Othello gluha za njene argumente. Desdemoni kot zadnje upanje ostaja Jago, Othellov zvesti prijatelj. Desdemona, tik pred začetkom plesnega spektakla z Emilijo razglablja o zvestobi.

ODER GLEDALIŠČA

Za spuščnimi odrskimi zavesami se Desdemona v meditaciji pripravlja na predstavo. Othello sooči Desdemono z odločitvijo, da jo umori. Ko se Desdemona bori za življenje, se zavesa dvigne. Othello in Desdemona plešeta svoj zadnji ples, na koncu jo Othello zadavi.

6.4.8 SCENOSLED – JAGOVA PERSPEKTIVA

UVOD

V Jagovem pogovoru z Roderigom v spletni klepetalnici, se začnejo razkrivati Jagovi zli nameni.

MILONGA / STANOVANJE

Na slavnostni milongi po uspešni premieri Othellovega plesnega spektakla Tango Militar, vsi nestrpnostno čakajo prihod Othella, medtem ko Jago spletkari. Roderigo do ušes zaljubljenega v Desdemono prepriča, naj Cassija sprovcira in zaplete v incident. Tako naj bi se ga znebil in s tem odstranil oviro na poti do Desdemone, ki naj bi bila pravzaprav zaljubljena v Cassija in ne v Othella. Ob prihodu Othella vsi navdušeno ploskajo, le Roderigo in Jago ne kažeta posebnega navdušenja. Ko se Desdemona in Othello umakneta, Roderigo sprovcira Cassija in ga zaplete v pretep. Jago pokliče Othella, da mu poroča o incidentu. Othello nato pokliče Cassija in ga razreši vloge polkovnika v plesnem spektaklu.

PLESNI STUDIO

Jago začne s spletkarjenjem in tako Othellu vzbuja vse hujše ljubosumje. Desdemona med treningom izgubi robček, ki ga najde Emilija in ga preda Jagu. Ta ga podtakne Cassiju, ki ga ob koncu treninga najde in podari Bianci.

EKSTERIER ODRSKE NAKLADALNE RAMPE, GARDEROBA

Othello je priča Jagovemu pogovoru o Bianci s Cassijem. Jago sprovcira Cassija, da mu ta kar se da sočno pripoveduje o razmerju z Bianco. Othellu, ki je prepričan, da Cassio govori o Desdemoni, se zatemni razum. Sklene, da bo Desdemono ubil. V garderobi Jago "tolaži" Desdemono.

ODER GLEDALIŠČA

Jago v garderobi gledališča. Zasliši bučen aplavz in nato krike publike. Hladno vstane in odide ven.

6.4.9 IZBOR PLESNE ZASEDBE

Multimedija:

Cassio - Bor Pantič

Emilia - Mateja Juvan

Bianca - Nataša Bernard

Roderigo - Matija Knapič

Tangueri - plesalci ljubljanske tango scene

Oder:

Othello - Blaž Bertoncej

Jago - Uroš Andič

Desdemona - Andreja Podlogar

6.4.10 IZBOR OSTALIH USTVARJALCEV PROJEKTA

Poleg avtorjev predstave (tandema Podlogar, Bertoncej), ki sva v produkciji nosila več vlog, Alberta Goldberga kot režiserja in plesne zasedbe je Zavod BA kot producent povabil k sodelovanju še Roka Vevarja v vlogi svetovalca za dramaturgijo, skupino Beltango kot izvajalce glasbe ter Davida Stritarja, Aleksandra Nikolića in Jovana Bogosavljevića kot avtorje glasbe.

S strani produkcijskega partnerja Visoka šola za umetnost Univerze v Novi Gorici je bil v produkcijo vključen Peter Purg kot svetovalec za nove medije, Bob Cotton kot svetovalec za transmedijo in Blaž Bertoncej kot avtor multimedijalnega okolja predstave.

S strani koprodukcijskega partnerja Zavod EN KNAP so bili v produkcijo vključeni tehnični oblikovalci posameznega segmenta odrskega prostora, kot del neformalnega izobraževalnega projekta „Gledališče mene išče“. To so bili:

- za oblikovanje svetlobe: Leon Curk, Gordana Granatir, Nika Šajn in Jaka Šimenc (mentor/odgovorni oblikovalec svetlobe)
- za oblikovanje videa: Tina Šulc, Lea Bradašević, Luka Umek (mentor/odgovorni oblikovalec videa) in Veljko Zeljak, ki je kasneje odstopil od projekta
- za oblikovanje zvoka: Gal Škrjanec Skaberne, asistenti: Beno Gec, António Jorge Valadares, Tomaž Grom (mentor/odgovorni oblikovalec zvoka)

6.4.11 PRIPRAVA PREDSTAVITVENIH MATERIALOV

Za predstavitev projekta sodelujočim so se v tem obdobju tudi pripravili materiali, s katerimi smo komunicirali zasnovo projekta. V grafičnem programskem orodju CorelDraw so se izdelale prve interne predstavitve in zasnove odrskega prostora, v programu MusicMaker pa prve zasnove zvočne slike.



Slika 16: Primer grafičnega predstavitvenega materiala, narejenega v programu CorelDraw

Večletne izkušnje na področju plesa so mi pokazale, da je program MusicMaker podjetja Magix optimalen za uporabo na plesnem področju, čeprav spada med resne ljubiteljske programe. Njegova arhitektura omogoča hkratno manipuliranje avdio in video vsebin (sicer v omejenem merilu) in je razširljiva z VST standardom vtičnikov, kar je za plesno področje optimalno, saj lahko koreograf oblikuje glasbo simultano s posnetkom giba. Profesionalne rešitve podpirajo – dajejo prednost samo avdiu (na primer Cubase) ali videu (na primer Adobe Premiere).



Slika 17: Programsko okolje MusicMaker podjetja Magix

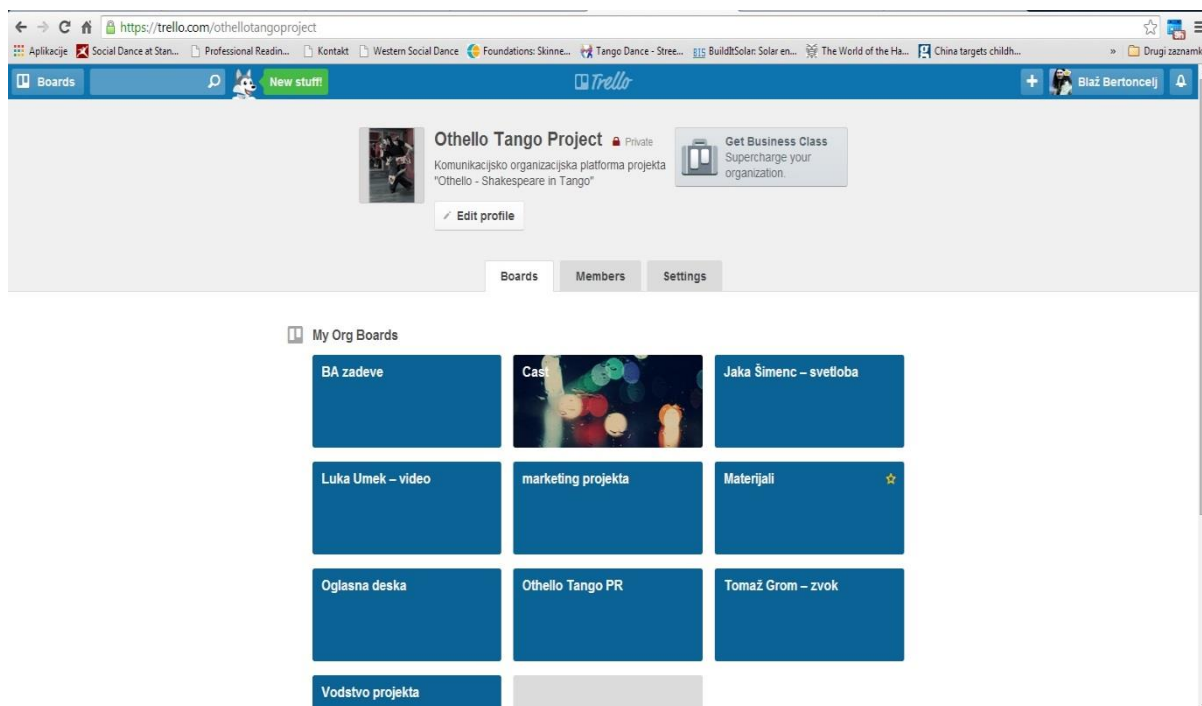
6.4.12 PRIPRAVA INTERNE KOMUNIKACIJSKE PLATFORME

Zaradi razširitve vpletenih v projektu (iz 3 ustvarjalcev na 7 plesalcev, 5 mentorjev, 30 slušateljev/odrskih oblikovalcev in tehnikov in 3 ljudi zadolženih za marketing – se pravi skupaj več kot 40 oseb), je bilo nujno uskladiti in razširiti način komunikacije. Tako sem se odločil za implementacijo brezplačnega spletnega orodja za vodenje projektov Trello, v katerem sem videl predvsem naslednje prednosti:

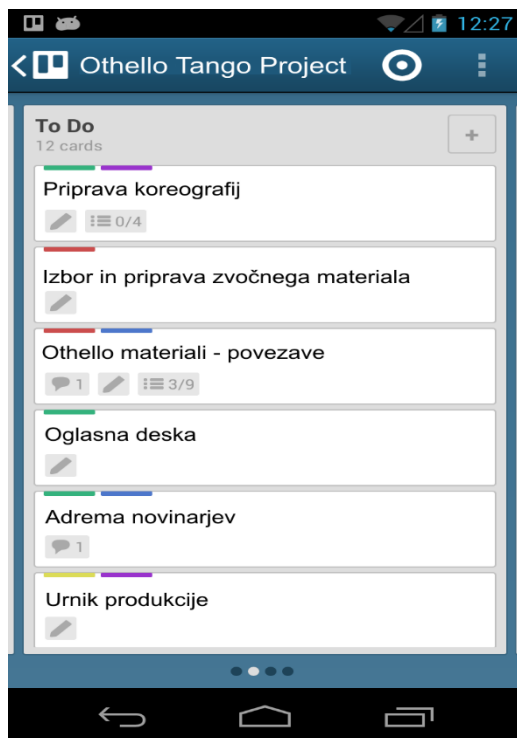
- omogoča neomejeno hierarhično strukturo uporabnikov,
- dosegljiv je v vseh spletnih brskalnikih,
- podpira pametne mobilne naprave (Android, iPad, Windows 8), sinhronizacija podatkov v realnem času z vsemi napravami,
- vsebuje funkcije: koledar, odprte in narejene naloge, priloge nalogam, komentiranje nalog, terminsko sledenje nalogam.

Z implementacijo sistema Trello se je hkrati rešila tudi komunikacija med slušatelji in mentorji projekta „Gledališče mene išče“ Zavoda EN KNAP v sklopu katerega je projekt „Othello – Shakespeare in Tango“ pridobil tehnično odsko podporo.

Samo s klasičnimi načini komunikacije (telefon, osebni sestanki, tiskano gradivo), geografske razpršenosti sodelujočih (Buenos Aires, Berlin, Ljubljana, Beograd, Nova Gorica...) in njihovih ostalih obveznosti (študij, služba, učenje, družinske obveznosti...) bi bilo vodenje tako obsežnega projekta izredno oteženo in nekvalitetno.



Slika 18: spletno orodje za vodenje projektov Trello v okolju spletnega brskalnika Chrome



Slika 19: spletno orodje za vodenje projektov Trello v okolju Android

6.5 PRODUKCIJSKI PROCES

6.5.1 ORGANIZACIJA SKUPINSKE KOMUNIKACIJE

V času produkcijskega procesa so se sodelujoči oblikovali v posamezne produkcijske skupine (plesalci, oblikovalci luči, oblikovalci zvoka, oblikovalci videa, marketing/pr) ki so koordinirale svoje delo z ostalimi skupinami. Sistem Trello je omogočal hitro izmenjavanje podatkov na hierarhičnih, med-skupinskih in skupinskih ravneh. Materiali, ki so bili že prej izbrani na storitvi Google Drive v preliminarnem procesu, so se enostavno preko sistema Trello posredovali skupinam glede na njihove potrebe. Dodeljene naloge so bile sledljive in so omogočale hiter pregled o napredovanju na posameznem področju. Na redkih skupnih sestankih so udeleženci, ki so bili geografsko drugje, sodelovali preko Skype videokonferenčnega sistema ali pa so lahko prebrali zapisnik sestanka na sistemu Trello.

Da je tak sistem dela omogočal bolj kvalitetno delovanje posameznega ustvarjalca, lahko zasledimo tudi na primer v pogovoru z Leonom Curkom – oblikovalcem luči, ki je objavljen na spletni strani YouTube. Vendar pa na koncu še vedno odloča motivacija posameznika. V celotnem procesu so oblikovalci zvoka z izjemo Gala Skaberneta zaradi nemotiviranosti mentorja ogrožali samo izvedbo projekta, medtem ko je en oblikovalec videa odstopil od procesa.

6.5.2 OBLIKOVANJE MULTIMEDIJALNEGA OKOLJA PREDSTAVE

V primeru projekta Othello ne moremo govoriti samo o multimedijški scenografiji, temveč o multimedijškem okolju predstave, saj so plesalci/gibalci v času izvedbe vanj potopljeni in z njim komunicirajo. Zaradi te soodvisnosti ne moremo več govoriti o multimedijški scenografiji, ki bi lahko bila odvezeta in bi bila zgodba še zmeraj razumljiva, temveč o transmedijski predstavi, kjer se informacije žive odrske slike in multimedije mozaično dopolnjujejo v celotno razumevanje uprizoritve.

Na ta način ustvarjeno uprizoritveno okolje omogoča potencialno odrsko iluzijo par excellence. Novomedijski objekti, ki so za potrebe uprizoritve ustvarjeni v računalniškem programskem okolju iz prekodiranih realnih prostorov, objektov, zvokov, teles (zajetih/vzorčenih z digitalno tehnologijo) ter digitalno ustvarjenih vsebin (digitalne glasbe, grafike, vektorskih objektov...) so zapisani v univerzalnem binarnem zapisu, ki se v času uprizoritve preko programske avtomatizacije variabilno modulirajo glede na potrebe realnega odrskega prostora. V gledalcu preko vmesnikov (projektorjev in zvočnega sistema) v **tandemu** z živo odrsko akcijo ustvarijo takojšnjo **opustitev neverovanja** (ang. *suspension of disbelief*). Živa odrska akcija predstavlja ločnico med uprizoritveno in video/filmsko umetnostjo, zato mora nositi vodilno vlogo, kar lahko dosežemo s strateškimi odločitvami uporabe/namena multimedije v uprizoritvenem prostoru.

Pri tem sem kot glavni ustvarjalec multimedijskega okolja zavzel naslednje strategije, ki jih bom opisal v nadaljevanju besedila:

6.5.2.1 Menjavanje scenografskih prostorov

Uporaba multimedije v odrskem prostoru omogoča hitre menjave okolij dogajanj zgodbe, ki ne bi bili mogoči s klasično/fizično scenografijo. Tako se je v odrski prostor vnesel tempo, ki se je približeval filmskemu jeziku, na katerega je gledalec navajen/programiran ob prisotnosti video vsebin iz svojega življenjskega okolja.

6.5.2.2 Konstanta scenografskih prostorov

Čeprav multimedija omogoča, da bi lahko vsako okolje predstavil „realno“ (posnel dogajanje na milongi v kavarni, dogajanje v plesnem studiu v realnem plesnem studiu ...) sem v preliminarni pripravi zasnove ugotovil, da bi vizualno drastično menjavanje okolij spremenilo fokus gledalca iz odrske na multimedijalno vsebino (iz tragedije ustvarilo spektakel) ter povzročilo probleme pri združevanju realnega in virtualnega prostora v eno enoto na različnih odrskih prostorih. Zato sem se odločil, da so vsa dogajanja posneta v odrskem prostoru, kjer so različna okolja dogajanja prikazana na klasičen način - s scenografskimi objekti in rekviziti osvetljenimi z odrsko lučjo, ki se v času uprizoritve kontinuirano nadaljuje iz virtualnega v realni prostor ter tako združuje oba medija v eno enoto (po zakonih Gestalt teorije). Ti so bili

realno postavljeni in posneti (na primer stoli, baletni drog, ogledala, obleke v garderobi...) ali vstavljeni v računalniškem programskem okolju v posnetek osvetljenega praznega odra s črno ali belo horizontno zaveso (na primer interjer stanovanja, ulične svetilke, kombi, nakladalna rampa gledališča...). Tako sem obdržal univerzalno in gledalcem tudi stereotipno znano/naučeno lingvistiko uprizoritvenega prostora - konstantno perspektivo nadaljevanja odrskega prostora v multimediji, ki je kompatibilna z vsakim realnim uprizoritvenim prostorom, na katerem je predstava uprizorjena (vsak klasični oder ima pod iz črno barvanih desk). Pri tem je bilo potrebno dosledno upoštevati perspektivo in razmerja glede na žive gibalce, zato je bilo snemanje prizorov zmeraj iz enake pozicije – središčne odrske osi v makro planu.

Od dane zasnove odstopata dva elementa. Prvi element so uvodniki v posamezno vizijo glavnega protagonista, ki so vizualno povsem ločeni, saj gre za animacijsko okolje brez elementov perspektive. Drugi element je končni nastop Othella in Desdemone pred publiko (ki se nahaja v multimediji), vendar se v tem primeru lingvistika odra obdrži in se obrne za 180 stopinj ter jo gledalec zazna šele z odprtjem glavne zavese (v multimediji).

6.5.2.3 Multiplikacija multimedijalnega odrskega okolja

Okolje predstave, ki ga sestavljajo prostor, scenografija, stranske vloge in statisti, se v strukturi celotne predstave multiplicira z vsako vizijo glavnega protagonista. Predvsem stranske vloge, ki so postavljene v multimedijo, tako postanejo del novomedijskega objekta in se kot take (novomedijski objekti) v danem trenutku zmeraj enako multiplicirajo, a so v kombinaciji z živo reakcijo gibalcev na odru sprejete/doživete drugače. Gibalec pri tem subtilno emocijsko obarva odrsko sliko, kar je posledica trenutka komunikacije v relacijah multimedija – gibalec in gibalec – občinstvo, ki je osnovna značilnost uprizoritvene umetnosti. Isti posnetek - novomedijski objekt daje gledalcu tudi referenčno točko v strukturi mozaične zgodbe, ki se mu sestavlja skozi celotno uprizoritev.

Kot primer lahko navedem odrsko sliko vadbe Cassia in Desdemone v plesnem studiu, ki daje v Othellovi viziji dogajanja skrb vzbujajoče izhodišče za Jaga, v Desdemonini viziji se izkaže

kot samo nedolžna plesna vadba, ker pri akciji sodeluje tudi Emilija, v Jagovi viziji pa se prikaže manipulativni impulz trenutne situacije. V vseh treh primerih je bil uporabljen isti novomedijski objekt, ki je v primeru Desdemonine vizije razširjen na dogajanje pred prihodom Jaga in Othella, a v vseh treh primerih podaja drugačno celostno interpretacijo zgodbe (sistem, na katerem je zgrajena celotna predstava). Isti novomedijski objekt torej v kombinaciji z živo akcijo hkratno nudi gledalcu referenčno točko in drugačno dožemanje zgodbe (Otellova vizija daje osnovno strukturo zgodbe, Desdemonina vizija razkriva realno dogajanje v njunem odnosu skozi njeno naivnost in nedolžnost in Jagova vizija razkriva gledalcu njegove manipulacije). Posnetki dogajanj bi se v produkcijski snemalni fazi lahko tudi realno ponavljali (se pravi, da bi se za vsako vizijo posnel rahlo drugačen posnetek), vendar ostaja realna možnost, da bi s takim pristopom zgodba postala gledalcu manj berljiva, saj bi izgubili referenčnost trenutka. Stranske vloge bi tudi dobile večjo pomembnost ter bi lahko preusmerjale primarni fokus gledalca v multimedijsko okolje. V uporabljenem sistemu akcije stranskih vlog (katerih osnovni namen je podpora glavnim protagonistom predstave) ostanejo popolnoma enake – se multiplicirajo in posledično je odrska akcija ključna za interpretacijo trenutka.

6.5.2.4 Implementacija uvodnikov v posamezno vizijo glavnega protagonista

Prisotnost multimedije v odrskem prostoru daje možnost, da se oder kot medij sporočanja modulira v skoraj neomejene smeri brez dejanske fizične modulacije realnega odrskega prostora. V projektu Othello sem uporabil uvodnike, ki so uporabljali drugačno vizualno lingvistiko kot sama predstava. Tehnično sem uporabil animirano grafiko v povezavi s portretno fotografijo glavnega protagonista. Uvodniki, čeprav so po dolžini glede na celotno uprizoritev kratki, nosijo več pomembnih vlog, ki so nujne za kasnejše razumevanje odrskega dogajanja. Primarna naloga uvodnika je predstaviti vlogo glavnega protagonista posamezne vizije (Othellove, Desdemonine, Jagove).

V primeru Othella in Desdemone sem izpostavil njuno javno podobo, uspešnost v socialnem okolju in močan karakter. Pri tem sem uporabil vzporednico originalnemu tekstu, kjer so ti elementi predstavljeni pred beneškim senatom kot simbolom javne in demokratične beneške republike. Logična vzporednica sedanjega časa je poročanje svobodnih medijev o slavnih in

uspešnih osebah določenega družbenega okolja (paralela članom velikega sveta beneške republike), kjer si vlogo doža delijo uredniki in voditelji pogovornih oddaj in ne sodna veja oblasti, kot bi pričakovali v sodobni demokratični ureditvi.

V primeru Jagovega uvodnika je bilo potrebno predstaviti njegovo osebno razmišljanje in komunikacijo z Roderigom kot zaveznikom in orodjem manipulacije. Zato sem uporabil kibernetično adaptiran uprizoritveni prostor - socialno omrežje kot novomedijsko platformo osebnega delovanja/razmišljanja posameznika v današnjem socialnem okolju, kjer deli (če želi) svoje razmišljanje z izbranimi posamezniki.

V vseh treh uvodnikih portretna fotografija glavnega protagonista poudarja, da gre za njegovo osebno vizijo dogajanja, kar je še dodatno, a subtilno poudarjeno s počasnim približevanjem obraza s središčem v očesu preko celotne dolžine uvodnika.

Uvodniki nosijo tudi tehnično vlogo ločitve med posameznimi vizijami in gledalca umirijo, pripravijo in osredotočijo na posamezno vizijo. To sem dosegel z uporabo tekstovnih informacij, ki so prikazane v stereotipno znanem grafičnem okolju (tiskani mediji in okolje socialnega omrežja) na katere mora biti gledalec osredotočen in so hkrati zvočno podložene z glasbenim motivom nosilnega protagonista, ki postane podzavestna koda za razbiranje odrskega dogajanja.

6.5.2.5 Sporočilnost zvočne slike

Glasba je v večini primerov osnova za kreacijo plesne predstave, vendar v primeru projekta Othello zvočna slika, kot del multimedije, nosi dosti večjo vlogo kot le vzrok za gibanje plesalcev na odru. Ima enako pomembno povezovalno vlogo multimedije in fizičnega odrskega prostora v celoto kot odrska osvetlitev ter nosi vsebinsko sporočilnost, ki skupaj z uprizorjenim gibom in vizualno vsebino ustvari celotno uprizoritveno delo. Zvočna slika je sestavljena večdimenzionalno in svojo sporočilnost gradi s kombinatoriko teh dimenzij. Prvo dimenzijo imenujem iluzija naravnega izvora zvoka in jo delim na glasbo, naravne zvoke in šume, govorjeno besedo ter lokalizacijo zvoka v odrskem prostoru. Druga dimenzija je odrska iluzija

realnosti zvočne pokrajine, kjer naravni zvok in šumi, govorjena beseda ter stari argentinski tango tvorijo iluzijo univerzalne realnosti odrskega dogajanja, sledi mu avtorski - novi in elektronski tango, ki nosi sporočilnost individualne komunikacije in zaprtega okolja profesionalnega plesa, in na koncu mu sledi digitalno moduliran zvok ter filmski tip glasbe, ki predstavlja emocijsko in abstraktno stanje osebnega doživljanja glavnih protagonistov. Tretja dimenzija je identifikacija zvoka (simbolnost), kjer se določena glasbena tema povezuje s karakterjem glavnega protagonista ter dinamika glasbe povezuje z emocijskim stanjem protagonistov.

S strateško postavitvijo zvočne slike v kombinaciji/presečišču navedenih dimenzij le ta gledalca v času predstave pelje oziroma premika iz realnega trenutka v abstraktno emocijsko stanje in nazaj ter s svojo lingvistiko tudi loči kdaj odrski gib predstavlja realnost (tango kot ples v realnem prostoru pripovedi), interno komunikacijo (tango, ki je razširjen z elementi drugih gibalnih tehnik) in emocijsko abstrakcijo (ustvarjalni gib, ki je vezan na elemente tanga). Pri tem govorjena beseda (fragmenti originalnega teksta) v ključnih trenutkih podaja kratke in jasne informacije (napovedi, razlage) odrskega gibalnega dogajanja v primerih, ko tega ni mogoče doseči z gibom. S tem sem dosegel natančno naracijo zgodbe, ki bi v primeru uporabe giba delovala samo na asociativnih elementih, ki bi se na strani gledalca interpretirali preveč individualno (zgodba bi bila povsem drugače razumljena s strani osebe, ki pozna tragedijo in osebe, ki ni vnaprej seznanjena z vsebino).

Na primer na prehodu iz Othellovih blodenj v Jagovo izpraševanje Cassia daje ključno razliko v razumevanju celotne zgodbe stavek „Now I will question Cassio of Bianca“ / “Sedaj bom Cassia povprašal o Bianci“. Ta replika v Othellovi viziji ni prisotna, v Jagovi pa daje ključno in jasno razlago manipulacije, katere gibalec sam ne bi mogel podati gledalcu. Namensko izpuščanje ključnih informacij v posameznih vizijah Othella in Desdemone je tudi orodje, s katerim smo lahko vzpostavili protagonistovo osebno videnje dogajanja. V danem primeru je Desdemona v Othelovi viziji prešuštnica brez primere, saj dogajanje na odru (Cassiov gibalni opis noči z Bianco, v kombinaciji s pompozno, “testosteronsko“ filmsko glasbo, ki se stopnjuje v ritmu spolnega odnosa do vrhunca) in brez ključne zvočne informacije, povsem potrди njeno nezvestobo tudi pri gledalcih z dobrim poznavanjem tragedije. Pri tem je zanimivo omeniti, da je avtor Mikael Shane glasbo imenoval „Awakening the Curiage“ / “Prebujanje poguma“ in če

sklepamo po naslovu, je imel zelo drugačno vizijo, kakšno sporočilnost nosi njegova glasba brez vpetosti v navedeno odrsko sliko. Na podoben način je glasbeno pokrajino uporabljal tudi Kubrick v *Odiseji 2001*, kjer je znano glasbo uporabil za prestavljanje gledalca v emocijska stanja in z redkimi dialogi narativno podajal zgodbo.

Glasbene teme so se povezale z glavnimi protagonisti s pomočjo uvodnikov v določeno vizijo. Othellova glasbena tema dinamičnega novega tanga z vodilnim bandoneonom se je povezovala z njegovim karakterjem uspešnega in suverena koreografa, klavirska lirična tematika z Desdemonino naivnostjo in nedolžnostjo ter temačna orkestralna tematika z violinskim suspenzom za Jagovo manipulacijo. Pri tem se je zvočna slika tkala glede na vodilno vlogo podajalca informacije v vseh treh vizijah. Na primer lirična tema klavirja je nosilna za sliko vadbe Desdemone in Cassia v plesnem studiu v vseh treh vizijah, medtem ko se s prihodom Othella in Jaga v plesni studio Jagova tematika pojavi samo v Othellovi in Jagovi viziji v tandemu z njegovo repliko „Ha, I do not like that“ / “To mi ni všeč“. Jagova tema skozi naracijo treh vizij tudi spremeni pomen. V Othellovi in Desdemonini viziji deluje kot indikator negativnih čustvenih stanj, katerih sprožitelj je Jago ali njegove še nerazkrite manipulacije (na primer na koncu slike vadbe Othella in Desdemone v studiu ali pri sliki Othellove obrazložitve, zakaj bo umoril Desdemono). V uvodniku njegove vizije se indikator razkrije kot njegova tema in tako spremeni pomen tudi retrogradno v uprizoritvi. Gledalec, ki je podzavestno povezal temo z negativnimi čustvenimi stanji (prevzemni efekt multisenzorične zaznave), mu nova pomembna informacija na začetku Jagove vizije (uvid, da je to njegova tema) sestavi posledice manipulacij (ki so bile že uprizorjene) z narativnostjo Jagove vizije v celotno zgodbo dogajanja.

Zvok kot povezovalec medijev deluje na drugačen način kot svetloba, gib ali prostor/scenografija. Pri navedenih elementih se je združevanje dosegalo na principu nadaljevanja kompozicije/akcije/koreografije iz enega v drugi medij, medtem ko je zvok prisoten/distribuiran v celotnem prostoru (odru in avditoriju) s pomočjo zvočnega sistema ter tako gledalca, gibalca in projekcijo potopi (združi po principih multisenzoričnosti) v skupno zvočno pokrajino (iluzijo odrske realnosti) uprizoritve, ki ne vsebuje drugih (motečih) zvočnih virov (rezultat, ki ga je Wagner mehansko dosegel v Bayreuthu s Festspielhausom).

Dostikrat sem v produkcijah dramskih iger, ki so uporabljale tudi posneti zvok (večinoma glasbo) zasledil nepoznavanje oziroma neupoštevanje različne distribucije zvoka, ki gledalca zmoti. Namreč govorjena beseda je lokalizirana/zaznana s strani gledalca na odru, medtem ko je med glasbenimi vložki gledalec v trenutku potopljen v zvočno okolje zaradi distribucije zvoka preko zvočnega sistema.

V primeru Othella zvočna pokrajina zaradi svoje prisotnosti v celotnem prostoru postane nosilni medij uprizoritve (čeprav je tehnično gledano del novomedijskega objekta), medtem ko sta projekcija in gib lokalizirana na samem odru, ki ergonomsko odgovarja potrebam vidne zaznave gledalca. Zaradi pravil percepcije (v času zajema informacije smo bolj osredotočeni na vid (83 %) kot sluh (11 %) in multisenzoričnosti (združevanja informacij in njihove sinhronosti ter zamenjave zvočne z vizualno informacijo), ostane zvok izven zavedne obravnave posameznika ter tako postane polje, v katerem nezavedno vodimo gledalca skozi uprizoritev. V zvočnem polju je zakodirana čustvena lingvistika uprizoritve, ki je v sinhronizaciji z gibom na odru in/ali projekcijo ter odrsko lučjo (prevzemno vizualno informacijo) intenzivnejša in natančnejša.

Skozi potek uprizoritve sem se držal pravila, da zvočna slika vnaprej napove odrsko/multimedijalno dogajanje ali njegove spremembe (na primer iz realnega v čustveno stanje protagonistov) ter tako pripravi gledalca (ustvari občutek – aktivira krovni sistem prostorske pozornosti) za sprejem nove vizualne informacije, ki je na ključnih delih podprta z natančno zvočno (govor) in vizualno informacijo (nadnapisi). Pri tem se je dinamika zvočne slike spreminjala glede na potek zgodbe. Na primer glasba se je prelila iz ene v drugo ter tako mehko spremenila čustveni naboj odrskega trenutka (primer: med koncem treninga Othella in Desdemone v plesnem studiu preden mu omeni pogovor s Cassiem), iz tišine napovedala novo odrsko sliko ter njen čustveni naboj (primer: uvod v blodnje Othella) ali se hitro in drastično spremenila (primer: zvonjenje telefona med spolnim odnosom Othella in Desdemone). To pravilo je kršeno samo v finalu uprizoritve, ko se na praznem odru zasliši pok pištrole ter tako hkrati označi konec uprizoritve in nadaljevanje zgodbe izven odrskega prostora (v osebni interpretaciji gledalca, kar zopet pomeni, da je pok tudi napovednik).

6.5.2.6 Lokalizacija

Z uporabo multimedije smo pridobili tudi možnost, da lokalizacijo predstave, se pravi prevode tekstov, pozicioniramo na gledalca bolj ergonomsko pozicijo – jih implementiramo v sam odrski prostor, ter tako obdržimo osnovni fokus gledalca na odru (večinoma so nadnapisi projicirani na odrski sulfiti).

6.5.3 RAZVOJ KOREOGRAFSKEGA IN GIBALNEGA MATERIALA

6.5.3.1 Preliminarne gibalne raziskave

V preliminarnih gibalnih raziskavah smo sledili lingvistiki giba argentinskega tanga in vanj implementirali gibalne elemente drugih plesnih tehnik. Pri tem je glavni poudarek temeljil na raziskavi sporočilnosti gibalne komunikacije in podajanju zgodbe gledalcu skozi telesno gestikulacijo.

6.5.3.2 Priprava gibalnega materiala za multimedijsko vsebino

Pri pripravi gibalnega materiala stranskih vlog in statistov se je sledilo originalnemu narativnemu razvoju zgodbe. Pri tem so se predvidela stičišča multimedije in živega odrskega giba, kjer so se postavile komunikacijske akcije med multimedijskim in odrskim gibom. Primer takega stičišča je pot robčka iz realnega odra v multimedijo (ki je pozabljen v plesnem studiu v Desdemonini perspektivi in razkrit, da ga je našla Emilija ter dala Jagu v Jagovi perspektivi) ter nazaj na realni oder (ko Jago izprašuje Cassia v Othellovi perspektivi in tako potrdi nezvestobo Desdemone ter v Jagovi perspektivi, kjer skupaj s stavkom „Now I will question Cassio of Bianca“ / “Sedaj bom Cassia povprašal o Bianci“ prikazuje Jagovo manipulativnost).

Ne glede na to, da je bila zgodba in način uporabe posnetega materiala v celotni produkciji razložena sodelujočim plesalcem, si le ti, glede na njihove izjave po ogledu predstave, niso znali predstavljati, kako bo njihov posneti gib deloval skupaj z živo odrsko akcijo. Prav tako je postavitev stranskih vlog v multimedijo razrešila življenjsko situacijo, ki bi lahko resno ogrozila

končno izvedbo projekta – v času produkcije sta se profesionalno razšla plesni par Mateja Juvan (Emilja - v multimediji) in Uroš Andič (Jago – na odru).

Pri postavljanju samega gibalnega materiala v plesnem studiu so se uporabljale digitalne video kamere, ki so omogočale hitro analizo giba koreografu in izvajalcu/plesalcu. Uporaba video kamer, predvsem digitalnih, ki omogočajo hitro pretakanje posnetkov na računalnik za lažji ogled in nudijo možnost počasnega predvajanja za boljšo analizo giba v programskih predvajalnikih, je močno spremenila koreografski proces v zadnjih letih. Tako smo s pomočjo digitalnega video materiala arhivirali nastajanje koreografij med procesom, plesalci so uporabili posnetke kot notacijo za lastno vadbo in koreografa za razvoj koreografije glede na gibalne značilnosti plesalca.

6.5.3.3 Priprava gibalnega materiala za odrsko uprizoritev

Na osnovi grobo montiranega video materiala in zvočne slike so se začele izdelovati odrske akcije posameznega glavnega protagonista. Pri tem se je uporabil sistem generalne postavitve koreografije/odrske akcije za posamezno odrsko sliko, ki se je dodatno gibalno spreminjala/tonirala glede na sporočilnost posamezne perspektive nosilnega karakterja. Grobo zmontiran multimedijski material je pri tem dajal izhodišča za odrsko lokalizacijo giba in njegovo dinamiko. Za razliko od uporabe glasbe v multimediji, kjer je gib glede na glasbo nevtralen (razen v sliki pogovora Jaga in Cassia ter Cassia in Biance, ko najde robček in ji ga podari). V celotni postavitvi odrskega giba se uporablja za pripoved simbiotično delovanje glasbe in giba, ki nadomešča originalni tekst in igrane dramske situacije. Pri tem glasba ustvari generalno atmosfero in dinamiko odrske slike, ki je z gibom postavljena v pravilno subtilno čustveno naracijo pripovedi. V ključnih delih se gibalna dinamika umiri in s pomočjo gestikulacije poveže z govorjenim tekstom ter ga tako izpostavi.

S tem prihaja pri gledalcu na nivoju zaznave do prevzemnega efekta, kjer vizualna zaznava prevzame informacijo zvočne zaznave – tako postane glasba del čustvene ekspresije gibalca in ni le razlog za njegov premik v prostoru. Končno zaznana multisenzorična informacija na strani gledalca tako postane diametralno nasprotna realnosti – glasba je razširitev čustva gibalca v odrski sliki. Ta iluzija se podre v primeru, ko živi gibalec izgubi svojo suverenost na odru

(zaradi napake, nepredvidene situacije, motnje...) zato je bilo potrebno to možnost čim bolj zmanjšati.

V odnosih med vodilnimi karakterji se je uporabil sistem, kjer posamezno perspektivo gibalno pripoveduje nosilni lik, ki mu druga dva ustvarjata podporo v pripovedovanju.

Enako kot pri pripravi koreografij za multimedijo, so se pri procesu nastajanja koreografij v plesnem studiu uporabljale digitalne video kamere. V tej fazi je bila njihova uporaba še toliko bolj pomembna, saj sta glavna koreografa obenem tudi glavna plesalca.

6.5.4 OBLIKOVANJE VIDEA

6.5.4.1 Zajem odrske slike

Za snemanje odrskih akcij, ki so v projekciji, se je uporabil fotoaparat Canon 7D na stativu s širokokotno lečo in postavitvijo središčne osi na višini približno 1.5 m nad višino odra poravnano s središčno osjo odra ter oddaljenostjo kamere približno 12 m od začetka odra. Slika se je zajemala/vzorčila v resoluciji Full HD - 1920 x 1080 točk v razmerju 16 x 9.

Poleg navedene kamere se je dodatno snemalo tudi s kamero Sony EX-1 za primer, če bi bil material iz prve kamere neuporaben.

6.5.4.2 Izbira delovnega okolja oblikovanja videa

Kot standard v oblikovanju/montaži videa se je uporabljalo programsko orodje Adobe Premiere in Adobe After Effects. Izbor je bil logičen glede na to, da so bili vsi oblikovalci videa seznanjeni z navedenim delovnim okoljem ter tako niso izgubljali časa z učenjem programske logike. Enaka uporaba programskega okolja je omogočala hiter pretok delovnih verzij montaž med oblikovalci, kar se je izkazalo kot izredno pomembno pri odstopu enega oblikovalca, saj sta drugi dve oblikovalki (slušateljici programa „Gledališče mene išče“) lahko nadaljevali

njegovo delo. Zaradi pomanjkanja licenčnih verzij skupine programov Adobe je producent - Zavod BA za čas montaže (4 mesece) zakupil storitev Adobe Creative Cloud Suite, ki je nudila enake funkcionalnosti kot nakup programov, vendar je bil zakup cenovno bistveno ugodnejši. S tem si je producent tudi pridobil dokazilo o uporabi licenčnih programov, če ga bo potrebno kasneje priložiti na morebitnih gostovanjih (predvsem festivalih).

Kompleksnost projekta na strani videa (večina scen se je dokončevala na samih odrskih vajah glede na potrebe samega odrskega prostora) v praksi ne bi bila mogoča z uporabo klasičnih tehnologij video montaže, saj bi bila časovno zamudna, stroškovno predraga, ne bi dovoljevala eksperimentalnega pristopa in ne bi omogočala hrambe delovnih verzij montaž za morebitne post-produkcijske potrebe projekta. Obdelava videa v programskem okolju Adobe je omogočila tudi modulacijo končnega izvoza video materiala v dveh verzijah – za male in velike uprizoritvene prostore (v resoluciji PAL 16 : 9 (1024 x 576) in 1600 x 600, kar odgovarja dvema združenima viroma projekcij v standardnem razmerju 4 : 3 (800 x 600).

Hranjenje delovnih verzij montaž na zunanjem disku (za zavarovanje projekta v dveh kopijah na dveh različnih zunanjih diskih) omogoča tudi morebitne hitre spremembe projekta v primeru posebnih potreb določenih gostovanj.

Ob zaključeni montaži video materiala se je vizualnemu materialu podložila še končna zvočna slika (ustvarjena v drugem programskem okolju). Zaključen novomedijski objekt je končno multimedijsko okolje predstave - avtomatično sinhroniziran vizualen in zvočen material, predvajan preko različnih vmesnikov (projekcije in zvočnega sistema) iz enega vira.

Zaključimo lahko, da uporaba digitalnih tehnologij video obdelave v odrskem prostoru nudi plastičnost materiala med samim produkcijskim procesom in po njem, česar tradicionalni mediji ne morejo. Hkrati je treba upoštevati tudi hiter razvoj digitalnih tehnologij v prihodnosti, kar pomeni, da lahko pride do problemov z odpiranjem trenutnih delovnih verzij projekta v novejših programskih okoljih, zato bo potrebno v času življenja projekta periodično (ob izdaji nove verzije programskega paketa Adobe) uvoziti delovne verzije in jih zopet shraniti v novejši obliki.

6.5.4.3 Umeščanje projekcije v realni odrski prostor

Prva zasnova projekcijskih površin v samem realnem prostoru je bila, da se projicira na dve ločeni površini z vmesnim preходом in različnima načinoma projekcije – prva iz zadnje strani in druga s sprednje strani. To bi omogočalo različne odnose projekcije in odrskega giba:

- projekcija od zadaj, ki dopolnjuje odrsko akcijo pred projekcijsko površino,
- projekcija od zadaj in odrska akcija za projekcijsko površino, ki oblikuje sence,
- projekcija od spredaj, ki se lovi na gibalca in projekcijsko površino,
- projekcija od spredaj, ki se lovi na projekcijsko površino in izpostavitve gibalca s pomočjo odrske luči za projekcijsko površino.

Ob prvem testiranju projekcijskih tandemov na odru sem ugotovil, da bo sredinska prekinitev projekcijskih površin delovala preveč moteče. Zato sem se odločil samo za projekcijo z zadnje strani.

Ker projekcija z zadnje strani širine odrskega prostora (v primeru projekta Othello ima projekcija širino osem metrov) zahteva veliko globino odra, ki ni zmeraj na razpolago, smo v opremo predstave vključili tudi grafično kartico *Matrox TripleHead2Go*, ki avtomatizirano razstavi sliko na največ tri vmesnike (trije izhodi) medtem ko računalnik zazna kartico kot en vir z nestandardno resolucijo (en vhod v kartico, ki je zaznan v maksimalni resoluciji 5760 x 1080 (3 x 1920 x 1080)). Tako smo omogočili dva tipa dejanske postavitve projektorjev:

- če je globina odra zadostna se projicira iz enega vira/projektorja svetilnosti minimalno 5000 lumnov in resolucije 1600 x 900 (HD+),
- če je globina manjša se uporabi grafična kartica Matrox TripleHead2Go, z dvema viroma/projektorjema vsak minimalne svetilnosti 3500 lumnov, resolucije 800 x 600 (SVGA) istega modela in proizvajalca.

- v primeru manjših odrov se uporabi projekcija velikosti 530 x 300 cm in projektor minimalne svetilnosti 3500 lumnov ter resolucije 1280 x 720 (WXGA) za katero je tudi posebej pripravljen material predstave.

Za potrebe predstave je producent kupil 3 projektorje Vivitek D871ST, ki odgovarjajo specifikacijam projekcije in imajo projekcijsko razmerje oddaljenosti 0.6.

Kontrola predvajanja projekcije se izvaja s programom Resolume Avenue 4. Program Avenue je primarno zasnovan za potrebe VJ umetnikov in s svojimi funkcijami močno presega potrebe predstave, vendar hkrati deluje stabilno in omogoča natančno nastavitvev projekcije (ločena modulacija višin in širine projekcije, popravek kota, kontrastna razmerja, barvne modulacije...), ki je v primeru projekta Othello nujna in je splošni programski predvajalniki ne podpirajo.

6.5.5 OBLIKOVANJE ZVOKA

6.5.5.1 Izbira delovnega okolja oblikovanja zvoka

V osnovi je bilo s strani mentorja/glavnega zvočnega oblikovalca določeno programsko okolje Logic Pro podjetja Apple. Zaradi nepravilnega sporazumevanja med mentorjem/glavnim zvočnim oblikovalcem in mano - odgovornim producentom/koreografom/režiserjem se je v navedenem programskem okolju naredila le optimizacija zvočne slike (ang. mastering). Dejanska zvočna slika se je oblikovala v programih Cubase in MusicMaker ter pretakala v različnih programskih okoljih preko izvozov v wav formatu (Waveform Audio File Format) posamičnih avdio stez (plasti) v vzorčenju 48,000 Hz Stereo.

Ne glede na programsko okolje je digitalno oblikovanje zvočne slike omogočalo takojšnje popravke glede na potrebe koreografije ali režije v plesnem studiu ali na odru.

Tak način dela ne bi bil mogoč v primeru klasičnega oblikovanja zvočne slike, delno (če izvzamemo govorjeno besedo in zvočne efekte) le v primeru manjše ter izredno improvizacijsko naravnane glasbene skupine, ki bi spremljala plesalce/gibalce v plesnem studiu ali na odru, vendar bi tudi prinesla dosti večje finančne stroške produkcije.



Slika 20: Oblikovanje zvočne slike med procesom vaje na odru

6.5.5.2 Izbor zvočnih materialov

Na osnovi izdelanega scenarija Andreje Podlogar sem ustvaril montažo govornih tekstov iz materiala črpanega iz avdio knjige Othello, ki sem jo pridobil na portalu LibriVox, objavljenega pod licenco javne uporabe (ang.: public domain). Pri tem je imela Andreja zahtevno delo pri povezovanju fragmentov besedila, da so nosili jasno sporočilnost v okolju predstave in bili slovnično složni. Na primer iz originalnega besedila, ki se pojavi v Jagovi perspektivi med plesom Desdemone in Cassia na milongi:

IAGO

*.....First, I must tell thee this--Desdemona is
directly in love with him.*

RODERIGO

With him! Why, 'tis not possible.

IAGO

*Lay thy finger thus, and let thy soul be instructed.
Mark me with what violence she first loved the Moor,
but for bragging and telling her fantastical lies:
and will she love him still for prating? Let not
thy discreet heart think it. Her eye must be fed;
and what delight shall she have to look on the
devil? When the blood is made dull with the act of
sport, there should be, again to inflame it and to
give satiety a fresh appetite, loveliness in favour,
sympathy in years, manners and beauties; all which
the Moor is defective in: now, for want of these
required conveniences, her delicate tenderness will
find itself abused, begin to heave the gorge,
disrelish and abhor the Moor; very nature will
instruct her in it and compel her to some second
choice. Now, sir, this granted,--as it is a most
pregnant and unforced position--who stands so
eminent in the degree of this fortune as Cassio
does? A knave very voluble; no further
conscionable than in putting on the mere form of
civil and humane seeming, for the better compassing
of his salt and most hidden loose affection? Why,
none; why, none: a slipper and subtle knave, a
finder of occasions, that has an eye can stamp and
counterfeit advantages, though true advantage never
present itself; a devilish knave. Besides, the
knave is handsome, young, and hath all those
requisites in him that folly and green minds look
after: a pestilent complete knave; and the woman
hath found him already.*

RODERIGO

*I cannot believe that in her; she's full of
most blessed condition.*

IAGO

Blessed fig's-end! The wine she drinks is made of grapes: if she had been blessed, she would never have loved the Moor. Blessed pudding! Didst thou not see her paddle with the palm of his hand? Didst not mark that?

RODERIGO

Yes, that I did; but that was but courtesy.

IAGO

Lechery, by this hand; an index and obscure prologue to the history of lust and foul thoughts. They met so near with their lips that their breaths embraced together. Villanous thoughts, Roderigo! When these mutualities so marshal the way, hard at hand comes the master and main exercise, the incorporate conclusion, Pish! But, sir, be you ruled by me : I have brought you from Venice. Watch you to-night; for the command, I'll lay't upon you. Cassio knows you not. I'll not be far from you: do you find some occasion to anger Cassio, either by speaking too loud, or tainting his discipline; or from what other course you please, which the time shall more favourably minister.

RODERIGO

Well.

IAGO

Sir, he is rash and very sudden in choler, and haply may strike at you: provoke him, that he may; for even out of that will I cause these of Cyprus to mutiny; whose qualification shall come into no true taste again but by the displanting of Cassio. So shall you have a shorter journey to your desires by

*the means I shall then have to prefer them; and the
impediment most profitably removed, without the
which there were no expectation of our prosperity.*

RODERIGO

*I will do this, if I can bring it to any
opportunity.*

Je bilo izbrano jasno besedilo (podčrtano tudi v originalnem tekstu):

IAGO

*.....First, I must tell thee this--Desdemona is
directly in love with him.*

RODERIGO

With him! Why, 'tis not possible.

IAGO

*But, sir, be you ruled by me:
do you find
some occasion to anger Cassio,
so shall you have a shorter journey to your desires*

Pri tem je bilo zahtevno lovljenje dinamike in tonacije govora, ki se je povezoval iz različnih delov govorjenega besedila.

Poleg že izbrane glasbe za produkcijo (Gardel / Le Pera za klasičen argentinski tango (v javni uporabi / ang.: public domain) in avtorskih skladb skupine Beltango) ter govorjenega teksta (Othello / Librivox.org v javni uporabi / ang.: public domain) je bila ponujena možnost skupini oblikovanja zvoka, da sami ustvarijo avtorsko glasbo za predstavo v delih, ki še niso imeli definirane glasbene podlage. Ker po treh mesecih ni bilo odziva s strani skupine zvočnega oblikovanja, termini snemanja multimedije pa so bili določeni na začetek januarja, sem aktivno začel iskati alternativne materiale pod licenco CC (Creative Commons) s pomočjo internetnih

strani SoundCloud, Jamendo, ccMixer, brskalnika Google in Wikipedije. Tako sem izbral skladbe: Pour Toi in Mio Altro (Jacques Laurent Benech), Awakening the Coruage (Mikael Shane) in Hitman (Kevin MacLeod). Zaradi poplave informacij – avtorske glasbe, ki je objavljena pod licenco CC, sem vložil veliko število ur v iskanje in izbor glasbe, ki se je uporabila v projektu. Ker izbrani materiali niso zadoščali, sem tudi sam ustvaril dve skladbi (F***** Up in Toilet Secret), dva aranžmaja Schubertove „Ave Maria“ in aranžma Aboninjevega „Adagio“.

Ker nas je snemanje prehitelo zaradi zapletov s skupino oblikovalcev zvoka smo sceno pretepa na milongi dejansko posneli na avtorsko glasbo (Sentimentos) skupine Narcotango, ki je bila kasneje zamenjana z avtorsko skladbo Ille Galla (Gal Škerjanec Skaberne - slušatelj izobraževanja „Gledališče mene išče“). Gal je glasbo komponiral na osnovi posnetega video materiala.

Razvoj novih internetnih storitev deljenja avtorskih glasbenih del (portalov, kot je na primer Sound Cloud) in novega načina licenc (Creative Commons), ki sta se razvila iz želje avtorjev o uporabi njihovih avtorskih del brez finančne kompenzacije, je v primeru projekta Othello nudila alternativo, ki je premostila problem neodzivnosti skupine zvočnih oblikovalcev. Uporaba novih digitalnih tehnologij je omogočila hitro nadomestitev (glasbeno kompozicijo) na osnovi posnetega video materiala ter omogočila izdelavo zvočno bogatih glasbenih materialov v programskem okolju digitalne avdio postaje - DAW (Digital Audio Workstation).

6.5.5.3 Predvajanje zvoka

V primeru projekta Othello je samo predvajanje zvoka vezano na program Resolume Avenue, v katerem se predvaja in nastavlja multimedija. Sama reprodukcija stereo zvoka v uprizoritvenem prostoru je odvisna od opreme gledališča. V samem prostoru se z razpoložljivo opremo nastavi jakost zvoka na nivo, ki ni moteče preglasen in hkrati zaobjema celoten prireditveni prostor ter tako omogoči potopitev gledalca v zvočno sliko.

6.5.6 OBLIKOVANJE SVETLOBE

Pri zasnovi luči se je v generalu sledilo principom Skeltona in Fullerjeve, ki so bili modificirani zaradi specifične uporabe projekcije. Glavni poudarek svetlobnega oblikovanja (poleg izpostave odrskega giba) je bil predvsem na združevanju odrske akcije s projekcijo v enovito celoto, katero smo dosegali predvsem z navideznim nadaljevanjem oblikovanja svetlobe iz multimedije v realni odrski prostor (gibalci in scenografija so bili osvetljeni s stranskimi cestami in vertikalno svetlobo v času snemanja projekcijskega video materiala in na enak način so osvetljeni tudi gibalci v realnem odrskem prostoru). Dodatno se je oblikovanje svetlobe uporabljalo za ločitev in vzbujanje čustev posamezne perspektive, ki je vezana na karakter glavnega protagonista (Othello – rdeča, Desdemona – vijolična, Jago – zelena). Pri tem se je predvsem iskala pravilna intenzivnost in barva luči glede na svetilne karakteristike projekcije. Pravilna intenziteta in barva svetlobe sta parametra predstave, ki konstantno variirata glede na dejanski uprizoritveni prostor in projekcijo v njem, ki se razlikuje glede na uporabo specifičnega projektorja in materiala, na katerega se projicira. Tako je potrebno v vsakem prostoru vnovično poiskati najbolj optimalne nastavitve.

6.5.6.1 Izbira delovnega okolja oblikovanja luči

Glede na specifične svetlobne opreme v Centru kulture Španski Borci je bila logična izbira, da se bo luč oblikovala v programskem okolju Congo podjetja ETC (Electronic Theatre Controls). V veliki dvorani CKŠB je odrska osvetlitev vodena preko svetlobne mešalne mize Mix Congo Jn. Oblikovalci so uporabljali tudi program Congo PC, ki je namenjen podpori svetlobnim mešalnim mizam družine Congo, kot možnost arhiviranja in vnaprejšnjega oblikovanja in popravljanja svetlobnega oblikovanja izven dejanskega uprizoritvenega prostora. Z uporabljenim sistemom se je svetlobno oblikovanje optimiziralo, saj so lahko oblikovalci oblikovali zasnove izven dejanskega delovanja v uprizoritvenem prostoru ter na odrskih vajah preizkusili in optimirali svoje zamisli. Končne lučne iztočnice so se tudi sproti shranjevale neposredno v knjižnico same lučne konzole Congo Jn., kar je pospešilo proces med prekinitvami vaj na odru ter v post-produkciji omogoča hitrejšo ureditev odra za predstavo Othello v CKŠB.

Brez uporabe digitalnih tehnologij bi se večino razpoložljivega časa na odru uporabilo za postavitve luči, saj bi bilo potrebno celotno svetlobno postavitve vnašati in kontrolirati ročno.



Slika 21: Svetlobna mešalna miza Mix Congo jn. v CKŠB

6.5.7 NOVOMEDIJSKA LOGIKA PRODUKCIJE

Pri projektu Othello se je v zasnovi projekta in produkciji sami uporabljala logika plasti (ang. layers) in objektov na plasteh (ang. objects), ki so osnovni elementi grafičnega, video in glasbenega programskega okolja (čeprav se v videu in glasbi večinoma uporablja angleški termin track (steza), ki je plast vezana na časovnico).

V sami produkciji se je razmišljalo o treh generalnih plasteh: zvočni, odrski, projekcijski in njihovih medsebojnih odnosih. Vsaka generalna plast je vsebovala svoje specifične podrejene plasti in objekte (zvočni, govorna beseda, šumi, odrska osvetlitev, specifični tip reflektorja, linije postavitve odrskih akcij, plesalci, vektorski objekti ...) ki so tvorili nove medsebojne odnose v času in prostoru ter s tem ustvarili odrski trenutek. Plasti so zaradi prepleta informacij, ki se mozaično sestavljajo iz vseh treh medijev soodvisne, a vseeno hierarhično razporejene v zaporedju zvok (ki je ustvaril primarno okolje predstave), odrski gib (kot glavni medij pripovedovanja zgodbe vendar posledica zvoka) in projekcija (kot podporni element, v katerem se nahaja scenografija in stranske vloge). Vse tri plasti in objekti so bili v fazi produkcije fluidni

(se spreminjali glede na odnose) do same predpremiere, kar v primeru klasične scenografije in napisanih partitur (kot na primer pri klasičnem baletu) ne bi bilo mogoče.

S samim načinom logike in uporabe terminologije je bilo lažje združiti komunikacijo med različnimi skupinami (zvok, video in svetlobno oblikovanje), medtem ko plesalci niso potrebovali tega tipa komunikacije, saj so bili (v multimediji) ali so (na odru) objekt oblikovanja.

6.6 TRANSMEDIJSKI ELEMENTI PROJEKTA IZVEN OKOLJA UPRIZORITVE

Logika transmedije se je v produkciji Othella razširila tudi izven samega odrskega prostora, kar je v osnovi naraven potek vsake produkcije uprizoritvene (in tudi filmske) umetnosti glede na njene značilnosti. Razlika je v tem ali se tega producent zaveda ter orodja zavestno uporablja ali ne.

Najbolj očiten primer uporabe transmedije je v promocijskih materialih in gledališkem listu samega projekta. Po predpremiери projekta se je med neformalnimi pogovori s posamezniki izpostavil problem, da zgradba treh vizij vnaprej ni dovolj jasno poudarjena. Da bi to pomanjkljivost premostili v večini primerov, smo originalnemu naslovu predstave „Othello – Shakespeare in Tango“ dodali nadnaslov „Tri resnice, ena zgodba“ s katerim smo kratko in jasno podajali strukturo predstave v vseh promocijskih materialih. Prav tako smo uporabili gledališki list kot vir priprave gledalca na samo uprizoritev ali pojasnitev določenih značilnosti projekta takoj po uprizoritvi. Pri oblikovanju gledališkega lista sem poudaril naslov predstave in grafično ločil vsebino posamezne vizije z vodilno odrsko barvo te vizije (Othello – rdeča, Desdemona – vijolična, Jago – zelena), ki so bile izbrane glede na nosilni karakter. Občinstvo se je namenoma spustilo v dvorano deset minut pred dejanskim pričetkom uprizoritve ter tako spodbudilo posameznika, da je iz radovednosti (ali dolgčasa ob čakanju) pregledal (ali pa tudi prebral) gledališki list ter se tako pripravil na uprizoritev.

Drugi element transmedije so bile vsebine, objavljene na internetni strani in socialnih omrežjih. Tu gre predvsem za tekstovne vsebine (življenjepise umetnikov, opisa predstave, delovnih fotografij nastajanja predstave...), video posnetke pogovorov z ustvarjalci, kjer so podali svoje osebno mnenje o projektu in video posnetke, kako je nastajala predstava. Tako je gledalec lahko pridobil dodatne informacije o predstavi pred njenim ogledom ali po njem.

Tretji element transmedije, katerega bi z marketinškim izrazoslovjem imenovali co-branding pa je vnaprej vzpostavljeno ime vpletenih umetnikov (plesalcev, koreografov in režiserjev), uporabljenega materiala (Othello, argentinski tango, transmedija) in produkcijskih partnerjev (Zavod BA, Zavod EN KNAP in VŠU UNG), ki so pri posameznem gledalcu v kombinaciji z

informacijami o samem projektu vzpostavili pričakovanje o uprizoritvi glede na njegove individualne preference.

6.7 ZUNANJA KOMUNIKACIJA

Kot sem navedel v magistrski nalogi v sedanji družbi in načinu komunikacije se pravi v poplavi informacij ne zadostuje več, da je uprizoritev objavljena v napovednikih in tiskanih medijih, temveč je pomemben element aktivna komunikacija z zainteresiranimi posamezniki ali preko novih medijev. Socialni mediji igrajo močno vlogo in mlajša generacija obiskovalcev je že navajena komunicirati z umetniki na način, ki ni bil mogoč pred tem oziroma je bil zelo omejen.

6.7.1 KOMUNIKACIJA Z ZAINTERESIRANIMI POSAMEZNIKI

Kot sem navedel v sami magistrski nalogi (poglavje: 4.3.5.2 Digitalna komunikacija z zainteresirano javnostjo, stran: 54), v sedanji družbi in načinu komunikacije (poplavi informacij) več ne zadostuje, da je uprizoritev objavljena v napovednikih in tiskanih medijih, temveč je pomemben element aktivna komunikacija z zainteresiranimi posamezniki preko novih medijev. Socialni mediji igrajo močno vlogo in mlajša generacija obiskovalcev je že navajena komunicirati z umetniki na način, ki ni bil mogoč pred tem oziroma je bil zelo omejen.

Pričakujejo, da bodo lahko sledili umetnike na Twitterju, komunicirali z njimi na Facebooku in ostali z njimi v kontaktu izven dane produkcije, zato je bila prisotnost predstave na spletu – uradna stran projekta othello.ba-tango.com, in socialnih omrežjih nujna.

Strateško smo obrnili komunikacijo, kjer so tradicionalni načini obveščanja (plakati, letaki, napovedniki) bili podpora primarnemu načinu komunikacije s posamezniki preko novih medijev. Pri tem smo strateško stopnjevali objave vsebin, ki so bile že vnaprej pripravljene ali so se sprotno kreirale. Na primer pogovore s posameznimi umetniki (ki so bili posneti januarja 2014) smo objavljali vsak teden enega na portalu YouTube, ga vdelali v uradno spletno stran in delili preko socialnih omrežij, z začetkom objav štiri mesece pred premiero projekta v slovenščini in angleščini. Tako smo gradili zavedanje o projektu med zainteresirano lokalno in mednarodno publiko, ki je te video vsebine preko socialnih omrežij delila v svojih socialnih krogih ter tako gradila bazen potencialnih obiskovalcev predstave. Pri tem so referenčne

vsebine, ki so bile objavljene v medijih o predstavi ali njenih avtorjih (članki, kontaktne oddaje, reportaže) in informacije o projektih, v katerih so sodelovali avtorji predstave (na primer sodelovanje koreografov pri projektu Tango Pasion na Festivalu Ljubljana), se zopet uporabile kot del promocije/napovedovanja premierne uprizoritve v okolju socialnih omrežij.

Pri tem smo imeli kontrolo in svobodo vsebinskega sporočanja, ki je drugače (pri tradicionalnih medijih) v domeni novinarja ali urednika. Tako smo lahko predstavili koprodukcijske partnerje in donatorje predstave. Dober primer je na primer pogovor za oddajo parada plesa (Parada plesa, 2014), kjer sem med snemanjem pogovora izpostavil koprodukcijška partnerja in način sodelovanja. Ta del pogovora je bil pri montaži izrezan skupaj še z drugimi informacijami, ki so bile po mojem mnenju pomembne za zainteresirano strokovno in splošno javnost.

Tudi hitrost objave informacij preko uradnih medijev je glede na današnji tempo hiperprodukcijskega okolja uprizoritvene umetnosti prepozna. Tako je bila na primer recenzija predstave plesne kritičarke Neje Kos objavljena 22. 10. 2014, se pravi petnajst dni po premierni uprizoritvi in sedem dni po reprizi (Parada plesa, 2014b). V tem času je glavno vlogo promocije imela osebna komunikacija gledalcev premierne uprizoritve, ki so preko osebnih pogovorov ali novih medijev širili svoje mnenje o projektu.

Zaradi preobremenitve glavnih ustvarjalcev predstave (Podlogar, Bertonec)določeni materiali, ki so nastali za potrebe novih medijev (na primer spletni dnevnik o nastajanju predstave, ki ga je pisala Andreja) še niso objavljeni. Prav tako je komunikacija s posamezniki v določenih obdobjih preobremenitve bila zapostavljena, kar kaže na potrebo dodatne osebe kot dela produkcijske skupine, ki je zadolžena samo za komunikacijo s posamezniki v okolju novih medijev (ang. social media manager). Vendar pri malih produkcijah, kot je Othello, to pomeni tudi dodatne stroške produkcije, za katere je treba razmisliti, ali so opravičljivi.

Nakup vstopnic za uprizoritev se je večinoma vršil preko spleta (več kot 90% kart je bilo kupljenih preko spletnega sistema mojekarte.si), kar lahko uporabimo tudi kot indikator pomembnosti uporabe novih medijev pri uspešnosti promocije projekta.

Zaključim lahko, da so novi mediji in novi načini komunikacije v družbi, s podporo tradicionalnih medijev in komunikacijskih poti, ter vloga posameznika (gledalca) igrali glede na navedena dejstva odločilno vlogo pri promociji projekta Othello. Predstavo si je do sedaj ogledalo približno 700 ljudi. Planirane so ponovitve na začetku leta 2015 in gostovanja v Argentini, Romuniji in na Poljskem.

6.7.2 KOMUNIKACIJA Z MEDIJI

Komunikacija z mediji in posamičnimi novinarji je potekala predvsem preko elektronske pošte (distribucija sporočil za javnost), ki so vsebovala poleg tekstovne informacije še fotografijo visoke resolucije v prilonki, povezave na dodatne materiale (dodatne slike za objavo shranjene v spletni storitvi Google Drive, povezavo na uradno internetno stran projekta za pridobitev dodatnih informacij ter povezav na internetne strani projekta v socialnih omrežjih Facebook, Twitter in video portalu YouTube). Temu je sledila še telefonska komunikacija ali korespondenca preko elektronske pošte v primerih, ko so mediji/novinarji izkazali interes in potrebovali dodatne informacije ali potrdili ogled premiere.

Sporočila za javnost so v večini primerov delovala po zakonitostih novomedijskega objekta – bila so delno ali v celoti reproducirana z dodanimi informacijami o mediju, ki je objavil novico (logotip, tipografija...) ter (občasno) podpisom novinarja, brez posegov v strukturo informacije (razširitev, izpostavitve posebnosti produkcije glede na tip medija, navajanja dodatnih referenc avtorjev, mnenja itn., ki bi bila avtorsko delo novinarja). Tako se je posledično izpostavila pomembnost dobro napisanega sporočila za javnost s strani producenta.

6.7.3 KOMUNIKACIJA Z ORGANIZATORJI V POST-PRODUKCIJI

Nove komunikacijske poti (elektronska pošta, IP telefonija) socialni mediji, iskalniki in oblačne storitve pospešujejo komunikacijo s selektorji festivalov in programskimi vodji gledališč na globalni ravni. V tem trenutku je standard komunikacije, da se posnetek predstave interno

objavi na oblachno storitev in se programsko odgovorni osebi pošlje povezava do posnetka v elektronskem sporočilu skupaj s priloženo tehnično dokumentacijo in dodatnimi opisi projekta v prilogi (ali s povezavo na oblachno storitev, kjer dokumenti so). Pri tem se materiala ne razmnožuje v fizični obliki (na primer pisanje ploščkov in tiskanje dokumentov, ki so poslani po pošti), ki je izpostavljena fizičnim vplivom ali problemom predvajanja (predvsem ploščkov) temveč material obstaja kot novomedijski objekt v oblachni storitvi ali na računalniku in je lahko takoj poslan zainteresiranemu posamezniku. Še nekaj let nazaj tak način predstavitve projekta ni bil mogoč.

Prav tako selektorji festivalov in programski vodje tudi sami občasno iščejo nove potencialne produkcije preko spleta, zato so objavljene novomedijske vsebine za malega producenta še toliko bolj pomembne.

6.8 ZAKLJUČEK

Realizacija projekta Othello je potrdila vseh pet hipotez, ki sem jih postavil v magistrski nalogi, in sicer:

H1: „Novi mediji vplivajo na razvoj uprizoritvene plesne umetnosti“

H2: „Novi mediji in tehnologije zmanjšujejo stroške produkcije in obenem omogočajo kompleksnejšo odrsko sliko.“

H3: „Novi mediji in človek kot medij se dopolnjujejo v uprizoritvenem prostoru.“

H4: „Uporaba tehnologije je strateška odločitev avtorja/jev predstave“

H5: „Kvalitetna strategija plesne uprizoritve temelji na poznavanju plesa, vsebine uprizoritve, tehnologije in nevrologije.“

Hipoteze v tej prilogi se potrjujejo skozi navedene opise samega procesa nastajanja predstave. Poleg tega so hipoteze H3 in H5 potrjene tudi s strani zaznavanja občinstva, ki ga opisujem v podnaslovu zaključka „Zakon muhe v juhi“.

V samem procesu nastajanja in uprizoritve predstave sta se izluščila še dva pomembna segmenta, ki vplivata na odrsko produkcijo in nista izpostavljena v sami magistrski nalogi. Prvi je problem vloge umetniške kritike/recenzije v naši družbi, kot posledica vpliva novih medijev ter odvisnosti uradnih medijev od financiranja, ki jo opisujem v podnaslovu zaključka „Vsak je kritik“. Drugi segment so spremembe v notranji komunikaciji med samim procesom produkcije, ki ga opisujem v podnaslovu zaključka „Vodenje produkcijskega procesa s pomočjo novih medijev in stres“.

6.8.1 VODENJE PRODUKCIJSKEGA PROCESA S POMOČJO NOVIH MEDIJEV IN STRES

Implementacija novih načinov komunikacije v produkcijsko okolje, se pravi spletnega orodja za vodenje projektov Trello v kombinaciji s storitvami Google Drive in Skype je v osnovi omogočila boljšo komunikacijo in natančno sprotno spremljanje projekta, vendar je imela tudi negativne učinke.

Prvi učinek je bila večja obremenjenost posameznika s povečano administracijo, ki dejansko ni del kreativnega procesa, a je nujna za samo vodenje projekta. Drugi je učinek velikega brata, ki avtomatično ustvari nadzor nad razvojem produkcije, podkrepjen s točnimi produkcijskimi roki in prisotnostjo realno časovne sinhronizacije podatkov na digitalnih osebni napravah (računalnikih in pametnih telefonih). Pri tem ne govorim o enosmernem nadzoru s strani projektne vodje, temveč obojestranskem nadzoru, se pravi vodje projekta nad vpletenimi v produkciji in obratno.

Kot vodja produkcije sem bil večkrat v situaciji, ko so produkcijske ekipe hkrati pričakovale odločitve in smernice za nadaljevanje svojega dela, a sam nisem bil zmožen hkrati odgovoriti na vse zahteve/vprašanja zaradi splošne preobremenjenosti ali pa so se moji odgovori vezali na čakajoči odgovor posamezne produkcijske ekipe ali posameznika. Z drugimi besedami - implementacija novih medijev v vodenje produkcije je vpletenim skoraj izničila individualni ustvarjalni (dejanski in terminski) prostor, v katerem umetniki ustvarjamo ter ga nadomestila z virtualnim kolektivnim prostorom skupne komunikacijske platforme, sestavljene predvsem iz odprtih nalog, časovnic in konstantne komunikacije vpletenih.

Na eni strani se je implementacija izkazala za dobro prakso, saj je izpostavila problem neodzivnosti skupine oblikovalcev zvoka, preden je ogrozila celoten projekt. Na drugi strani pa se mi kot vodji postavlja vprašanje, ali ni ta način komunikacije v določenih trenutkih odvzemal motivacijo posamezniku in mu kontinuirano povzročal stres, ki se je posledično demonstriral v počasnejšem odzivu/ustvarjanju. Na navedeno problematiko ne znam odgovoriti s praktičnimi izkušnjami na projektu Othello. Vsekakor se je osnovna motivacija posameznika v projektu izkazala kot ključni faktor, ne glede na implementacijo novih medijev v vodenje projekta.

6.8.2 ZAKON MUHE V JUHI

Skozi neformalne pogovore z obiskovalci predstave, katere sem opravil sam ali drugi sodelujoči umetniki, sem ugotovil, da projekt ni razočaral pričakovanj gledalcev na nivoju percepcije uprizoritve. To je bilo z eksperimentalnim transmedijskim pristopom močne vtkanosti novih medijev v teksturo podajanja zgodbe rizično – problem, ki ga imenujem „zakon muhe v juhi“.

Če primerjam produkcijo s kulinaričnim doživetjem - gledalec ni dobil „muhe v juhi“, ki bi zmotila njegovo doživljanje uprizoritve na nivoju percepcije. Se pravi gledalci so zaznali in celostno sledili uprizoritvi skozi prepletanje uporabljenih medijev - jedli juho in se pri doživljanju uprizoritve niso spraševali, kako jo je kuharski mojster pripravil (kako strategija uporabe različnih virov soustvarja odrski trenutek). Dobronamerne kritike – če so bile podane s strani posameznikov, so se nanašale na njegov osebni okus – se pravi zavestno/kognitivno obdelavo informacij, da je juha premalo/preveč začinjena, nihče pa se v pogovorih ni pritožil, da je dobil muho v juhi - izpostavil problematike združevanja medijev in posledično celotne neberljivosti uprizoritve.

Kot najbolj izpostavljeni kritiki lahko navedem kvaliteto govorjenih tekstov in dolžino predstave. Prva je posledica razpoložljivosti materialov - uporabljen material, črpan iz edine verzije Othella, ki je objavljena pod licenco javne dobrine (vir materiala je portal LibriVox.org). Druga kritika se pravi dolžina predstave, je bila vezana na potopitev posameznika v celoten odrski trenutek, ki variira kot posledica pričakovanja večje izpostavitve posameznega segmenta predstave (predvsem plesa ali igre) ali zavestne blokade potopitve zaradi lastne vloge kritičnega opazovalca produkcije.

Oboje je zelo dobro razvidno tudi iz kritike Neje Kos, ki je sicer predstavo zelo pozitivno ocenila, a je vendar v podtonu pričakovala večjo vlogo plesa in razmišlja, da bi bila predstava lahko krajša, predvsem če jo primerja s koreografijo „The Moor's Pavane“/Mavrova Pavana sodobnega plesalca Joseja Limona. A ravno tu je glavna razlika v strategiji pristopa avtorjev – v primeru Joseja Limona je koreograf uporabljal gib kot estetsko emocijski nosilec okvirne zgodbe, ki je lahko pri gledalcu različno interpretirana in razumljiva samo s predznanjem

tragedije Othello. Avtorji projekta smo hoteli s pomočjo uporabe novih medijev kot podpori gibu kot glavnemu pripovedovalcu zgodbe doseči natančnost pripovedi, ki ni odvisna od predhodnega znanja gledalca (katero v kritiki Neja Kos tudi pozitivno opisuje).

V vsakem primeru ta dimenzija presega osnovni problem implementacije novih medijev v odrski prostor, se pravi same percepcije skladnega odrskega trenutka in je posledica kognitivnega delovanja avtorjev in gledalcev - se pravi umetnikove svobode izražanja in vnaprejšnjih pričakovanj gledalca.

6.8.3 VSAKDO JE KRITIK

Ugotavljam, da se je vloga uradnih medijev v Sloveniji spremenila. Pred osmimi leti so novinarji po ogledu premiere (projekta Harmonia Tango Drama) reagirali - napisali članek/recenzijo. V primeru premiere projekta Othello pa so mediji objavili napovedi premiere, vendar so po samem dogodku poročali samo TV Slovenija (oddaja Kultura), tednik Jana in Parada plesa - kritika Neje Kos, katere objava je bila zagotovljena (ne pa vsebina kritike) s podpisom pogodbe o medijskem sponzorstvu projekta med producentom in Zavodom Medija ples.

Kot kaže je trenutna tendenca medijev, da dogodke samo napovedujejo in se distancirajo od vloge poročevalca razen v primerih, ko jim to zagotavlja večjo naklado/gledanost/obiskanost ali je posledica komercialne/menjalne storitve. Navedeno ni značilno samo za Slovenijo, temveč se dogaja na globalni ravni. Problem umetniške kritike uprizoritvene umetnosti v sedanjem času ter vpliv novih medijev dobro opisuje Lyn Gardner v objavi z naslovom „Is Theatre criticism in crisis?“ “Ali je gledališka kritika v krizi?“ na svojem blogu, ki je del spletišča dnevnika The Guardian (Gardner, 2013). V njem izpostavlja problem, da velike medijske hiše v Veliki Britaniji odpuščajo kritike uprizoritvene umetnosti kot posledico ukinitve strani z objavami umetniških kritik, vendar se obenem vzpostavljajo nove, digitalne platforme za objavo kritik.

Raziskava podjetja TicketMaster (največjega spletnega servisa za prodajo kart v Združenem Kraljestvu) z naslovom „State of play: Theatre UK“ je pokazala, da vsak peti obiskovalec, ki je kupil vstopnico na spletu, tudi objavil svoje mnenje o obiskani prireditvi od tega 93% v socialnih medijih, 56% v blogih, 45% na strani TripAdvisor, 32% na spletiščih medijev, 31% na uradni strani produkcije/prizorišča, 16% na strani spletnega prodajalca kart in 5% v drugih digitalnih medijih.

Ta prenos je bolj viden/izpostavljen v primerih izdelkov ali storitev splošne potrošnje, kjer kritiko produkta močno soustvarjajo posamezniki/uporabniki, ki so produkt preizkusili in ga ocenili ali napisali tudi svojo izkušnjo, ki je v pomoč pri odločitvi drugim potencialnim kupcem/uporabnikom. Dober primer tega sistema so spletna trgovina Amazon, internetna stran kinematografov Kolosej ali spletna trgovina Google Play. V vseh treh primerih uporabniki lahko ocenijo produkt (od ena do pet zvezdic) in objavijo svoje mnenje o samem produktu/storitvi, ki zopet vpliva na novega potencialnega kupca/uporabnika pri njegovi odločitvi.

Vendar ta sprememba povzroča problem na drugi strani – pri sofinanciranju umetniških projektov. Trenutni razpisi sofinanciranja s strani lokalnih, državnih in evropskih skladov dajejo močan poudarek pri njihovi odločitvi na uradnih umetniških kritikah uprizorjenih projektov, ki jih predvsem v primeru neodvisne produkcije skoraj ni. Neodvisni producenti z malimi produkcijskimi vložki, ki večinoma pokrivajo le materialne stroške produkcije, si ne morejo zagotoviti objav z investicijo v sodelovanje z mediji in so hkrati večinoma premalo zanimivi za uradne medije, da bi pisali o njih ne glede na kvaliteto produkcije.

Slovensko ministrstvo za kulturo je od pred kratkim spodbujalo poklic umetniškega kritika, saj ga je vodilo kot deficitarni poklic (trenutno sta tako vodena le kinooperater in konservator) vendar če ni platforme/medija, ki bi imel interes objave kritik, je ta tip stimulacije ničn.

6.9 VIRI

Slikovni material:

Slika 1: Primer grafičnega predstavitvenega materiala, narejenega v programu CorelDraw	126
Slika 2: Programsko okolje MusicMaker podjetja Magix	127
Slika 3: spletno orodje za vodenje projektov Trello v okolju spletnega brskalnika Chrome	129
Slika 4: spletno orodje za vodenje projektov Trello v okolju Android	129
Slika 5: Oblikovanje zvočne slike med procesom vaje na odru	144
Slika 6: Svetlobna mešalna miza Mix Congo jn. v CKŠB	150

Vir celotnega slikovnega materiala: interni arhiv Zavoda BA, datum dostopa, 11.11.2014

Mediji in spletni viri:

„Blaž Bertoneclj, Andreja Podlogar, Othello – Shakespeare in Tango“. Objavljeno na portalu slovenskega gledališča: www.sigledal.org, Založnik: Novi Zato, Ljubljana Dostopno na: <http://www.veza.sigledal.org/uprizoritev/othello-shakespeare-in-tango>, Datum objave: 7.10.2014, datum dostopa: 7.10.2014

„Sodobni Othello umeščen na ulice Buenos Airesa“. Objavljeno na portalu slovenskega gledališča: www.sigledal.org, Založnik: Novi Zato, Ljubljana Dostopno na: <http://www.veza.sigledal.org/prispevki/sodobni-othello-umescen-na-ulice-buenos-airesa>, Datum objave: 3.10.2014, datum dostopa: 3.10.2014

„Zaključuje se projekt Gledališče mene išče v organizaciji Zavoda En-Knap“. Objavljeno na portalu slovenskega gledališča: www.sigledal.org, Založnik: Novi Zato, Ljubljana Dostopno na: <http://www.veza.sigledal.org/prispevki/zakljucuje-se-projekt-gledalisce-mene-isce-v-organizaciji-zavoda-en-knap>, Datum objave: 19.8.2014, datum dostopa: 19.8.2014

CITY MAGAZINE: **„Plesna predstava: Othello – Shakespeare in Tango“**, Založnik: Mestne revije, založništvo, Ljubljana, datum objave: 6.10.2014

Dnevnik SVET 24: **„Shakespeare in Tango. Tri zgodbe, ena resnica.“**. Založnik: Medija 24, Ljubljana, datum objave: 30.9.2014

Drnač, Barbara: **Parada plesa – intervju z Andrejo Podlogar in Blažem Bertonecljem**. Prodcnt: Zavod Medija Ples, Ljubljana, dostopno na naslovu: <https://www.youtube.com/watch?v=n8ko7h4rREs>, Datum objave: 23.9.2014, datum dostopa: 23.9.2014

Gardner, Lyn: **Is theatre criticism in crisis?**, Objavljeno na spletišču dnevnika *The Guardian*, Dostopno na: <http://www.theguardian.com/stage/theatreblog/2013/oct/08/theatre-criticism-in-crisis-critics>, objavljeno: 8.10.2013, datum dostopa: 12.11.2014

Kos, Neja: „**Othello pleše tango**“ – plesna kritika, objavljeno na portalu *Parada plesa*: www.parada-plesa.com, Založnik: Zavod Medija Ples, Ljubljana, dostopno na naslovu: http://www.paradaplesa.si/?Id=na_spici&View=novica&novicaID=3152, datum objave: 22.10.2014, datum dostopa: 22.10.2014

Mermiri, Tina: **State of Play: Theatre UK, growing, evolving, diverse**. Založnik: Ticketmaster International, London, Združeno kraljestvo, datum objave: september 2013, dostopno na: http://blog.ticketmaster.co.uk/wp-content/uploads/pdf/LiveAnalytics_State_of_play_TheatreUK_Low_Res.pdf, datum dostopa: 11.12.2014

MMC RTV Slovenija: „**Othello – Shakespeare in Tango**“. Producent: RTV Slovenija, Ljubljana, datum objave: 7.10.2014

MMC RTV Slovenija: „**Transmedijska predstava za konec izobraževalnega projekta**“. Producent: RTV Slovenija, Ljubljana, datum objave: 20.8.2014

Revija COSMOPOLITAN: „**Sodobni Othello umeščen na ulice Buenos Airesa**“, Založnik: Adria Media d.o.o., Ljubljana, datum objave: 1.10.2014

Shakespeare, William: **Othello, the Moore of Venice**. Objavljeno na strani MIT (Massachusetts Institute of Tehnology): [www.mit.edu](http://shakespeare.mit.edu/othello/full.html), dostopno na: <http://shakespeare.mit.edu/othello/full.html>, datum dostopa: 23.5.2010

STA - KULTURA, „**V Španskih borcih premiera plesne predstave Othello - Shakespeare in Tango**“, Založnik: STA d.o.o., Ljubljana, datum objave: 7.10.2014

Tednik JANA, „**Čudežni gospod Štefan**“. Založnik: Medija 24, Ljubljana, datum objave: 5.8.2014

Tednik JANA, „**Othellov zadnji tango**“. Založnik: Medija 24, Ljubljana, datum objave: 14.10.2014

Tednik SMRKLJA: „**Shakespeare in Tango. Tri zgodbe, ena resnica**“. Založnik: Medija 24, Ljubljana, datum objave: 30.9.2014

TV Slovenija, Oddaja KULTURA: „**Othello – Shakespeare in Tango**“. Producent: RTV Slovenija, Ljubljana, datum objave: 8.10.2014

Zavod BA: **Pogovor z Leonom Curkom**. Producent: Zavod BA, Ljubljana, dostopno na: <https://www.youtube.com/watch?v=49r1shgwFIY>, datum objave: 10.9.2014