

Razprava podaja kratek pregled in analizo razmerja med gledališčem in avdiovizualnimi mediji, ki se je začelo z gledališčem podob in je aktualno še danes. Posebej se osredotoča na video v italijanskem gledališču osemdesetih let z vzponom t. i. drugega vala eksperimentalnih gledališč, ki so ga zaznamovali Barberio Corsetti/Studio Azzurro in Mario Martone. Raziskuje uporabo živih slik od filmskega gledališča Josefa Svobode do nedavnih eksperimentov z videomapirom in tehnološko potopitvijo na odru. Nadalje analizira vpliv tehnologije in s tehnologijo podprte komunikacije na družbene odnose s pomočjo političnih primerov skupine The Builders Association. Pri teh je zanimivo, da uspejo postaviti na oder nekatera vprašanja, ki so bila do sedaj predstavljena le v okviru raziskav sociologije medijev, tu mislimo na pojme, kot so novi javni prostor, panoptika, nova povezujoča subjektiviteta, kultura resnične virtualnosti. Ključni koncepti, kakršni so dislokacija in deteritorializacija, prisotnost in razpršenost, namreč v sebi nosijo močno medijsko dramaturgijo. Tradicionalna scena, pri kateri se video projicira z zadnje stene na mehanični oder z različnimi mobilnimi igralnimi ploskvami, je značilna za gledališče Roberta Lepagea, kanadskega režiserja, igralca in filmarja, enega osrednjih akterjev večmedijskega gledališča. Njegov koncept fleksibilne, mehanizirane uprizoritve pa se navdihuje pri Gordonu Craigu in njegovi ideji o uporabi nevtralnih mobilnih zaslonov kot odrskega elementa.

Ključne besede: videogledališče, gledališče podob, videomapirom, Giorgio Barberio Corsetti, Motus, The Builders Association, Robert Lepage, Dumb Type

Anna Maria Monteverdi je izredna profesorica zgodovine gledališča na Oddelku za kulturno dediščino Univerze v Milanu. Predavala je o večmedijski dramaturgiji na Umetniški akademiji Brera v Milanu. Med njene zadnje objave spadajo: *Le arti multimediali digitali* (2005), *Nuovi media nuovo teatro* (2011), *Memoria maschera e macchina nel teatro di Robert Lepage* (2018) in *Leggere uno spettacolo multimediale* (2020). Je članica mednarodnih gledaliških mrež EASTAP in IFTR ter urednica znanstvene revije *Connessioni Remote*.

Anna Maria Monteverdi

Oddelek za kulturo in dediščino Univerze v Milanu

Od gledališča podob do videogledališča

V Italiji sedemdesetih let prejšnjega stoletja je bil kritik Giuseppe Bartolucci najbolj vnet zagovornik gledališča podob, katerega emblematični primer so bile uprizoritve Roberta Wilsona v ZDA. To je bil čas odmika od literarnega gledališča in prenove kreativnega procesa v gledališču, ki se je dogajal pod geslom »odrskega pisanja«. Konec desetletja je prinesel novo generacijo ustvarjalcev, ki se je gradila ob eksperimentiranju z novimi načini izražanja, ki so temeljili na različnih medijih. Šlo je za podobe sodobnih mest in sodelovanje z videoumetniki in striparji, ki so na odru s pomočjo nove dramske pisave vstopali v komunikacijo z igralci/performerji/plesalci. Na prehodu iz sedemdesetih v osemdeseta leta je bilo italijansko gledališče v samem vrhu teh eksperimentov z rojstvom t. i. videogledališča in deli nekaterih pionirjev večmedijske umetnosti, kot so Falso movimento iz Neaplja, Gaia Scienza iz Rima, Studio Azzurro iz Milana in Tam Teatromusica iz Padove. Eno od izrazito osebnih in organskih oblik takšnega eksperimentiranja predstavlja opus Micheleja Sambina, ustanovitelja Tam Teatromusice. Osrednji vlogi glasbe in podobe ter razmislek o umetnosti v zgodovinskem trenutku so bili temelj tega umetniškega pristopa k uporabi videa v uprizoritvi.

Po razpadu skupine Gaia Scienza je Giorgio Barberio Corsetti začel sodelovati s skupino Studio Azzurro. Skupaj so ustvarili tri uprizoritve (*Prologo a diario segreto contraffatto*, *Correva come un lungo segno bianco*, *Camera astratta*), ki so temeljile na hibridizaciji gledališča in videa ter na vpeljavi dvojnega odra. Za odrom, ki je bil preplavljen z monitorji, je bil še en prostor, od koder so bile nekatere podobe in dogajanje v živo prenašani na ekranih. Za igralce je prehajanje med prostoroma pomenilo prehajanje med telesoma, od materialnega k elektronskemu in nazaj.

Robert Lepage: zasloni kot plasti spomina in notranje pokrajine

Kanadčan Robert Lepage je eden najprepoznavnejših režiserjev in ustvarjalcev sodobnega gledališča. Skupaj s scenografom Carlom Fillionom in tehnično ekipo Ex Machina iz Quebeca je postavil nekatere najpomembnejše primere dramaturške

uporabe videotehnologije v gledališču.

Klasičen oder, ki ga naseli z videoprojekcijami, ki so z zadnje stene projicirane na gibljive igralne ploskve, je značilen za njegove uprizoritve. Njegov koncept gibljivega mehničnega igralnega prostora spominja na idejo Edwarda Gordona Craiga o uporabi mobilnih zastorov na odru. Scena temelji na podobah in gibljivih ploskvah, ki postajajo enoten scenski element, pri čemer človek ostaja v središču tega vesolja. Gledališče torej lahko ostane laboratorij vključevalne kulture, saj v njem umetnost in tehnologija lahko odkrivata možnosti soobstoja in svoje skupne izvore.

Videomapiranje in gledališče

Imenujejo jih »hiperpovršine«, »interaktivne medijske fasade«, da bi označili površine ali arhitekturo, ki trajno ali začasno nosi svetle in barvne površine, velike videoprojekcije in zaslone. Ogromni LED-zaslone naseljujejo sodobna urbana okolja in so temelj današnjega oglaševanja. Urbani zaslone, arhitekturno mapiranje, fasadne projekcije, 3D-projekcijsko mapiranje, zaslonske površine in arhitekturni VJ-seti so le nekateri izrazi, s katerimi skušamo opisati tehnike in kontekste t. i. privzdignjene resničnosti.

Po več kot desetih letih uporabe so te tehnike postale dovolj fleksibilne, da jih lahko uporabimo v živih in interaktivnih uprizoritvah, živih slikah, laserskih slikah, videoartu, pri čemer uporabljamo izredno velike površine, s katerimi se običajno ukvarja arhitektura. Pri videomapiranju lahko vidimo preplet grafične umetnosti, animacije, oblikovanja svetlobe, uprizoritve, glasbe in celo interaktivne umetnosti ter umetnosti na javnih površinah. Meje gledališča se širijo, saj okolica ni več le ozadje, pač pa postane fokus uprizoritve. Na podlagi teh izkušenj so umetniki ustvarili umetniška dela privzdignjene resničnosti, scenografija je z videomapiranjem dobila postopek, ki omogoča občutek realističnosti in ogromne projekcije. Videomapiranje je nova medijska umetnost, medijska performativna umetnost. Soočeni smo z novim pogledom na gledališče. Projekcije videomapiranja temeljijo na istem principu kot neskončen pogled 16. stoletja, ki je temeljil na radikalizaciji linearne perspektive renesančnega slikarstva. V tem načinu stvarnost lahko dojemamo le prek popačenega zrcala, podobe videomapiranja pa so pravzaprav le maske, ki popačijo realnost, ki sploh ne obstaja. Mapiranje in njegovo uporabo v vizualni dramaturgiji so od leta 2011 razvijale nekatere skupine, kot so Urbanscreen, Telenoika, AntiVJ, Koniclab in 1024 architecture. Ko so uporabili vse različne vrste 3D-učinkov, so nekateri umetniki začeli razvijati nove oblike, ki še vedno fascinirajo, vendar bolj s svojo povednostjo. Osnovna ideja videomapiranja je bila uporabiti fasade na javnih površinah kot oder, v drugi fazi te

projekcije stopajo v interakcijo z občinstvom, v tretji fazi pa v interakcijo s podobami stopajo performerji sami.