



UNIVERZITET UMETNOSTI U BEOGRADU

FAKULTET DRAMSKIH UMETNOSTI

Doktorske studije -
Dramske i audio-vizuelne umetnosti

Doktorski umetnički projekat:
„*MOTION STOP* - OŽIVLJAVANJE ZVUKA“

Autor

Jakov Munižaba

Mentorka

Branislava Stefanović, redovna profesorka

Beograd, maj 2019.

Apstrakt

Živo izvođeni zvuk za vreme filmske projekcije je polje istraživanja ovog doktorskog umetničkog projekta - suočavanje dva porekla zvuka na sceni - reprodukovanog sa jedne strane i živo izvođenog sa druge. Ovaj rad teži da unapred postavljen snimak dijaloga, zvučnih efekata i muzike stavi u koliziju sa živo izvedenim govorom, pevanjem, sviranjem muzičkih instrumenata i zvučnim efektima - da ove dve forme zvuka sukobi i/ili spoji u prisustvu filmske slike na platnu. Pregled tehničkih sredstava, kao i umetničkih radova u kategoriji izvođačkih umetnosti i filma, koji su u vezi sa ovim radom, deo su ovog istraživanja.

Krajnji cilj ovog istraživanja dodata je vrednost filmu koju donosi element 'zvuk' u filmskoj umetnosti, preispitivanje iskustva gledanja filma kroz poigravanje sa „neprekršivim“ rakursima filmskog platna.

Ključne reči: *živo izvođeni zvuk, okružujući zvuk, imerzivni zvuk, dizajn zvuka, horski nastup, film i pozorište, dejstvo zvuka*

Abstract

The live sound during film projection is the field of research of this doctoral art project - the confrontation of two forms of sound production - reproduced on the one hand and performed on the other. This work aims to put the reproduced dialogue, sound effects and music into conflict with live performances, singing, playing music instruments and performing sound effects, and that these two forms of synthesis of sound conflicts and / or merges in contact with the image on the screen. An overview of technical means, as well as works of art in the category of performing arts and film, related to this work, are part of this research.

The ultimate goal of this research is added value to the movie brought by the element 'sound' in film art, reviewing the experience of watching the movie through playing with 'unbreakable' rules of the movie screen.

Key words: live sound, surround sound, immersive sound, sound design, choral performance, film and theater, influence of sound

Sadržaj

1. Uvod	1
1.1. Ideja za pristup radu sa slikom i zvukom	1
1.2. Autorski koncept	1
1.3. Kratki film “Nos otros” i scenski performans sekvence sna	2
2. Dijegetički i ne-dijegetički zvuk	4
3. Okružujući efekat zvuka	9
3.1. Okružujući zvuk na filmu	11
3.2. Imerzivni zvuk	14
3.3. Stvaranje okružujućeg zvuka	17
3.3.1. Tehnike snimanja okružujućeg zvuka	17
3.3.1.1. <i>IRT krst (IRT cross)</i>	17
3.3.1.2. <i>Dupli “MS”</i>	18
3.3.1.3. <i>Soundfield mikrofoni (ili Tetrahedral Mikrofoni)</i>	19
3.3.1.4. <i>Binauralni mikrofoni</i>	20
3.4. Napredne generacije okružujućeg zvuka	22
3.4.1. <i>Wave Field Synthesis</i>	22
3.4.2. <i>SpatialSound Wave system</i>	23
3.5. Miksovanje u binauralni format	24
3.6. Zašto toliko o okružujućem zvuku?	26
4. Dizajn zvuka kroz žanrove	27
4.1. Generalne zvučne konvencije, prividna pravila i njihova kreativna ograničenja.	28
4.2. Suptilan pristup u autorskom filmu	29
4.3. Zvuk za takozvani žanrovski film	30
4.4. Zvučni kliše	32
5. Film u pozorištu ili pozorište u filmu	34
5.1. Poigravanje konvencijama u Art-house i eksperimentalnim filmovima	34
5.2. Pozorišne prakse sa filmskom projekcijom	35
5.2.1. Hajner Gebels (<i>Heiner Goebbels</i>) i “ <i>Eraritjaritjaka</i> ”	38
5.2.2. Frank Kaštorf (<i>Frank Castorf</i>)	42
5.2.3. Markus Orn (<i>Markus Örn</i>), “ <i>Conte d'amour</i> ”	44
5.3. Filmske prakse sa uživo izvođenim elementima	45
5.3.1. Jožef Svoboda (<i>Josef Svoboda</i>).....	46
5.3.1.1. “ <i>Laterna magika</i> ”	47

5.3.2.	Filip Glas (<i>Philip Glass</i>) - "Dracula" i "La belle et la bete"	49
5.3.3.	"The Rocky Horror Picture Show"	52
6.	Horski aparat i funkcija hora kroz istoriju	54
6.1.	Bertold Brecht	56
6.2.	Majningenski teatar	57
6.3.	Kompleksan horski mizanscen	58
6.3.1.	"Jelena Balšić" i "Šklovski: Energija zablude" rediteljke Branislave Stefanović	58
6.3.2.	"Putujuće pozorište Šopalović" Tomija Janežiča	64
6.3.3.	Ajnar Šlif (<i>Einar Schleef</i>).....	65
6.4.	Funkcija hora u filmu	68
7.	Efekat zvuka na slušaoca	68
7.1.	Zvuk nepoznatog	71
7.2.	Autoritet ljudskog glasa	73
8.	Dramski audio-vizuelni performans „MOTION STOP - OŽIVLJAVANJE ZVUKA“	75
8.1.	Scenosled performansa	76
8.1.1.	Kratki film "Nos otros"	76
8.1.2.	Scenski događaj - OŽIVLJAVANJE ZVUKA.....	85
8.1.2.1.	Uputstva za hor koja su načinjena sa kompozitorom i dirigentkinjom hora .85	
8.2.	Rediteljska eksplikacija performansa	88
8.3.	Komponovanje originalne muzike	94
8.3.1.	<i>Collegium musicum</i> (devojački Akademski hor Fakulteta muzičke umetnosti u Beogradu) i projekat <i>INTER NOS</i>	94
8.3.2.	Igor Andrić, kompozitor originalne muzike „ <i>NOS OTROS</i> “ (MI DRUGI) i rad sa horom <i>Collegium musicum</i>	97
8.3.2.1.	Igor Andrić: <i>Partitura „NOS OTROS“</i>	98
8.3.2.2.	Igor Andrić: <i>Partitura „Simfonija šapata i vriskova“</i>	101
8.4.	Dizajn zvuka performansa	105
8.4.1.	Dizajn zvuka kratkog igranog filma "Nos otros"	105
8.4.2.	Dizajn zvuka sekvence sna.....	107
9.	Zaključak	109
10.	Literatura	111
11.	Webografija	112
12.	Fotografije i ilustracije	117
13.	Kratka biografija	120

1. Uvod

1.1. Ideja za pristup radu sa slikom i zvukom

Sve je počelo zvukom. Zvukom koji je trebalo da prelazi rampu filmskog platna na pozorišnu scenu tako da unapređuje konvencionalna sredstva ove dve umetničke discipline (filma i pozorišta). Da li je presudno mesto odakle dolazi zvuk do gledaoca, ili njegovo tehničko poreklo, tj. da li je to ranije snimljen zvuk ili je to zvuk koji upravo nastaje pored gledaoca u prostoru pozorišne ili filmske sale. Ideja je bila istražiti efekat na publiku i naučiti nešto o oba pristupa “isporučivanja” zvučne komponente, reprodukcijom zvuka i živim izvođenjem zvuka, sa nadom da će se nekakav hibridni model pojaviti uz svoje dodatne vrednosti, koje bi mogle biti nova i potpunija konvencija u upotrebi zvuka nekog budućeg pozorišta ili filma. Dakle spojiti film i uživo izvedeni zvuk, ali isto tako i u vizuelnoj komponenti spojiti ranije snimljenu akciju i onu uživo izvedenu. Iako može da deluje da ovakav koncept nije dovoljno zastupljen u pozorištu, kako to obično biva, istraživanjem ove teme ispostavilo se da se ovakvim pristupom bavio veći broj afirmisanih stvaralaca u prošlosti, ali i na savremenoj pozorišnoj sceni.

1.2. Autorski koncept

Za ovaj poduhvat napisan je scenario za kratki film, komponovana je muzika, osmišljen je scenosled i mizanscen scenskog dela. Zatim je snimljen kratki film i grubo izmontiran. Uporedo sa tim, horske kompozicije su snimljene i izmontirane tako da mogu da se koriste kao gotove komponente, kada budu počele scenske probe. Muzika je komponovana tako da bi odgovarala zacrtanim stilskim i žanrovskim odrednicama, ali i da bi se ostvarili psiho-akustički efekti koje su bili deo istraživanja. U toku scenskih proba, uvežbavanja i uklapanja elemenata, onih reprodukovanih i živo izvedenih, preispitivan je željeni efekat, tj. kako on deluje u praksi, što je usput nametalo finalne odluke o montaži filma, trajanju, glasnoći i aranžmanu muzike, kako živo izvođene tako i već snimljene, i naravno svih ostalih komponenti dizajna zvuka ove raznorodne celine.

Što se tiče stilskih i žanrovskih odrednica sve je vođeno idejom da se koriste dve vrlo ustaljene žanrovske forme koje se kombinuju: *Slow cinema forme*¹, (nazivan i “filmom atmosfere”) i sa druge strane - žanr horor filma. Namera je bila da se struktura dela oslanja na

¹ *Slow cinema* je žanr u autorskom filmu, koji sadrži naglašeno dugo trajanje kadrova, često je minimalistički u pristupu, observacioni, i sa malo ili potpuno bez narativa. Ponekad je nazivan i kontemplacionim filmom. Primeri uključuju “*Two years at Sea*” reditelja Bena Riversa, “*Le Quattro Volte*”, Mikelandela Framartina i film “*51. slika*” Šauna Vilsona. [Wikipedija, slobodna enciklopedija, pristupljeno maja 2019.]

poznate filmske kodove, kako bi eksperimentalni prostor bio efektivniji u svojim pojedinačnim događajima i intervencijama koje odstupaju od konvencionalnih kodova svakog od ova dva žanra.

1.3. Kratki film “*Nos otros*” i scenski performans sekvence sna

Kratki film “*Nos otros*” je produciran, napisan i sproveden kao odvojeni entitet koji je dodatno prilagođen i nadgrađivan u toku rada na ovom projektu. U pitanju je drama o mladom paru i njihovom zajedničkom životu više oslikana atmosferno nego što pokušava da ih detaljno objasni što često i jeste naznačeno kao svojstvo “*slow cinema*” pristupa. Snimljen je u digitalnoj tehnici najvišeg standarda uz afirmisanog direktora fotografije Dušana Grubina. Sniman je na lokacijama u Beogradu, ali je korišćen i materijal snimljen mobilnim telefonom u svrsi neke vrste video dnevnika. Saradnica na scenariju bila je Tijana Grumić. Film je montirala višestruko nagrađivana Jelena Maksimović koja je po mnogima zaslužna za uspostavljanje takozvanog “novog srpskog filmskog talasa” koji se direktno tiče *art-house*² eksperimentalnog filma, koji se kasnije ustalio kao neka vrsta konvencije, često nazivana “*slow cinema*”. Kostim je osmislila Lidija Andrić koja se takođe često pojavljuje na istim spiskovima filmskih ekipa spomenutog filmskog talasa, a isto važi i za scenografkinju Draganu Baćović.

Najvažnija komponenta ovog projekta sigurno je horska muzika, kako snimljena tako i uživo izvedena, jer je bila baza za zvučni eksperiment, i za to posebno zahvaljujem Akademskom horu *Collegium musicum* i njegovoj brilijantnoj dirigentkinji Dragani Jovanović, kao i Branislavi Stefanović, njihovoj stalnoj umetničkoj saradnici. Branislava Stefanović je još pozorišna rediteljka, rediteljka zvuka, kao i vizuelni umetnik i naravno moj mentor. Tridesetočlani ansambl horskih pevačica brilijantno je izveo ovaj, ne tako jednostavan, zadatak kako u muzičkom smislu, tako i glumačkom. Hor se pojavljuje u filmu, ne samo kao izvođač transcendentne originalno komponovane muzike, već su članice i statisti i glumci. Naravno hor je izvodio muzičke deonice i glumio na sceni u toku živo izvođenog dela.

Kompozitor originalne muzike i izvođač uživo izvedenih zvučnih efekata bio je Igor Andrić. Svakako jedni od većih saradničkih dragulja bili su brilijantni i široj publici dobro

² *Art-house* je tipično ozbiljan, nezavisni film, koji cilja ka specijalnom tržištu radije nego ka onom komercijalnom. U nameri on je ozbiljan, umetnički rad, često eksperimentalan i nije pravljen za nastup pred širokom publikom. Sačinjen je primarno iz estetskih razloga, a ne radi sticanja profita, i sadrži nekonvencijalan i visoko simbolički sadržaj” [Wikipedija, slobodna enciklopedija, pristupljeno maja 2019.]

poznati glumci Milica Stefanović i Milutin Milošević. Pomoćnik režije bio je sjajni David Jovanović. Snimatelji zvuka bili su Luka Barajević, Ana Anastasov, Dragoljub Dimitrijević, Pavle Gajić, Nikola Kostović, Sergej Sokolov i Marija Šumarac.

Za video vizuale, odnosno video dizajn, bila je zadužena Fea Munižaba, montažer videa uživo bila je Jelena Maksimović, majstor svetla bila je Gordana Pantelić, realizator zvuka Bratislav Vasilić, specijalne efekte uradio je Dragan Pavlović, video operater bio je Dejan Ristić. Plakate je dizajnirao Vladimir Stojanović.

2. Dijetečki i ne-dijetečki zvuk

U današnje vreme često spominjemo dijegetičko ili nedijegetičko u filmu, ili slično tome spominjemo imanentno i transcendentno. Podela na dijegetičko i nedijegetičko je vremenom došla do nešto preciznije definicije.

Kada se istražuje poreklo upotrebe i značenja pojma dijegetičko dolazimo do grčke reči dijegeza (*diegesis*), δῆγησις (*diēgēsis*), što znači pripovedanje, naracija, potiče od glagola δηγέομαι (*diēgéomai*), pripovedati³.

U teoriji književnosti dijegezu možemo naći definisanu kao fiktivni svet u kome se odigravaju pripovedane situacije i događaji, odnosno kao izlaganje, kazivanje, pričanje, nasuprot prikazivanju, odigravanju - što je glavna razlika između dijegeze i mimeze⁴. Pojam Mimeza (*mimesis*) (grčki μίμησις (*mīmēsis*), imitacija) koji potiče od glagola μιμῆσθαι (*mīmēisthai*), imitirati, isto kao i reč μῖμος (*mimos* - imitator, glumac)⁵, definiše se kao prikazivanje, predočavanje, nasuprot kazivanju, pripovedanju - odnosno dijegezi⁶.

Još Platon u "Republici" pravi razliku između dva pesnička načina - dijegeze (*diēgēsis*), pripovedanja ili izveštavanja, gde pesnik govori direktno, u svoje ime - i mimeze (*mimesis*), podražavanja (*imitatio*) ili predstavljanja, gde pesnik oponaša, ne obraća se u svoje ime već govori kao da je neko drugi⁷.

U ovoj podeli dijegeza je direktno obraćanje publici u svoje ime dok je mimeza izvođenje ili predstavljanje priče kroz imitaciju nekog drugog lika.

Često se raspravlja i o epskom i dramskom u okviru dramskih umetnosti gde bi epsko bilo pripovedanje priče kroz naraciju, odnosno književna izlaganja koje se odnose na tada i tamo, dok bi dramsko bilo izvedeno pred gledaocem, dakle sada i ovde. U primeru filma, imamo epsku (dijegetska) formu koja koristi dramske (mimetičke) elemente - odnosno, pripoveda priču koristeći izvođenje radnji nasuprot prepričavanju.

Po Džeraldu Prinsu (*Gerald J. Prince*) dijegetičkim nazivamo ono što pripada, što je deo date dijegeze koju prezentuje pripoved, a različiti dijegetski nivoi obuhvataju egzistentne, događaje ili pripovedne činove⁸.

³ Wiktionary: *The Free Dictionary, Diegesis*. <https://en.wiktionary.org/wiki/diegesis> (pristupljeno u maju 2019)

⁴ Prins, Džerald. *Naratološki rečnik*. Beograd: Službeni glasnik, 2011, str. 37-38

⁵ Wiktionary: *The Free Dictionary, Mimesis*, <https://en.wiktionary.org/wiki/mimesis> (pristupljeno u martu 2018)

⁶ Prins, Džerald. *Naratološki rečnik*. Beograd: Službeni glasnik, 2011, str. 104-105

⁷ Platon, *Republika*, Knjiga III, *Project Gutenberg e-text*, <http://www.gutenberg.org/ebooks/1497> (pristupljeno u maju 2019)

⁸ Prins, Džerald. *Naratološki rečnik*. Beograd: Službeni glasnik, 2011, str. 37-38

U skladu s tim, dijegetičko se na filmu odnosi na svet koji likovi doživljavaju i susreću, narativni prostor koji podrazumeva sve elemente priče bez obzira da li se nalaze na ekranu ili se posredno zna za njihovo postojanje - dok su nedijegetički elementi oni koji ne pripadaju svetu i prostoru odigravanja radnje filma, elementi kojih likovi u filmu nisu svesni niti ih mogu videti odnosno čuti. U rečniku filmskog jezika Kolumbijskog univerziteta (*Columbia University*) dijegeta se koristi kao pojam koji opisuje narativni svet (svet priče) filma.⁹ Dakle, ovo se odnosi na priču prikazanu na ekranu i na stvarnost priče u kojoj filmski junaci postoje bilo da su direktno prikazani u prostoru filmskog platna (*on screen*) ili se njihovo prisustvo pretpostavlja ili oseća van tih okvira (*off screen*). Logično, ambijentalni zvuk grada sadržaće mnoštvo automobila, ljudski žamor ili dijaloge koji se ne moraju nužno videti u slici, ali takođe neće ni delovati kao neorganski, na silu dodati element koji ne pripada filmskoj sceni. Fiktivni svet unutar priče filma nazivamo dijegetičkim, a elemente koji pripadaju narativnom svetu tog filmskog sveta zovu se dijegetički elementi. Postoje i nedijegetički elementi, oni koji su dodati kao element “spolja” radi pojačavanja dramskog efekta, komentara i slično i oni su najčešće u formi filmskog zvuka.

Ivo Blaha je zvučnu sliku jednog audio-vizuelnog dela sveo na tri kategorije i to na govor (dijalog i naraciju), muziku i zvučne efekte¹⁰. Sve tri kategorije prilikom dizajniranja zvučne slike mogu biti konstruisane kao dijegetičke ili ne-dijegetičke, ili prema podeli koju je Ivo Blaha upotrebljavao, elementi zvučne slike mogu biti *imanentni ili transcendentni*. Ovakva podela je preuzeta od Jeržija Plaževskog (*Jerzy Prósowski*) gde je imanentni zvuk onaj koji dolazi iz izvora koji je izvan prostora same priče filma (radio koji svira, scena s koncerta), a transcendentni je onaj koji je dodat tako da dramski i atmosferski dopunjuje datu scenu kao spoljašnji element, element koji nije u svetu koji žive akteri filma¹¹. Dijegetička ili imanentna muzika se na filmu veoma često koristi da bi se bolje dočarala atmosfera određene scene kao na primer u uvodnoj sceni filma “Prokletstvo” (“*Kárhozat*“) reditelja Bele Tara (*Béla Tarr*) iz 1988. godine gde glavna glumica peva melodiju kompozitora Mihalja Viga (*Mihály Vig*) u polupraznoj kafani.

⁹ *Columbia Film Language Glossary, Diegesis, Columbia University.*

<https://filmglossary.ccnmtl.columbia.edu/term/diegesis/> (pristupljeno u martu 2018)

¹⁰ Blaha, Ivo, *Osnove dramaturgije zvuka u filmskom i televizijskom delu*, Beograd: Fakultet dramskih umetnosti, 1993.

¹¹ Prósowski, Ježi, *Jezik filma II*, Beograd: Institut za film, 1972.

ŠEMATSKI PRIKAZ MONTAŽNE ORGANIZACIJE ZVUKA NA FILMU

<p>DIJEGETIČKI ZVUK zvuk čiji je očevidni izvor poznat, koji se pretpostavlja od strane gledaoca tako da je lociran konstituisanjem razumljivih dokaza u fikcionalnoj situaciji</p>	<p>AKTUELAN – KONKRETAN – POSTOJEĆI ZVUK Zvuk saglasan premisama evidentnih očevidnosti fikcije filma i koji proizvodi bilo koji akter u situaciji koja se može čuti ili koji je proizveden zbivanjem prirodnih ili veštačkih sredstava u prostoru priče i mogu se čuti.</p>	<p>I M A E N E N T A N Z V U K</p>	<p>VIDLJIVI IZVOR ZVUKA U KADRU – SINHRONI ZVUK Je zvuk čiji očevidni izvor pripada vidljivo sadržaju slike na ekranu u trenutku kada se čuje.</p>
		<p>ZVUK ČIJI JE IZVOR IZVAN KADRA – OFF – AMBIJENTALNI – AMBIOFONSKI ZVUK Zvuk čiji izvor ne pripada sadržaju slike ali se podrazumeva da montažnim konstituisanjem sadržaja nedvosmisleno pripada ambijentu u kome se zbivanje odvija</p>	
		<p>PRELAZNI ZVUK Zvuk premošćenja između dve scene i koji ima podvrste u: prolongiranju scene, anticipaciji koja opet može biti u očekivanju, upozoravajući, preuranjen, koji može preduhitriti, koji posreduje ili kao stožer formi preklapanja.</p>	
		<p>RAZLIKOVANJE ILI DIFERENCIJACIJA ZVUKA Zvuk koji je objektivno prisutan, ali prisutan tako da je čujan jedino od jednog aktera u situaciji naročitih okolnosti (ne uključujući subjektivnu iskrivljenost)</p>	
<p>Ili</p> <p>Zvuk (tekst, monolog) koji izgovara akter a čije se vidljivo izgovaranje ne vidi, zvuk koji se konstituisanjem strukture naracije poima kao njegov monolog, tekst prihvatanjem bez verifikacije ili dokaza.</p>	<p>SUBJEKTIVAN – LIČNI Zvuk koji dolazi iz uma naznačenog aktera i koji drugi akteri unutar konstituisane strukture naracije nikako ne mogu čuti</p>	<p>UNUTRAŠNJI GLAS</p>	
		<p>ZVUK PRISEĆANJA</p>	
		<p>IMAGINARNI ZVUK</p>	
		<p>ISKRIVLJEN ZVUK</p>	
		<p>ČITANJE TEKSTA</p>	
<p>NE-DIJEGETIČKI ZVUK</p>	<p>PRIPOVEDNI</p>	<p>LIČNO PRIPOVEDANJE Je retrospektivno pripovedanje izgovarano glasom učesnika pripovedača u fikciji zbivanja filma, koje se prepoznaje kao pripadajući glas aktera priče bez obzira na različito prostorno vremensko lociranje priče tokom filma</p>	
	<p>GLAS</p>	<p>PRIPOVEDANJE NARATORA ILI ONOG KO NIJE UČESNIK U PRIČI Je pripovedanje izgovarano glasom koji gledalac ne prepoznaje da pripada nekom akteru u zbivanju priče filma ili pripovedač nije učesnik u zbivanju filma</p>	
<p>NE-DIJEGETIČKA MUZIKA Je muzika nečujna za učesnike priče filma i nije sadržana unutar prostora priče. Izvor muzike nije prirodan prostoru priče, gledaoci je čuju iako akteri u priči filma je ne mogu čuti.</p>			

Slika 1: Šematski prikaz zvuka na filmu, profesora filmske montaže, red. prof. Andrije Dimitrijevića

Dijegetski zvuk takođe može biti spoljašnji (*external*) - koji svi akteri mogu da čuju – i unutrašnji (*internal*) - koji ne mogu svi akteri da čuju, iako spada u prostor priče (na primer u glavi samo jednog od likova)¹². Mišel Šion (*Michel Chion*) predlaže podelu unutrašnjeg zvuka na dve kategorije: unutrašnji zvuk je zvuk koji, iako smešten u trenutnoj radnji, odgovara fizičkoj i mentalnoj unutrašnjosti lika. To uključuje psihološki zvuk disanja, uzdaha ili otkucaja srca, i to možemo nazvati objektivnim unutrašnjim (*objective-internal*) zvukom. Mentalni glasovi, sećanja i slično, spadaju u drugu kategoriju unutrašnjeg zvuka i ono su što nazivamo subjektivnim unutrašnjim (*subjective-internal*) zvukom¹³.

Klaudija Gorbman (*Claudia Gorbman*) zapaža da na prikazivačkoj ravni zvuk može biti dijegetički, ekstra-dijegetički ili meta-dijegetički. Dijegetički je celokupan svet zbivanja u okviru filmske priče, a nasuprot njemu je i ekstra-dijegetički, ili kako ga naziva kasnije u svojoj knjizi “Nečujne melodije: Narativ filmske muzike” (*“Unheard Melodies: Narrative Film Music”*) - ne-dijegetički, pripovedajući glas, zvučni efekti i muzika koji nemaju izvor u sceni niti bi ih akteri filma mogli čuti. Pojam meta-dijegetički je bio objašnjen kao zvuk imaginacije, sećanja ili halucinacije aktera.

U ne-dijegetički zvuk još spadaju: naracija (*voice over*), zvučni efekti koji se dodaju radi dramskog efekta i atmosfere i filmska muzika koja prati dinamiku priče (*score music*). Ne-dijegetički zvuk je rediteljski postupak, namenjen publici, koji sugeriše simboličko značenje, daje komentar ili doprinosi emotivnom bojenju scene, podizanju napetosti i slično. Naracija na filmu kao tipičan primer ne-dijegetičkog zvuka može biti lična (subjektivna), kad je iznosi pripovedač kao na primer u filmu Marte Popivode “Jugoslavija, kako je ideologija pokretala naše kolektivno telo” iz 2013. godine, ili opšta (objektivna), kad je izlaže narator, kao na primer u dokumentarnim serijama Dejvida Atenboroa (*David Attenborough*) ili filmu “Mol” (*“La jetée”*) iz 1962. godine reditelja Krisa Markera (*Chris Marker*).

Ne-dijegetička ili transcendentna filmska muzika standardno je izražajno sredstvo na filmu, i osnovni je proizvod filmskih kompozitora.

Dijegetički i ne-dijegetički zvuk mogu se koristiti na prelazima između scena - ne-dijegetički zvuk u sceni (muzika ili naracija), u sledećoj sceni može postati dijegetički, i obrnuto. Ta tranzicija zvuka iz dijegetičkog u ne-dijegetički prostor ili obrnuto naziva se *cross-over* dijegeza¹⁴. Dobro poznati primer iz srpskog filma bi bila scena ubistva “Viljuške”

¹² Yale Film Analysis Web Site, Diegetic / Non-Diegetic Sound, Yale University's Film Study Center, <https://filmanalysis.coursepress.yale.edu/sound/> (pristupljeno u martu 2018)

¹³ Chion, Michel. *Audio-Vision: Sound on Screen*. New York: Columbia University Press, 1994, str.76

¹⁴ Hahn, Danny. *Primeval Cinema – An Audiovisual Philosophy*, London: Zarathustra Books, 2016

(tumači ga glumac Milorad Mandić) u filmu “Lepa sela lepo gore” (1996. godina) reditelja Srđana Dragojevića za koji je dizajner zvuka bio Svetolik Mića Zajc. U ovoj sceni se muzika u sceni ubistva percipira kao ne-dijegetička, a zatim se posle reza na sledeću scenu shvata da je to zapravo muzika uživo izvođena u prostoru sledeće scene.

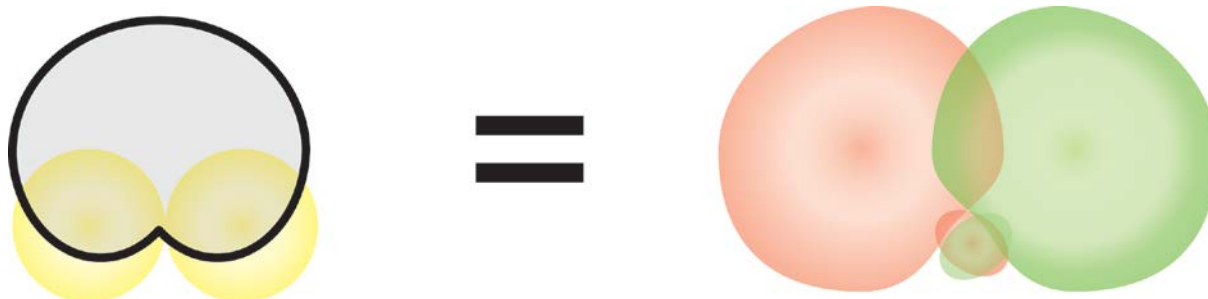
Razlikovanje dijegetičkog i ne-dijegetičkog zvuka zavisi od percepcije gledaoca, od njegovog gledalačkog iskustva i razumevanja filmskih konvencija, ali se vrlo brzo uspostavlja svest o tome koje je poreklo zvuka. Ono ili funkcioniše na jedan način ili na drugi dok se eventualno slikom, kasnije u sceni ne razbije iluzija o njegovom poreklu. Ovaj metod vrlo često daje zanimljive efekte.

Temom zvuka i presekom teorija vezanih za ovu oblast temeljno se bavio profesor Andrija Dimitrijević u svojim radovima “Estetika filmskog zvuka, pokušaj klasifikacije odnosa slike i zvuka” i “Šematski prikaz zvuka na filmu”, gde je priložio temeljan i jasan grafički prikaz vrste zvuka u zvučnoj slici.

3. Okružujući efekat zvuka

Snimanje i reprodukcija zvuka počeli su, naravno, jednokanalnim zapisom. Uvođenjem dvokanalne - stereo reprodukcije - počelo je osvajanje polja realistične reprodukcije zvuka koje i dan danas traje. Ono što je stereofonija donela je osećaj prostornog rasporeda izvora zvuka u audio snimku. Prvi stereofonski prenos desio se u Parizu tako što je Klemon Ader (*Clément Ader*) izvršio prenos putem dve telefonske linije iz pariske Opere (*Opéra National de Paris, Palais Garnier*) do "Palate industrije i lepih umetnosti" (*Le Palais de l'Industrie et des Beaux-arts*) gde se održavao Sajam elektrike 1881. godine (*Le Exposition internationale d'Électricité, Champs-Élysées*). Tu su posetioци mogli da čuju prenos sa dva zvučnika, po jedan za svako uvo. Časopis "Amerikanac naučnik" (*Scientific American*)¹⁵ o tom je događaju objavio:

"Svako ko je bio dovoljno srećan da čuje telefone u Palati industrije (*Le Palais de l'Industrie et des Beaux-arts*) primetio je, da slušajući sa oba uva signale sa dva telefona, zvuk dobija poseban karakter lokalizacije koji samo jedna telefonska linija ne bi mogla da proizvede... Ovaj fenomen je jako zanimljiv, on nam približava teoriju binauralnog slušanja i verujemo da nikada ranije nije bio primenjen, kako bi proizveo ovu izvanrednu iluziju kojoj skoro da možemo dati ime zvučne perspektive."¹⁶



Slika 2: Shema usmerenosti MS stereofonije

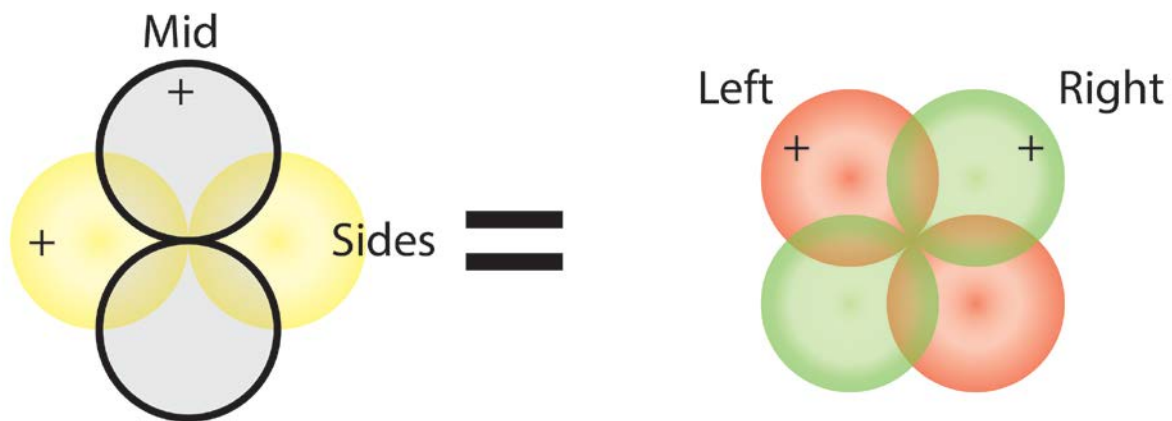
Alan Blumlajn (*Alan Blumlein*) inženjer angažovan od strane internacionalnog konglomerata *EMI* iz Britanije, osmislio je osnovne tehnike snimanja stereo zvuka kakve znamo danas. Iako su u komercijalnu upotrebu ove tehnike ušle tek 1950-tih godina, ovaj naučnik ih je osmislio dosta ranije, 1930-tih godina. *EMI* je izdao prvi muzički zapis 1952. godine, a prvi stereofonski zapis objavio je 1955. godine, i to na magnetnoj traci, a od 1958. godine i na gramofonskoj ploči. Ovaj naučnik konstruisao je *MS* ili "mid-side" (slika 2)

¹⁵ *Scientific American* (neformalno nazivan *SciAm* ili ponekad *SA*) je popularni američki naučni magazin. Mnogi poznati naučnici kao što je Albert Anštajn pisali su članke za njega. To je najstarije neprekidno objavljivani mesečni magazin u Americi, iako je mesečno počeo da se objavljuje tek 1921. godine.

¹⁶ "The Telephone at the Paris Opera", *Scientific American*, December 31, 1881, strane 422–23.

mikrofonsku postavku za stereo snimanje, zatim stereo postavku koju danas zovemo “Blumlajn par” (dva mikrofona sa osmičastom karakteristikom usmerenosti, slika 3). Takođe, pronašao je i patentirao gramofonski sistem sa stereo zapisom.

Ovaj naučnik poznat je i po tome što je poginuo ispitujući avionski radar “H2S” 1942. godine. Ovaj radar i tehnologija koju je koristio bili su osnovica za razvijanje vojnih sistema kao što su navođeni raketni sistemi. Ali u svetu zvuka nije poznat po tome.



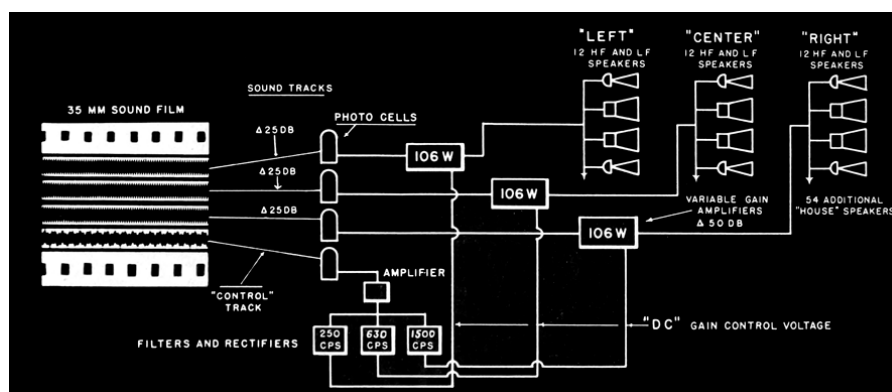
Slika 3: Shema usmerenosti “Blumlajn” stereofonije

Dakle počelo je sa stereofonijom, a danas smo u fazi tehničkih dostignuća koje nazivamo *Imerzivni zvuk*, *3d zvuk*, okružujući (eng. *surround*) zvuk, binauralni zvuk, *Dolby Atmos*, objektni zvuk (eng. *object based audio*), 360-zvuk, spacijalni zvuk (eng. *spatial audio*)... Svakako da postoji više standardizovanih formata reprodukcije zvuka koji simuliraju okružujući efekat zvuka. U muzici je uspostavljen pomoću kvadrofonijske, tj. sa stereofonijom koja je sprovedena sa upotrebom četiri zvučnika. Na filmu su rasprostranjeni formati kao što su *Dolby SR stereo*, *Dolby digital 5.1*, *SDDS*, *DTS*... To su sve formati koji pokušavaju slušaocu da dočaraju utisak zvuka čiji izvor zvuka može da se nalazi bilo gde u zamišljenoj kružnici oko njih. Okružujući zvuk je zasigurno najviše dovođen u vezu sa gledanjem filmova u bioskopu. Međutim s napretkom tehnologije okružujući zvuk se seli u kućne bioskope, a zatim i u sveprisutnije prenosne uređaje, uglavnom u mobilne telefone (*smart phones*), koji sada mogu da koriste binauralne snimke ili takozvani *3D zvuk*. Binauralni zvuk je ujedno i sve popularniji format u tehnologijama koje se baziraju na virtualnoj stvarnosti (*VR* i video igre). Binauralni snimak skoro sigurno je najvernija simulacija okružujućeg zvuka, i najviše podseća na iskustvo slušanja zvuka realnih prostora u

“pravom” životu. Mana ovog sistema je što funkcioniše na najbolji način samo kada se koriste slušalice pri reprodukciji. Postoje zvučnički sistemi koji simuliraju 3D zvuk, ali su još uvek komercijalno neisplativi.

3.1. Okružujući zvuk na filmu

Okružujući zvuk u bioskopu nastao je dosta rano u eri zvučnog filma. Prvi bioskopski projekat koji je imao okružujući zvuk bila je “Fantazija” Volta Diznija (slika 4.) davne 1940. godine. Bio je to animirani film sa muzikom Nikolaja Rimski-Korsakova za čije je projekcije bio instaliran sistem od 54 zvučnika i zvao se “*Fantasound*” (slika 5.). Međutim tek posle filma “*This is Cinerama*” 1952. godine, može se reći da je okružujući zvuk počeo dalje da se izučava i to u sferi eksperimentalne muzike a ne u filmu. U tom periodu Karlhajnc Štokhauzen (*Karlheinz Stockhausen*) u svojim delima “*Gesang der Jünglinge*” i “*Kontakte*” koristi kvadrofonsku postavku zvučnika, a postavka od čak 425 zvučnika instalirana je na svetskom sajmu u Briselu 1958. godine na paviljonu “*Philips*”. Tačnije to je bila postavka Edgar Varesove “*Poeme Electronique*” za koju je muziku komponovao Janis Ksenakis (*Iannis Xenakis*), a prostor paviljona je dizajnirao Korbizije (*Le Corbusier*). Takođe u “*Morrison Planetarium-u*” u “*Golden Gate*” Parku (San Francisko) Džordan Belson (*Jordan Belson*) i Henri Džejkobs (*Henry Jacobs*) 1957. godine predstavili su “*Vorteks: Eksperimenti zvuka i svetla*” (“*Vortex: Experiments in Sound and Light*”), seriju kompozicija u okružujućem formatu zvuka. Muziku su komponovali sam Henri Džejkobs (*Henry Jacobs*) i kompozitor Karlhajnc Štokhauzen (*Karlheinz Stockhausen*). Ovaj događaj se često spominje kao referenca za uspostavljanje sistema okružujućeg zvuka koji danas poznajemo.



Slika 4: Shema sistema okružujućeg zvuka "Fantasound"

SOUND ENTERS A NEW ERA

NEW technical developments are breaking through established practices in screen presentations, and raising the question of whether a dramatic advance in sound is in prospect.

Outstanding among these new developments is the sound of Walt Disney's "Fantasia"—a picture that will be released only to theatres with the special equipment necessary for reproduction of the unique sound tracks required to produce results of unprecedented quality.

No such sound has ever been heard with any picture as that which characterizes the showing of "Fantasia" at the Broadway Theatre.

The sound comes from everywhere. It shifts across the screen from side to side. Sometimes one sound comes to the audience from one side of the screen and another entirely different sound from the other side. Sometimes music and voices issue from the sides and rear of the theatre, ringing into the ears of an audience that cannot tell where the point of origin is, but feels itself sitting in the middle of an orchestra or a chorus.

The volume range of "Fantasia" is also something entirely new, and with some special effects in the picture, as during a volcanic eruption, almost lifts the audience from their seats with realistically tremendous power.

The average showman, operating a theatre the size of the Broadway (1,800 odd seats capacity), would have felt well content a few years ago with a system having an output of 20 watts. Even the latest published Academy recommendations call for less than 50 watts for such a theatre. "Fantasia" is reproduced by apparatus of 320 watts output power.

The control of volume, the shifting of sound from side to side of the screen, are entirely automatic. When the sound source is to shift to the sides and rear of the auditorium the projectionist throws a single switch according to cue. In no other ways are his responsibilities increased. He does have increased equipment to take care of, however.

Trade and Public Reaction to "Fantasound" Indicates Changes that May Affect All Theatres

The new effects are produced by the use of three independent amplifying channels; three independent sets of low-and-high-frequency speaker units; additional speakers of the p.a. type installed around the sides and rear of the auditorium; two special soundheads mounted on their own pedestals, and a separate film carrying four soundtracks which is run in synchronism with the regular film. The system need not consist of all new apparatus; existing equipment (if of modern type) can be kept in service and additional units connected with it to complete the "Fantasound" installation.

The new sound system which Warner Brothers are currently installing in their Strand Theatre, New York, while also embodying three separate amplifier and speaker channels, is somewhat less elaborate. This system also can be built around existing equipment of modern type.

In the "Fantasound" reproduction, the second film carrying the four soundtracks is threaded in the special soundhead and operated synchronously with the picture, much as the first Vitaphone records were—except that the special sound head has a separate motor, electrically synchronized with the regular projector motor.

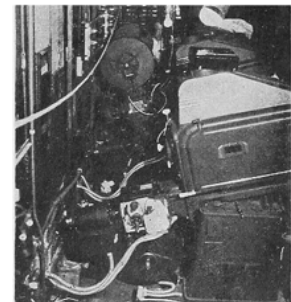
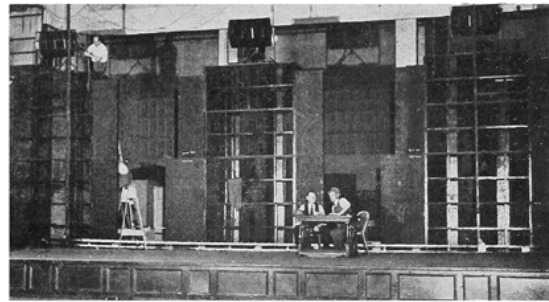
Three of the four sound tracks on the special film carry sound, which may be the same on each track or different on each track, as the director or conductor in the studio decides. In the recording of "Fantasia," Leopold Stokowski did the deciding. The fourth track carries only controlling signals, special frequencies, which govern the reproduction of the other three.

Each of the three sound tracks plays through its own photocell, its own amplifier, and its own

speaker system—a standard speaker installation including low and high frequency speakers. The control track plays through the fourth photocell installed in the special sound head, delivering frequencies which are separated by frequency filters, amplified, rectified, and then led to the three sound amplifiers. There the signals derived from the control track govern the amplification of each sound channel. They do this by modifying grid bias in the same way as in ordinary circuits for automatic volume control. Consequently, the volume which each of the three sets of speakers delivers to the audience varies from moment to moment, automatically, according to the "instructions" recorded on the control track. One speaker assemblage is located behind the center of the screen, one behind each side of the screen. When sound is to originate in the body of the house, a switch operated by the projectionist according to cue, electrically substitutes the auditorium p.a. speakers for the right and left speaker banks behind the screen. When all three sets of screen speakers are producing the same sound at their maximum power the volume resembles a volcanic eruption.

No comparable dramatic effects have previously been imagined. Shifting of the sound source from side to side of the screen imparts liveliness and interest to a degree not heretofore attainable; shifting of the sound to the auditorium speakers brings the audience into the entertainment and makes them part of it.

The Warner equipment which is in process of being installed in the Strand Theatre at this writing, consists of several independent channels of amplification, with an equal number of independent sets of low-and-high-frequency speakers. It does not use independent soundheads, but a standard soundhead somewhat modified by addition of an extra photocell. The film carries a standard sound track and one additional control track, which, operating through its own photocell, governs the amplification.



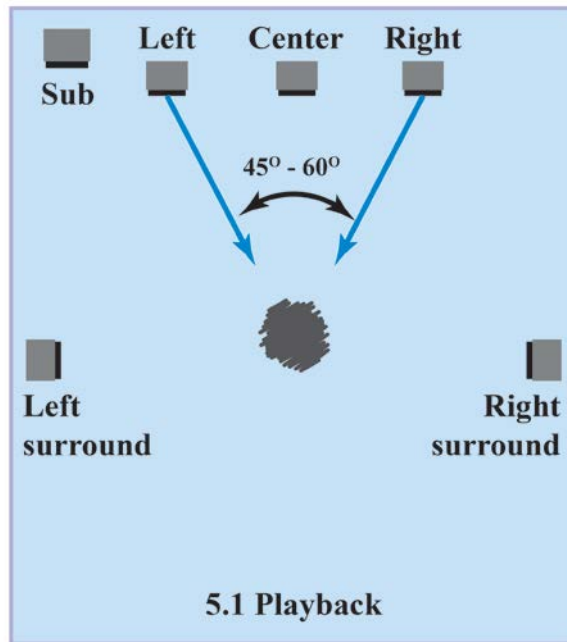
FANTASOUND INSTALLATION. Upper left, amplifiers and independent soundhead; 3-banks of speakers behind screen (upper right); additional speaker units are located in the auditorium (lower left and center). Simplex Projectors project the picture (lower right).

Slika 5: "Fantasound" instalacija

Za film, istorijski je možda najznačajnija premijera filma "Zvezda je rođena" ("A star is born") 1977. godine koji je prvi imao *Dolby stereo* zvuk - dakle u okružujućem formatu zvuka. On je zapravo izveden iz dvokanalnog optičkog zapisa na filmskoj traci koji se prilikom reprodukcije dekodovao u četvorokanalni zvuk. Dalje se delegirao u zvučnike tako da postoje tri različita signala za prednje zvučnike (levo, centar i desno) i jedan signal koji je pohranjivao sve zadnje zvučnike.

Iste godine, kada su vršena ispitivanja i probe okružujućeg zuka za film "Supermen", rezultati ovog istraživanja primenjeni su na premijeri filma "Apokalipsa danas" i to na verziji 70-to milimetarske trake. Ovaj format je razvio inženjer Maks Bel (*Max Bell*) iz *Dolby* laboratorije i imao je karakterističan raspored zvučnika, a to su tri prednja (levi, centralni i desni) i još dva zadnja zvučnika s tim da su u liniji prednjih zvučnika postojala još dva zvučnika - emitera niskih frekvencija. Inženjeri iz *Dolby* laboratorije nazvali su ovaj format "Split surround" i svoju sledeću primenu imao je na filmu "Blejd Raner - Istrebljivač" ("*Blade Runner*") 1982. godine. Zanimljiv podatak je da je 5.1 format zvuka kakav danas poznajemo prvi koncipirao Dominik Bertrand (*Dominique Bertrand*) inženjer zvuka čuvenog francuskog kabarea "Moulin Rouge" 1987. godine. On je u saradnji sa proizvođačem prestižnih miksa pulteva "Solid state logic" konstruisao specijalnu konzolu sa šest fizičkih izlaza pogodnih za ovaj format zvuka.

Prvi film koji je imao "Dolby" 5.1 format zvuka (slika 6.) bio je "Betmen" ("*Batman*") 1992. godine. Ovaj format je postao standard u reprodukciji bioskopskog zvuka decenijama kasnije. U pitanju je *Dolby Digital 5.1* format još nazivan i *AC3* formatom. Osim za bioskopske kopije on se uspostavio i kao standard na nosačima kao što su *DVD* i *BD*, samim tim i u kućnoj primeni. *Dolby Digital* jeste doneo veliki napredak u kvalitetu zvučnog zapisa u bioskop, iako je *AC3* format na kome se on bazirao koristio kompresiju podataka koja je degradirala kvalitet zvuka u izvesnoj meri. Isto tako, da bi film mogao da bude pušten u bioskopu sa filmske trake i ovim zapisom zvuka morao je da bude kodiran u specijalnim uslovima i da bude nadgledan od strane *Dolby* inženjera za svaki pojedinačan film. To je podrazumevalo miksa zvuka u *Dolby* sertifikovanim salama za miksa kao i dolazak inženjera radi smeštanja kopije zvuka na specijalni *Dolby*-jev nosač zvuk (*MOS Disk*) koji će se posle slati u laboratoriju za izradu projekcione kopije filma na 35mm filmskoj traci. Takođe se plaćala i licenca *Dolby*-ju za upotrebu ovog formata.



Slika 6: Shema 5.1. reprodukcije zvuka

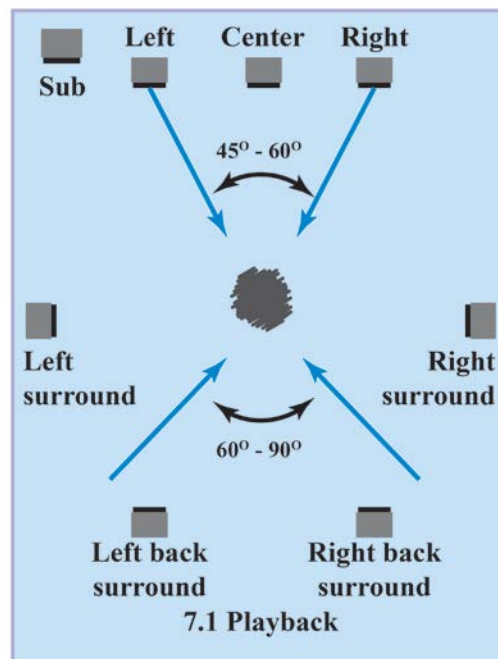
Danas su stvari nešto drugačije utoliko što se filmska traka gotovo više ne koristi u bioskopima, već se koristi skoro isključivo digitalni format. Prvi digitalni format filmske projekcije koji se uspešno uspostavlja u bioskopima širom planete je zapravo *DCP (Digital cinema package)*. On podržava digitalni višekanalni zapis audio signala bez gubitaka kvaliteta i ne zahteva nikakvo posebno kodovanje, pa ni kodovanje u *Dolby* format.

Filmska traka se skoro sasvim izgubila u projekcionim salama. Ovo jeste uvelo svojevrsnu revoluciju u filmskoj industriji jer je drastično smanjila cenu distribucije filmova, kao što su to učinile digitalne kamere visoke rezolucije sa troškovima snimanja filmova, s tim što se na tom polju filmska traka još uvek nije sasvim izgubila kao medij (2019. godine).

3.2. Imerzivni zvuk

Ipak, potreba za boljim okružujućim formatom zvuka nikada nije nestala. Iako toliko hvaljen *5.1* sistem ima svoja velika ograničenja. Najviše u vernom prenošenju zvučnih prostora, u smislu njegovih geografskih odrednica (percipirano mesto izvora u zvučnoj slici) u bioskopsku salu. Svaki mikser zvuka bi mogao da svedoči o tome da reprodukcija zvuka u zadnjim kanalima nije dovoljne vernosti da bi mogla da dočara nekakav prirodan pokret zvuka kroz tu zonu okružujućeg zvuka kao ni njenu prirodnost. U prednjim zvučnicima stanje je dosta bolje pošto osim levog i desnog postoji i centralni zvučnik, ali zadnjih audio kanala ima samo dva i distribuirani su kroz niz zvučnika duž bočnih i zadnjih zidova. Rezultat takve

postavke ima dve lako uočljive mane, a to je da utisak virtuelnog izvora zvuka zapravo ne dolazi sa zadnje strane nego sa bočne i zadnje strane istovremeno. Zbog toga je od 2010. godine sve češće upotrebljavan 7.1 format zvuka koji ima dodatna dva kanala koji se koriste upravo za dodatna dva zadnja zvučnika. (slika 7.) U ovoj postavci raspored kanala je praktično takav da postoje: Levi, desni i centralni zvučnik, zatim niz zvučnika na levom i desnom bočnom zidu, i niz zvučnika na levom i desnom zadnjem zidu. Ovo u izvesnoj meri rešava problem nedovoljno precizne reprodukcije okružujućeg zvuka, ali svakako ne u potpunosti.



Slika 7: Shema 7.1 reprodukcije zvuka

Isto tako veliki je problem što utisak izvora zvuka bitno varira i od položaja gledaoca u sali. Sa ovakvim sistemima stereofonije postoji takozvani “*sweet spot*“ fenomen, odnosno postoji regija u kojoj je zvuk u punom kvalitetu i vernosti, pogotovo kada govorimo o njegovim prostornim odrednicama - o utisku o tome odakle zvuk dopire. Položaj slušaoca van te regije davaće manje ili više izobličenu percepciju zvučne slike. To u praksi znači da ako neko sedi uz desnu ivicu sale neće čuti gotovo ništa iz levog niza zvučnika i stoga će imati utisak da zvuk iz zadnjeg zvučnika dolazi sa njegove desne strane, a zvuk sa prednjih zvučnika iz istog razloga takođe će gravitirati na desnu stranu, ali nešto manje zbog postojanja centralnog zvučnika. Da bi se taj problem rešio konstruišu se i ispituju sistemi kao što su *Dolby Atmos*, *Wave Field Synthesis* i *SpatialSound Wave system*, koji spadaju u takozvane *imerzivne sisteme reprodukcije*.

Dolby Atmos je format koji se polako uspostavlja kao novi standard u bioskopima širom planete. On jeste komplikovaniji za instalaciju u bioskopima, pa samim tim i skuplji, pa se njegovo uvođenje uspostavlja nešto laganijim tempom i katkad sa skepsom da li će se ikad uspostaviti kao standard u celom svetu. Ono što on donosi je veći broj zvučnika i samim tim veća vernost u reprodukciji, pogotovo u prostoru izvan platna, dakle bočnim i zadnjim zvučnicima. Jedno od najuočljivijih unapređenja je i uvođenje zvučnika na plafonu. Ovaj format donosi u komercijalni bioskop i novi način kojim se pristupa miksu zvuka za okružujuće formate koji se bazira na takozvanim “objektima”. Ovde zvučni zapisi tokom miksa takoreći stiču attribute koji definišu njihov položaj u prostoru a onda se kasnije u fazi pripreme za reprodukciju u određenom tipu bioskopa ili nekog drugog okruženja za gledanje filmova, taj set atributa koristi da se izradi finalni digitalni zvučni zapis. Od tog momenta pa nadalje uspostavljen je broj zvučnih signala koji je uslovljenim onim brojem koji je na raspolaganju u određenom okruženju. Najčešće postavke za unapređivanje već postojećih sistema su dodavanje plafonskih zvučnika pa bi to na primer bio *Atmos 5.1.2* (levo, centar, desno, levi zadnji, desni zadnji, emiter niskih frekvencija i dva plafonska zvučnika) ili *7.1.4* (levo, centar, desno, levi bočni, desni bočni, levi zadnji, desni zadnji, emiter niskih frekvencija i četiri plafonska zvučnika). Ovo bi dakle bile postavke sa 8 i 12 audio kanala, s tim da *Dolby Atmos* ima mogućnost da koristi maksimalno 128 kanala.

Ipak, ovaj format posle konverzije iz zapisa objekata zvuka u zapis digitalnog audio signala zadržava isti problem, a to je da utisak prostora slike bitno varira od položaja slušaoca u prostoru, tj. pati od postojanja takozvanog “*sweet spot*”-a. Formati zvuka koji se bave rešavanjem ovog problema su na primer *Wave Field Synthesis* i *SpatialSound Wave system* a naravno binauralni formati zvuka praktično nemaju ovaj problem od starta.

Generalni razlog zbog koga stereofonija tako dobro funkcioniše jeste povezanost sa fenomenom koji se zove “fantomski centar”. Dakle, kada je slušalac postavljen tačno između dva zvučnika koja emituju isti zvuk stvoriće se iluzija da se izvor zvuka nalazi na sredini između ta dva zvučnika. Zbog toga svaki mikser zvuka ima mogućnost da postavlja virtuelne zvučne izvore u celom prostoru između levog i desnog zvučnika dozirajući glasnost nekog elementa u svakom od njih zasebno. Ovaj prostor se logično može proširiti uvođenjem dodatnih zvučnika. Okružujući formati kao što su kvadrofonija ili *Dolby digital 5.1* to čine tako što dodaju zvučnike iza gledališta i na taj način šire front za percipiranje zvuka u tom prostoru. *Atmos* praktično dodaje još jednu ravan po plafonu sale iznad slušaoca u odnosu na ova dva formata. Problem je u tome što ovoliko oslanjanje na fenomen “fantomskog centra” čini ove sisteme ranjivim na faktor položaja slušaoca u prostoru koji smo već spominjali.

3.3. Stvaranje okružujućeg zvuka

Okružujući zvuk može biti stvoren na više načina od kojih je možda najjednostavniji snimanje zvuka sa mikrofonskim postavkama ove namene. Ima dosta tehnika kojim se može usnimiti ovakav zapis i svaka prenosi zvučno polje na malo drugačiji način. Neke su manje, a neke više verne “zvučnoj stvarnosti” koju su beležile. Isto tako neke su više ili manje uslovljene načinom reprodukcije da bi ostvarile svoj efekat.

Drugi način bi bio montažom i miksom zvuka, to jest kontrolisanim postavljanjem zvučnih elemenata u virtuelno polje okružujućeg zvuka, nekog od konvencionalnih okružujućih formata kao što je *Dolby Digital*, *DTS*, *SDDS*, ili u neki od naprednih *imerzivnih* formata kao što je *binauralni snimak*, *Dolby Atmos* ili *SpatialSound Wave system*, koje ćemo razjasniti u nastavku.

3.3.1. Tehnike snimanja okružujućeg zvuka

3.3.1.1. *IRT* krst (*IRT cross*)

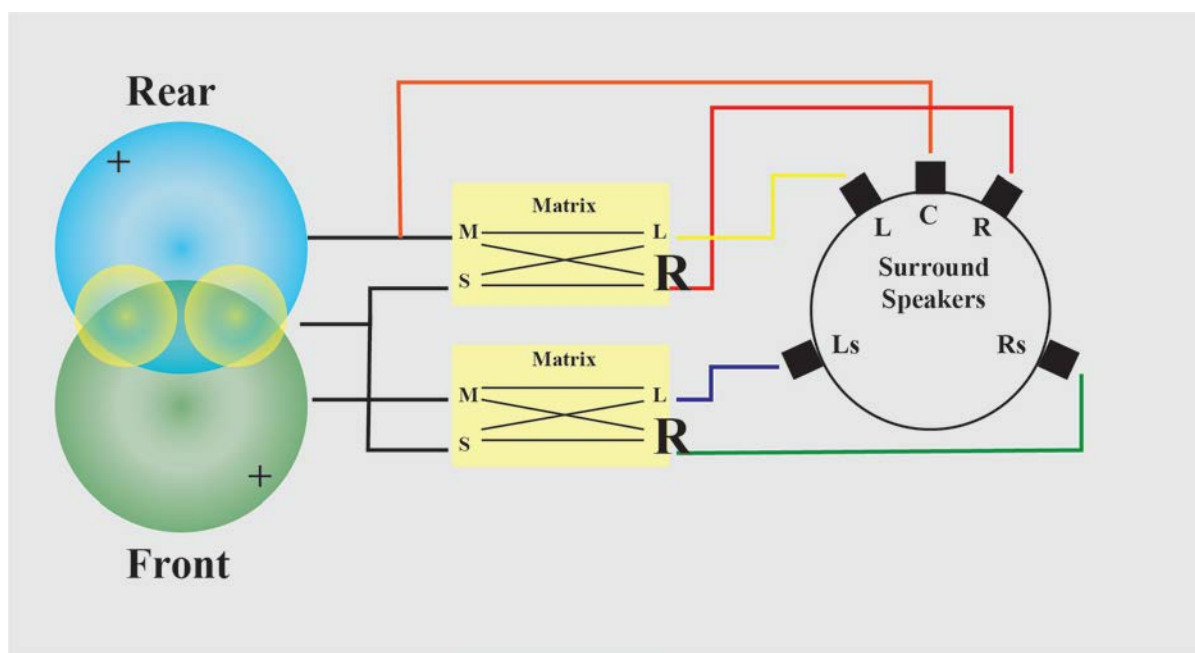
IRT krst je sistem za snimanje zvučnih ambijenata razvijen od strane “Nemačkog instituta za radiotehniku” (*Institut für Rundfunktechnik GmbH, München*). Sastoji se od četiri mikrofona postavljena u formaciju kvadrata, pod uglom od 90 stepeni (jednog mikrofona u odnosu na drugi) a koji su razdvojeni od 20 do 25 centimetara (slika 8.). Izlazni signali se sprovode redom u levi, desni, levi zadnji i desni zadnji zvučnik. Zvučnici su u idealnom slučaju takođe postavljeni u kvadratnu formaciju, a slušalac je idealno u centru tog kvadrata. Za razliku od postavke mikrofona, zvučnici treba da su orijentisani ka centru kvadrata, dakle tamo gde bi trebalo da se nalazi i slušalac.



Slika 8: Postavka mikrofona *IRT* krstaste tehnike

3.3.1.2. Dupli “MS”

“MS” (*mid-side* ili u prevodu centralni i bočni) je stereo par koji je razvio Alan Blumlajn (*Alan Blumlain*) i koristi nešto komplikovaniji princip funkcionisanja, ali daje velike mogućnosti u naknadnoj manipulaciji ovakvim snimcima u odnosu na druge sisteme. On se sastoji od jednog direktno uperenog mikrofona, najčešće kardioidne usmerenosti i još jednog mikrofona postavljenog pod uglom od devedeset stepeni u odnosu na prvi mikrofon koji mora da bude osmičaste karakteristike usmerenosti (slika 9.) Ova dva mikrofona fiksirana su što bliže jedan drugom zbog čega se obično fiksiraju jako blisko i to jedan iznad drugog. Prvi mikrofon (“M” ili centralni mikrofon) koji je zamišljen da bude uperen direktno ka akciji koja se snima može dati zanimljive rezultate i sa drugim karakteristikama usmerenosti, ali drugi (“S” ili bočni mikrofon) mora biti isključivo osmičaste usmerenosti jer daje tačno onakav signal kakav je neophodan za formiranje ove vrste stereofonije.



Slika 9: Shema MSM postavke mikrofona i reprodukcije u okružujućem formatu

Dakle po snimanju ovaj signal nije moguće odmah reprodukovati kao stereo snimak tako što će se jedan signal poslati u levi zvučnik, a drugi u desni kako je to obično slučaj, već je neophodno prethodno dekodirati ovaj signal u stereo zapis. Iako neophodan, ovaj korak u procesu nije posebno komplikovan i još daje dodatne mogućnosti koje druge vrste stereofonije ne mogu da ostvare. Pri procesu dekodiranja signala prostim doziranjem nivoa “M” ili “S” komponente mi definišemo koliko će stereo polje biti široko ili usko. Uvek

imamo i opciju da koristimo čist mono signal - što je jako korisno ako snimci mogu da posluže u neke druge svrhe, na primer u službi zvučnih efekata, koji često i jesu najpogodniji u *mono* obliku jer se oni naknadno postavljaju na posebno mesto u zvučnoj slici u fazi miksa zvuka, dok stereo snimci unapred nose sa sobom tu prostornu poziciju. Dodatno je ova tehnika stereo snimanja praktična jer ako bilo kom mikrofону kardiodne karakteristike usmerenosti dodamo još jedan sa osmičastom karakteristikom na već objašnjeni način, dobijamo “*MS*” stereofoniju. To je danas vrlo popularna opcija u terenskom snimanju zvuka.

Razlog zbog koga je ovaj format važan za snimanje okružujućeg zvuka je što vrlo lako može da se modifikuje tako da se iz dvokanalnog sterea proširi u onaj pogodan za snimanje okružujućeg zvuka i to dodavanjem još samo jednog mikrofona. Taj, treći mikrofón, može da bude identičan prvom (“*M*”) mikrofónu koji je rotiran za 180 stepeni i na taj način zahvata i “zadnju” stranu osnovne “*MS*” postavke. Na kraju sa postavkom od samo tri mikrofona, i samim tim samo tri audio signala, dobijamo odlične rezultate u snimanju okružujućeg zvuka. Često su primetno manje dimenzije i manja ukupna masa velika prednost i presudni faktor pri odabiru tehnika snimanja zvuka što je i dodatna prednost “*MS*” tehnike snimanja.



Slika 10: Soundfield mikrofón Sennheiser AMBEO

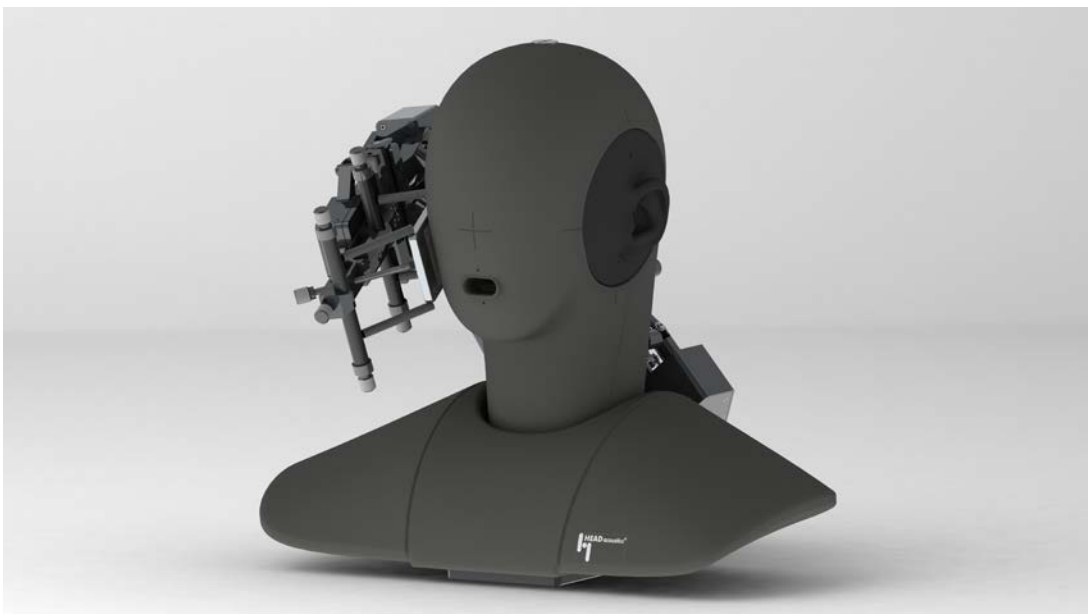
3.3.1.3. Soundfield mikrofoni (ili Tetrahedral Mikrofoni)

Ovo je zasigurno najmlađe rešenje čija je produkcija inspirisana VR-om (*virtual reality* odnosno virtualna stvarnost) jer se savršeno uklapa u ovaj medij trodimenzionalne veštački generisane stvarnosti. Ako nas slika potpuno okružuje u svim pravcima i po svim osama bio je potreban audio ugođaj koji nas okružuje na isti način. Već spomenuta rešenja,

kao što su *Dolby Digital* i slični formati, zapravo nemaju dimenziju po “z” osi odnosno nemaju informacije u zvuku koje se tiču dimenzije iznad i ispod nas. *Soundfield* mikrofoni (slika 10.) postižu upravo to, snimak prostora u svim pravcima. Prednost ovog sistema je što naknadnom manipulacijom možemo izdvojiti i konvencionalni stereo snimak, ili pak mono snimak, pa sve do potpuno okružujućeg formata po svim osama. Što se tiče same izrade ovih mikrofona jako je praktično što su smešteni u kućište jednog konvencionalnog mikrofona sa više membrana - najčešće četiri. U tom smislu zgodan je za rukovanje i vrlo je lako prenosiv.

3.3.1.4. *Binauralni mikrofoni*

Ovi mikrofoni su impresivni jer zvuče izrazito uverljivo. To je zato što oni zapravo stvaraju utisak potpuno *imerzivnog* zvuka. Mogu se pronaći razni test snimci koje svako može poslušati na svom prenosnom uređaju, a dovoljno je da ima sa sobom par slušalica. Najčešća impresija je da vas ovakav zapis odvede direktno na mesto (i u vreme) gde je bio snimljen. Ovaj format dugo postoji i u svojim prvim verzijama (na primer *Neumann k100*, slika 11.) nije bio previše praktičan za terensku upotrebu jer je bio dosta kabast, a usput i prilično skup. To je zbog toga što je mikrofonski par ugrađen u veštačku ljudsku glavu izrađenu od plastike. Dodatna mana ovog sistema, koja ne mora obavezno biti mana, je da bi se efekat okružujućeg zvuka postigao on se mora slušati na slušalicama.



Slika 11: Binauralni mikrofoni Neumann KU100

Ponekad su slušalice kao sredstvo diskretnog slušanja zvuka vrlo poželjne, kao na primer za galerijske instalacije, neke video igrice, VR¹⁷ (Slika 12.), itd. Ipak za sada ne postoji efikasno rešenje s kojim bi se ovakav snimak mogao prevesti u neki od višekanalnih okružujućih formata iz postojećeg dvokanalnog, ali postoje softveri koji mogu višekanalne formate da konvertuju u binauralni (podsećam da je ovo pisano 2019. godine i iskreno se nadam da ova konstatacija deluje smešno i potpuno pogrešno, jer je u trenutku čitanja stanje takvo da upravo postoji jako efikasno rešenje ovog problema!).



Slika 12: VR set "Oculus Rift"

Neka od novijih tehničkih rešenja mikrofona, kao što je mikrofonski par *Soundman OKM II*, omogućavaju da se mikrofoni postave u ušne školjke snimatelja zvuka i tako postignu isti efekat bez korišćenja veštačkog modela ljudske glave, samo koristeći "već postojeću glavu" - da se malo duhovitije izrazimo.

¹⁷ *Virtuelna stvarnost* (engl. *virtual reality*, VR) predstavlja skup tehnologija koje se, u jednom smeru, koriste za sintetizaciju autentičnog sklopa vizuelnih, zvučnih, dodirnih^[1], a ponekad i drugih čulnih iskustava^[1], kako bi pružile iluziju da praktično nepostojeće stvari definisane i smeštene samo u računarskoj memoriji mogu da se vide, čuju, dodirnu i oseće na neki drugi potreban način^[1].

Ovi mikrofoni vizuelno podsećaju na slušalice (slika 13), što ponekad može biti prednost ako je potrebno diskretno snimanje, takođe daleko su jeftinije od *Neumann*-ove verzije. Postoji još proizvođača među kojima se po tehničkim rešenjima i praktičnijem dizajnu ističe i linija mikrofona proizvođača “*3dio*” koji je zadržao oblik ljudskih ušnih školjki ali ne i cele ljudske glave, pa je dosta kompaktniji od čuvenog *Neumann*-ovog modela.



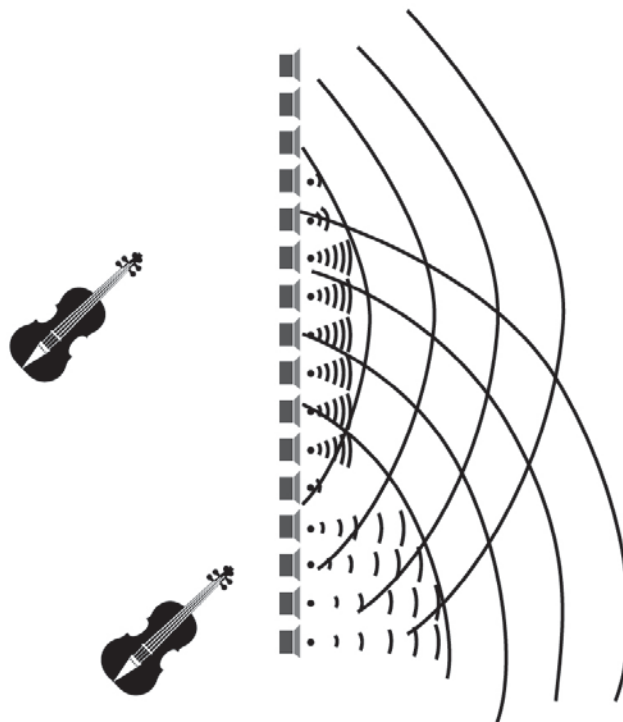
Slika 13: Binauralni mikrofoni “*SOUNDMAN OKM II STUDIO ROCK +A3*”

3.4. Napredne generacije okružujućeg zvuka

3.4.1. *Wave Field Synthesis*

Inženjeri sistema *Wave Field Synthesis* pronašli su da ako simuliramo odziv celog prostora u kome postoji neki izvor zvuka a ne simuliramo sam izvor zvuka u okviru našeg prostora slušanja dolazimo do boljih rezultata. Na taj način možemo dovesti do toga da se utisak o mestu i kvalitetu izvora zvuka ne menja u odnosu na položaj slušaoca, bar se ne menja na neprirodan način kako je to slučaj sa postojećim sistemima u bioskopima. Dakle

ovaj sistem umesto da se služi ustaljenom metodom simulacije izvora zvuka u “*sweet spot*” tačkama između zvučnika - zapravo simulira zvučni prostor iz koga bi određeni zvuk trebalo da dopire. Način rada *Wave Field Synthesis-a* se oslanja na Hajgen-Freznelov princip (*Huygens-Fresnel principle*) koji objašnjava da svaki izvor zvuka iz koga se šire talasi može da se predstavi i kroz pojedinačne talase (ili grupe talasa) koji on emituje (slika 14.). Ovi talasi se još nazivaju i sekundarni izvori. Ovde se pojavljuje problem ekonomske isplativosti ovakvog sistema jer je on osmišljen tako da koristi veći broj zvučničkih jedinica.



Slika 14: Ilustracija zvučnog polja pomoću niza zvučnika

3.4.2. *SpatialSound Wave system*

Sistem radi po sličnim rezultatima kao *Wave Field Synthesis* ali sa manje zvučnika a samim tim i po nižoj ceni. Fraunhof institut za tehnologiju digitalnih medija *IDMT* (*Fraunhofer Institute for Digital Media Technology, IDMT*) koji je projektovao ovaj sistem tvrdi da može da obezbedi reprodukciju sa utiskom *3D zvuka*, dakle bez “*sweet spot*” regija, sa manje od trideset zvučnika. *SpatialSound Wave system* za sada pokreće *windows* računar sa audio interfejsom koji omogućava trideset pojedinačnih izlaza ka kvalitetnim audio monitorima. Kao i kod *Dolby Atmos-a* na računarskoj jedinici koja služi za reprodukciju, zvuk je organizovan u takozvane “objekte” koji uz sebe nose informacije o svom položaju u

prostoru i ostale parametre vezano za svoj karakter. Na taj način ne postoji jedan konvencionalni zvučni zapis sa predefinisanim brojem kanala za reprodukciju, već se taj broj kanala definiše pri reprodukciji prema broju zvučnika i njihovom rasporedu.



Slika 15: “SpatialSound Wave system” postavka

Otprilike polovina zvučnika raspoređena je u visini glave slušaoca dok je ostatak postavljen po plafonu (Slika 15.). Postoje još četiri zvučnika emitera niskih frekvencija (*subwoofer*), za svaki ćošak prostorije po jedan. Audio profesionalci koji su imali prilike da testiraju ovaj sistem tvrde da je rezultat impresivan, i da kvalitet zvuka ne opada čak i sa ekstremnim izmeštanjem iz idealnih pozicija slušanja (“*sweet spot*” regije). Navodno, trik je u algoritmu koji kontroliše reprodukciju, jer uključuje mnoge principe psihoakustike koji omogućavaju da se smanji broj zvučnika u reprodukciji, a zadrži isti utisak i kvalitet zvuka.

3.5. Miksovanje u binauralni format

Prvi i do skora jedini način da se stvori binauralni zapis bio je da se on snimi za tu namenu konstruisanim mikrofonom. Međutim, nekoliko proizvođača u sličnom vremenskom periodu ponudilo je softverske pakete pomoću kojih je moguće smiksati zvuk u ovaj format. Proces rada je identičan kao kada se miksa u jedan od ustaljenih filmskih ili muzičkih formata

samo što se sa njihovim softverskim dodatkom, na izlaznom modulu softverske radne stanice, takav miks momentalno konvertuje u binauralni format. Naravno ovaj format je moguće pravilno percipirati samo na slušalicama tako da se za ovaj način miksanja zvuka upotreba slušalica podrazumeva. Binauralni zapis radi po pravilu da ako se zvuk snimi mikrofonom na približnom mestu gde se čoveku nalaze bubne opne, a onda se sa približno istog mesta i reprodukuje putem slušalica, stvoriće se visoko realistična iluzija da se taj zvuk dešava oko nas i to u trenutku slušanja. Jako je važna ljudska glava kao fizička prepreka između dva mikrofona jer ona svojim delovanjem različito oblikuje zvuk koji dolazi do levog i desnog mikrofona utičući na njegovu boju kao i na vreme u koje će zvučni talas stići do mikrofonске membrane. Isto kao što se to dešava sa pravom ljudskom glavom i bubnim opnama u spoljašnjem uvetu. Te sitne razlike mozak momentalno interpretira u senzaciju odnosno osećaj o položaju zvuka u prostoru. Kod binauralnog snimka ovaj osećaj je vrlo ubedljiv i teško da neće impresionirati onog ko prvi put čuje ovakav snimak. Naravno, treba uzeti u obzir i da su dimenzije glave i položaj ušnog otvora pomalo različiti kod svakog čoveka i da to naravno utiče na preciznost lociranja zvuka u prostoru. Zato softveri koji konvertuju višekanalni okružujući zvuk u (dvokanalni) binauralni - nude opciju da se unesu dimenzije glave kao parametar za konverziju. Jedan od softvera koji to nudi je i *Waves NX* (Slika 16.).



Slika 16: Waves NX software

Još jedan parametar je ovde važan, a to je položaj glave prilikom slušanja binauralnog zapisa. Naime, usled tolike ubedljivosti ovakvog zapisa naše slušalačko iskustvo nalaže da se zvučni izvori oko nas pomeraju u odnosu na naš položaj. Iz tog razloga ovi softverski paketi nude dodatak u obliku uređaja koji registruje položaj glave prilikom slušanja i njen pomeraj. Shodno tome on vrši intervencije nad reprodukcijom - tako da usklađuje orijentaciju i položaj zvučnih elemenata u binauralnom zapisu, tj. rotira je.

3.6. Zašto toliko o okružujućem zvuku?

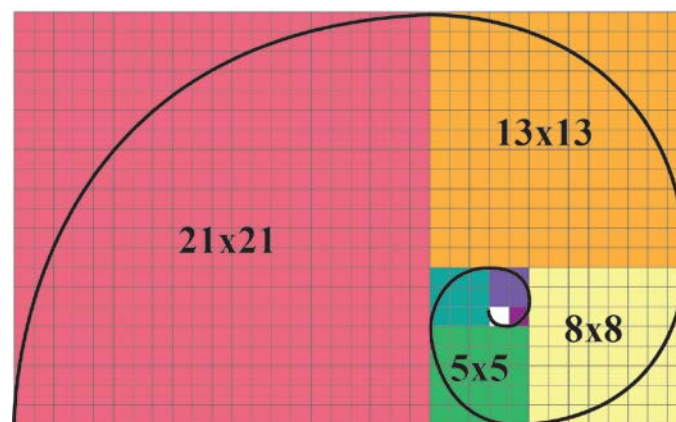
Početni predmet istraživanja ovog rada bio je i to da li okružujući zvuk koji svakodnevno (ili malo ređe) srećemo u bioskopu možemo simulirati živim izvođenjem na sceni i da li je to nešto što, kao prvo može da uspe kao eksperiment, i sa druge strane da li može da postane ustaljenije izražajno sredstvo ili postupak u građenju zvučne slike nekog pozorišnog događaja (pozorišne predstave) ili za mene još intrigantnije - filmske seanse. Kroz scenske probe za tridesetočlanim horom koji je raspoređen po celom gledalištu (pa i na nekim pozicijama na sceni) mi smo, zapravo, dobili trideset različitih izvora zvuka koji svojim kretanjem definišu njihov položaj u zvučnoj slici gledaoca. I vrlo brzo smo došli do toga da je razlika između reprodukovanoog zvuka sa zvučničkog sistema, i onog uživo izvedenog, na tragu onoga što naučnici pokušavaju da odgonetnu i simuliraju svojim naprednim sistemima za uspostavljanja okružujućeg zvuka.

4. Dizajn zvuka kroz žanrove

Kada govorimo o filmu, ali i o drugim dramskim umetnostima, pojam žanra se često spominje u procesu rada. Iako ne postoje dva filma za koja može da se kaže da imaju identičnu zvučnu sliku ipak bi mogle da se prepoznaju nekakve sličnosti - pogotovo kod dela koja sama po sebi mogu da se svedu na neki pravac ili vrstu ili jednostavno rečeno na žanr kojem pripadaju. Za uspostavljanje određenog dejstva na publiku postoje usvojeni postupci na nivou konvencije. Kada filmovi u svom sadržaju imaju elemente koji liče na one više puta videne, onda se često pribegava i sličnim zvučnim rešenjima. Tako je došlo i do toga da neki žanrovi imaju dominantniju ili manje dominantnu ulogu zvuka, pa se često među dizajnerima zvuka može čuti da su pojedini žanrovi "pogodniji" za dizajn zvuka od drugih. Na primer za animiran film se pretpostavlja da će zahtevati ambicioznu i kreativnu zvučnu komponentu, da horor film u mnogome zavisi od zvuka i da on treba da bude čak pomalo "agresivan" da bi bio dovoljno upečatljiv, da naučna fantastika ili fantazija ima potrebu za kreiranjem, novih zvučnih efekata ili ambijentalnih zvukova koje nikad pre niko nije čuo, dok će drama zahtevati emotivno precizne, ali vrlo diskretne i suptilne zvučne intervencije. Iako se u autorskom filmu gotovo nikada ne radi na neki unapred ukalupljen način, ipak pri konstrukciji zvučne slike pojedine celine, ili kratkog događaja u filmu, često se u komunikaciji između saradnika služi ustanovljenim stilskim i estetskim obeležjima dramskih žanrova. Generalno govoreći ukalupljeni postupci, ili neka unapred definisana pravila i konvencije pri stvaranju svakako ne moraju biti neprijatelj onog autorskog ili autentičnog, naprotiv mogu biti od velike pomoći ako se koriste kao nekakav uzor ili referenca u procesu osmišljavanja i/ili realizacije zvučne slike.

4.1. Generalne zvučne konvencije, prividna pravila i njihova kreativna ograničenja

Baš kao i u vizuelnim umetnostima kada se dizajn zvuka uči pri modernim obrazovnim institucijama postoji dosta odrednica koje se tiču građenja zvučne slike - onih koje se preporučuju ili čak predstavljaju kao pravilo. Ako u likovnoj umetnosti ili fotografiji postoje generalne odrednice oko komponovanja elemenata u kadru (u fotografiji često srećemo pojam “kadriranja”) odmah će nam pasti napamet “pravilo zlatnog preseka” ili Fibonačijev niz (“*fibonacci sequence*“)¹⁸ koji je savetovan naspram centralne kompozicije (Slika 17.).



Slika 17: Fibonačijev niz

U dimenziji zvuka to bi možda bio raspored instrumenata u orkestru, ili glasova u horskom ansamblu, a možda i raspored zvučnih elemenata u 5.1 miksu zvuka za film, koji svakako jeste dosta čvrsto zacrtan. Ako govorimo o filmu to bi moglo biti to da glas i *foley* efekti treba da idu u centralni zvučnik, muzika u bočne i zadnje zvučnike, “aktivni” ambijentalni zvuk ide u prednje bočne zvučnike, ali u zadnje treba da idu i neki manje “aktivni” i ne toliko “svetli” zvučni efekti ili atmosfere... U fotografiji imamo i neka “pravila” vezana za konkretne elemente u slici kao što je “greška” kolokvijalno nazivana “svinjskom glavom na tanjiru” (...*nemojte kadrirati tako da je donja ivica kadra ljudskog portreta u regiji vrata...*) tako i u zvuku postoje mnoga pravila kao što su “NIKADA nemojte postavljati zvučne efekte koji treba da zvuče kao da dolaze iz krajnjeg levog ugla platna, tako što ćete ih pomeriti do krajnje leve tehničke pozicije na mikseru zvuka - to zvuči suviše levo, kao da

¹⁸ *Fibonačijev niz* je matematički niz primećen u mnogim fizičkim, hemijskim i biološkim pojavama. Ime je dobio po italijanskom matematičaru Fibonačiju. Predstavlja niz brojeva u kome zbir prethodna dva broja u nizu daju vrednost narednog člana niza. Indeksiranje članova ovog niza počinje od nule a prva dva člana su mu 0 i 1. (Wikipedija, slobodna enciklopedija).

dolazi iz susedne sobe” i mnoga druga. Ja moram da priznam da sam ja veliki obožavalac ovakvih pravila i to iz dva razloga. Prvi je što ona tokom studiranja dovode do toga da je vaš rad vrlo brzo “dovoljno drugačiji od radova ljudi koji se bave zvukom iz hobija”, jer vaš rad zvuči tako “odmereno i promišljeno” razume se, ali drugi razlog je nešto što dolazi kasnije, a to je da su sva ta zabranjena prostranstava u kojima niste bili poželjni kada ste bili na početku, potencijalno neiscrpan izvor inspiracije i prostor za kreativna istraživanja. Nije retkost kada se prisećamo nekih najupečatljivijih radova poznatih fotografa, slikara ili direktora fotografije, da će u njima mnoga pravila biti grubo prekršena, a često će upravo to biti nešto što je privuklo pažnju ili dodalo neki neuhvatljivi kreativni naboj u ukupnom utisku.

4.2. Suptilan pristup u autorskom filmu

Ono što najčešće nazivamo autorskim filmom se u velikom broju slučajeva poklapa sa nečim što bi žanrovski smatrali dramom, ali sa takvim pristupom u stvaralačkom radu da je iskrenost, i doslednost svojoj ideji i senzibilitetu imperativ nad ekonomskom isplativošću ili aktuelnim filmskim konvencijama. Ipak, autorski film često sa sobom nosi nekakve estetske kodove vezane za stil u dizajnu zvučne slike, ili je još tačnije reći: estetska rešenja koja se mogu sretati češće, a u isto vreme se preispituje i poigrava sa ustanovljenim kodovima i konvencijama. Mnogo je verovatnije da će upravo autorski film ustanoviti neka osvežavajuća uzbudljiva rešenja, nasuprot onog komercijalnog. A često se onda ta rešenja vremenom uvlače u komercijalni film. Ono što jeste nešto na šta se u autorskom filmu može naići je generalna umerenost u korišćenju izražajnih sredstava u zvuku, i pribegavanje “prirodnosti” i skoro neprimetnoj poetičnosti u toj “prirodnosti”.

“Prirodnost” često podrazumeva jednostavnost i proređenost u elementima tako da je minimalizam u postupku neretko prisutan. Na prvi pogled to može da deluje kao jednostavan zadatak jer je manje elemenata koje treba obezbediti. Međutim to gotovo nikada nije tako. Vrlo brzo se dođe do toga da svaki zvuk, ogoljen do svoje suštine, osim informativne linije, svakako ima i svoju emotivnu liniju ili najprostije rečeno ima osećanje koje prenosi. A zvuk jeste dobro poznat po tome da najefikasnije prenosi osećanje i uspostavlja atmosferu. U takvim okolnostima svaki element zvuka mora biti pažljivo građen gde ambijentalni zvuk ne sme da ima elemente koji se kose sa potrebnim osećanjem cele scene jer će se u ovakvom minimalističkom okruženju veoma brzo percipirati. *Foley* efekti takođe - samo pogrešan karakter koraka može da dovede do toga da scena izgubi svoje dejstvo (ako su suviše izražajno izvedeni), što je za neke druge žanrove, kao što je možda

akcioni film - pravo i adekvatno rešenje. U akcionom filmu je zapravo poželjno i konvencija je za sebe da koraci budu naglašeni iz proste potrebe da se u okolnostima vrlo guste zvučne slike svi zvučni elementi izbore za svoje mesto u njoj. Ono što raduje kod dizajna zvuka u autorskom filmu je česta situacija da muzika nema apsolutni primat u elementima dizajna zvuka već su svi elementi zvuka ravnopravni. Ono što jeste zanimljivo je da se često za potrebe postizanja određenog emotivnog efekta zvuka na neki način koriste principi iz nekih naizgled potpuno različitih filmskih žanrova. Na primer nije neuobičajeno da se zvukom škripanja nekih velikih teških vrata manipuliše tako da se dobije nekakav duboki, zloslutni dron na ivici muzičke kompozicije koja bi se provukla kroz nekakvu mirnu scenu koja prethodi određenom zloslutnom događaju u narednoj sceni. Ovde taj dron skoro sigurno neće biti u prvom planu, kao što bi to bio u na primer nekom horor filmu, već će biti diskretno utopljen u ostale zvučne elemente kako bi dodao tu mračnu notu atmosferi scene. Tako da se može reći da autorski film, pa samim tim i dizajn zvuka za takve filmove, komunicira u oba smera sa filmovima koji imaju izrađeniju tendenciju ka stvaranju profita ili sa filmovima koji se u većoj meri oslanjaju na aktuelne konvencije filmskog jezika ili poznata očekivanja i ukus publike. Međutim, ponekad je svaka sličnost potpuno slučajna.

4.3. Zvuk za takozvani žanrovski film

Uopšteno - kada se govori o filmovima čiji je dizajn zvuka naširoko prepoznat kao značajan - vrlo verovatno pričamo o filmu koji pripada jednom od ovih žanrova. Da li je to kreativni i tehnički iskorak sa filmom "*Star Wars: Episode IV - A New Hope*", ili možda jedan od najjezivijih horor filmova svog vremena, i prvi komercijalni film "koji je upotrebljavao zvuk tako da utiče na podsvest" - "Isterivač đavola" ("*Exorcist*")? Moguće je i da govorimo o filmu sa najgrandioznijom futurističkom muzikom i zvučnim efektima "Istrebljivaču" ("*Blade runner*"-u), i tako dalje...

Filmski žanrovi kao što su naučna fantastika, horor, fantazija imaju za zvuk zadatak da stvori potpuno novu stvarnost ili bolje reći artificijelnu stvarnost koja je/mora da bude drugačija od one koju poznajemo. Naravno ovo je uvek veoma uzbudljiv zadatak koji zahteva veliko poznavanje materije i dosta truda. Verovatno niko ne ostaje ravnodušan kada gleda "film o filmu" jednog od ovakvih ostvarenja. Kako je dizajner zvuka Ben Bart (*Ben Bart*) "slučajno" zabeležio zvuk brujanja kućnog televizora i shvatio da bi to mogao biti odgovarajući zvuk "*light sabre*" oružja u "Ratovima zvezda" ("*Star Wars*") Džordža Lukasa (*George Lucas*), kako je radnicima u bioskopima koji su prikazivali "*Isterivača đavola*"

(“*Exorcist*”) reditelja Vilijama Fridkina (*William Friedkin*) pripadala muka od prekomernog slušanja jezivog zvuka usporenog rikanja svinja pri klanju ili roja pčela u napadu. Ili Vangelisove (*Evángelos Odysséas Papathanassiou*) muzike u “Istrebljivaču“ (“*Blade runner*”-u) koja će zauvek biti pamćena između ostalog i zbog nesvakidašnje upotrebe sintetizovanog zvuka uz pomoć čuvenog sintisajzera *Yamaha CS80* (slika 18.).

Čak su i “priče iza platna” mnogih filmova sličnog žanra koji nisu ostvarili status kulta vrlo uzbuđljive za gledanje. Kako su zvukovi neprijatnih muzičkih dronova sačinjeni od snimaka zviždanja pomoću lista trave, zatim usporavanjem i manipulisanjem njima na razne načine, u filmu “*Antihrist*” Larsa fon Trira (*Lars von Trier*) i dizajnera zvuka Kristijana Ejdnesa Andersena (*Kristian Eidnes Andersen*); ili način na koji je tretiran zvuk, a posebno *foley* efekti u filmu “*Gravitacija*” (“*Gravity*”) Alfonsa Kuraona (*Alfonso Cuarón Orozco*) gde je *foley* majstor Nikolas Beker (*Nicolas Becker*) zadivljujuće uspešno napravio zvuk pokreta i rukovanja alatom u bezvazдушnom prostoru svemira. Ovde je posebno zanimljivo to što u svemiru, naravno, ne postoji medijum kroz koji bi se prostirao zvuk, ali ga astronaut svejedno čuje prenošenjem zvučnih vibracija kroz svoje telo. Impresivno je što ovim postupkom pored toga što imamo zanimljiv zvučni element koji doprinosi gledalačkom iskustvu, on na svakom nivou poštuje logiku i zakonitosti fizike. *Foley* efekti koji se prostiru kroz telo astronauta su stvarno i snimljeni kontaktnim mikrofonom¹⁹ kroz čvrsta tela kako bi efekat bio što uverljiviji. Ovako zanimljivih primera ima stvarno mnogo, a usled stalnog povećanja svesti o mogućnostima dizajna zvuka za film, primera ima sve više.



Slika 18: Sintisajzer Yamaha CS80

¹⁹ *Kontaktni mikrofoni*, još nazivani i piezo mikrofoni, je poseban mikrofoni koji je osetljiv na vibracije kroz kontak sa čvrstim telima. (Wikipedia, slobodna enciklopedija).

Komercijalni filmovi s jedne strane mogu da se gledaju kao nešto što je stilski i po pristupu u radu izrazito ukalupljena mašinerija, sa vrlo precizno definisanim vremenskim rasporedom zaduženja, vrstom i brojem saradnika, metodologijom koja će se primenjivati, ali sa one druge, pozitivne, strane imamo to da su u te svrhe obično angažovani profesionalci koji po pravilu imaju iskustva u raznim vrstama filmova, imaju široka shvatanja i često imaju pokretački entuzijazam koji je gotovo zarazan. U takvim timovima, a usput sa visokim budžetima, postoji pozitivna klima za pravljenje pomaka u dizajnu zvuka. I to često i jeste slučaj.

Svakako se može reći da se u žanrovima koje smo ovde spominjali zvuk ne upotrebljava previše suptilno, čak naprotiv, često je tu da dovede scenu do granica napetosti i uzbudljivosti uspostavljajući ogromne dinamičke raspone. Dakle ovakva vrsta zvučne slike nije tu da deluje samo podsvesno i ostane neprimećena. Ona nije stidljiva u skretanju pažnje na sebe, i moram da primetim da je ovo vrsta filma koja dobija nagrade za dizajn zvuka.

4.4. Zvučni kliše

Zvučni kliše možemo objasniti kao zvučni efekat koji je toliko puta korišćen u iste ili slične svrhe da gubi svoju efikasnost; zvuk koji je u tolikoj meri predvidiv i površno osmišljen da čak može razviti i komičan efekat. Primera zvučnih klišea možemo nabrojati stvarno mnogo: grmljavina ili graktanje gavrana koji najavljuju nemili događaj; ako se vidi mačka u kadru ona će bar malo mjauknuti; ako vidimo psa on će barem malo zacvileti; ako vidimo detalj računara on će ispuštati one cvrkutave zvuke visoke tehnologije, dok će magija i čarolija ići uz pratnju zvuka zvončića... Snovi su uvek utopljeni u eho ili jeku (reverberaciju)²⁰, Ajfelov toranj ići će uz pratnju male harmonike, ako neko u sceni pokuša da kaže nešto kroz mikrofoni - prvih par reči zasigurno će izazvati mikrofoniju; u horor filmovima vrata su uvek nepodmazana...

Ali nemamo samo efekte koji su zvučni kliše, imamo i klišeizirane postupke u građenju zvučne slike. U horor filmovima muzika će ustaljenim visokim tonom violine držati tenziju pred iznenadni krik monstruoznog bića, a zatim će nastupiti orkestar punom glasnoćom zajedno sa zvučnim efektima. U akcionim filmovima ili filmovima fantazije na primer biće obilja niskih frekvencija koje čine sve te eksplozije, sudare ili magije većim i snažnijim, a dronovi niskog intenziteta u dobokim tonovima gradiće tenziju, itd. Postoje i

²⁰ *Reverberacija*, je u psihoakustici i akustici perzistencija zvuka posle zvučne pobude. Reverberacija nastaje kada posle zvučne pobude zvuk odbija o prepreke izazivajući veliki broj refleksija koji se prvo sabiraju, a zatim počinju da opadaju sa vremenom kako se zvučna energija apsorbuje u površinama u prostoru.

trendovi koji se uspostave sa nekim popularnim filmom posle koga će serija drugih filmova imati slična zvučna rešenja. Na primer zujanje u ušima (tinitus) glavnog lika u filmu “Idi i gledaj” (“*Иди и смотри*“) Elema Klimova (Элем Германович Климов) iz 1985. godine možemo čuti u sijaset filmova kasnije, na primer u filmu “Pijanista” (“*The Pianist*“) Romana Polanskog (*Roman Polanski*), pa i mnogim današnjim izdanjima.

5. Film u pozorištu ili pozorište u filmu

Ovaj rad se u mnogome oslanja na iskustva i ustanovljene prakse gledanja filmskih i pozorišnih sadržaja. Ove dve discipline iz današnje perspektive deluju kao dosta samostalne i razdvojene, ali u svojoj suštini zapravo su veoma srodne. One uključuju slične ambijente za gledanje, sličan broj i položaj publike, uključuju sadržaj koji se bazira na gotovo istovetnim dramaturškim zakonitostima, obe uključuju glumce, vizuelnu komponentu i zvučnu komponentu i tako dalje. Ipak, ideja da se pozorište i film svedu na istu disciplinu nikad nas ne ostavlja ravnodušnim. Brzo se javljaju razna pitanja, pitanja uverljivosti, forme, svrhe pa čak i smisla. A opet - tako su srodne. Postavlja se i pitanje: u čemu bi bila razlika između dovođenja filma u pozorište u odnosu na dovođenje pozorišta u bioskop? I šta je prikladnije? Da li - ako u pozorišnoj predstavi imamo više filmske projekcije ona postaje film ili da li ako u toku filma imamo živo izvođenje dobijamo pozorišnu predstavu sa filmskim insertima? Ko je veći uljez? Možda nije lako odgovoriti, međutim velika tenzija tako projektovanog spoja lako se nameće kao potencijalno polje kreativnog istraživanja. Brojni autori su se kroz svoj rad bavili ovom problematikom i često dolazili do vrlo osvežavajućih i ubedljivih rezultata.

5.1. Poigravanje konvencijama u *Art-house* i eksperimentalnim filmovima

Generalno govoreći zvučni klišeji su svakako nešto što bi trebalo izbegavati, međutim u okolnostima kao što je autorski film, pogotovo u *slow cinema*, koristeći klišeizirane postupke možemo doći do vrlo zanimljivih rezultata. Naime ako suptilno koristimo vrstu zvuka koji nas je toliko puta uznemirio u nekom horor filmu, na primer kao zvučnu podlogu scene koja prethodi nemilom događaju, skoro sigurno će se stvoriti nelagodnost koja će pojačati efekat scene koja sledi. Takođe lepota rada sa zvukom je i u tome što postoji puno načina da se zvuk u manjoj ili većoj meri promeni, ili da se tako promeni njegov karakter a zadrži značenje ili jasnoća porekla zvuka. Postoji i mogućnost da se zamaskira ili zameni poreklo zvuka a da se zadrži njegov karakter i tako dobije novi, neočekivani spoj.

Zvučni kliše se može javiti iz više razloga d kojih bi jedan bio to da se često stvari imitiraju kako bi se najlakše i najbrže došlo do rezultata, a odmah zatim bi drugi bio rešenje "na prvu loptu", odnosno korišćenje očiglednih, gotovo nametnutih, rešenja. A možda bi treći razlog bio namerno poigravanje kodovima, svojevrzni omaž onom nepoželjnom i u isto vreme onom svima poznatom.

Zvuk ima veliku snagu u oba polja jednog dela, dakle i u njegovoj formi i u njegovom sadržaju. Zvuk može biti samodovoljan i svojim lepim “zvučanjem”, ali i svojim sadržajem u obliku informacija ili dramskog naboja. Stoga poigravanje klišeima može dovesti do simfonije koja je komponovana korišćenjem samo jednog snimka poznatog političkog govora, potpuno mu pri tom menjajući formu i pretvorivši ga u nešto drugo, drugačije poruke i novog ukupnog osećanja. Puno je alati za obradu zvuka koje se sve više tehnološki unapređuju i daju nove mogućnosti ili olakšavaju proces rada. Stoga zvučni kliše može poslužiti kao okidač novih ideja, inspiracija ili kao komentar.

Art-house, eksperimentalni, ili autorski filmovi generalno, donose sa sobom veliko polje istraživanja u kojem poigravanje zvučnim klišeima, ali i svim ostalim “zabranjenim” postupcima, može dovesti do uzbudljivih, kreativnih i pre svega inovativnih otkrića i praksi.

5.2. Pozorišne prakse sa filmskom projekcijom

Kroz istoriju značajna količina rasvetne opreme razvijana je za potrebe specijalnih efekata. Oni uobičajeni bili bi talasanje vode ili pomeranje oblaka, duga, kiša i slično. Iz praktičnih razloga ovakvi efekti su se uglavnom gradili od osnove koja je zapravo bio spot reflektor sa specijalnim dodacima ispred koga mogu da se postave šabloni za svetlosni trag, foto slajd ili komplikovaniji sistem sa više slojeva i mehanizmom za pokretanje. Takođe, može da postoji i dodatni set sočiva za oblikovanje snopa svetlosti. Najstariji rasvetni sistem ovog tipa datira još od početka Prvog svetskog rata i zvao se “*Linnebach lantern*” često nazivan “scenski projektor”. Sredinom 20-og veka javlja se ponovno interesovanje za ove sisteme jer su tehnološke mogućnosti bile pogodnije. Posle Drugog svetskog rata bile su zapažene izvedbe Vagnerovih (*Richard Wagner*) kompozicija sa složenim svetlosnim efektima projektovanim preko uprošćenih trodimenzionalnih scenografija. U kasnijim izvedbama dodatim scenografskim elementima dobio se još ubedljiviji efekat.

Upotreba tehnologije u pozorištu vrlo je aktuelna i dugo je prisutna. Film i video kao sadržaj u performansu prisutni su dugi niz godina. Vrlo značajni nemački reditelj Ervin Piskator (*Erwin Friedrich Maximilian Piscator*) u velikoj meri je koristio filmsku projekciju u pozorištu još 1920-tih godina.

Ervin Piskator (*Erwin Friedrich Maximilian Piscator*) je uz Bertolda Brehta (*Bertolt Brecht*) predstavnik takozvanog epskog pozorišta, žanra koji naglašava socio-politički kontekst ispred onog emocionalnog ili estetskog. U svojoj značajnoj karijeri bio je upravnik prestižnog Narodnog pozorišta u Berlinu (*Volksbühne, Berlin*), ali je osnovao i svoje

pozorište u Berlinu (*Piscator-Bühne*). U toku njegove emigracije u Sjedinjene američke države pozvao ga je Alvin Džonson (*Alvin Johnson*) da u okviru “Nove škole” (“*New School for Social Research in New York City*”) osnuje čuvenu “Dramsku sekciju” (“*The Dramatic Workshop*”) koju su pohađali umetnici kao što su Robert De Niro, Marlon Brando, Toni Kertis (*Tony Curtis*), Hari Belafonte (*Harry Belafonte*), Volter Matau (*Walter Matthau*), Tenesi Vilijsams (*Tennessee Williams*) i Elen Strič (*Elaine Stritch*). Svakako, ono što je značajno podvući je da je njegov rad uključivao korišćenje projektovane slike, statične i pokretne, što je postao jedan od njegovih autorskih obeležja.

Češki autor Jozef Svoboda (*Josef Svoboda*) napravio je ubedljivo najveći pomak u ovoj sferi drugom polovinom 20-tog veka služeći se gomilajućim efektom ekrana koji postižu osećaj trodimenzionalnosti. Projektovao je slajdove i filmski materijal kombinovano.

Zapažene inovacije događale su se i na američkoj plesnoj sceni gde su se uz pomoć koreografije, kostima, svetla i projekcije formirali geometrijski oblici i apstraktni prizori gradeći impresivne slike. Kod autora Alvina Nikolaisa (*Alwin Nikolais*) tela plesača su formirala površinu za projekciju, dok kod Roberta Džofrija (*Robert Joffrey*) imamo specifičnu kombinaciju projektovanih slajdova i filmskog materijala na pokretnom, pulsirajućem ekranu u multimedijalnom baletu “Astarte” iz 1967. godine.

U pozorištu već s početkom dvadeset i prvog veka digitalna projekcija slike postala je uobičajena praksa. Projektori koji su bili dostupni 80tih godina prošlog veka nisu bili dovoljno efikasni za upotrebu na sceni, pre svega nisu mogli da dostignu dovoljan nivo osvetljenja. Kasnija tehnološka unapređenja dovela su do toga da projektori mogu biti deo svake pozorišne produkcije. Osim osvetljavanja digitalni projektori doneli su i nove kreativne mogućnosti, na primer da slika može da se zaustavi i projektuje kao takva koliko god dugo je potrebno, što bi kod filmske trake dovelo do toga da ona pregori zbog toplote koju emituje projektorska lampa; takođe, slika može biti generisana ručnim crtanjem, uz pomoć kompjuterskih programa ili kombinacijom ova dva metoda. Dakle, kompjuterska grafika, animacija ili montaža i obrada videa, postale su dostupnije umetnicima nego ikada ranije. Tehničko usavršavanje ovih uređaja, posebno sredinom 1990-tih godina, omogućilo je pad cene ove vrste opreme, pa je dalja upotreba novih tehničkih rešenja postala još atraktivnija za scenske nastupe. Reditelji, producenti i scenografi sve su ih radije i češće koristili.

Vremenom je potreba za zasebnom ulogom video dizajnera bila sve veća što je dovelo do uspostavljanja nove profesije pod tim imenom. Potreba za profesionalnim umetničkim kadrom koji se bavi projekcijom na sceni u Americi je dovela do zvanično

uspostavljenog statusa i novog zanimanja među scenskim umetnicima - video dizajnera! (od 2007. godine - doduše pod imenom dizajner projekcije).

Prvi univerzitet koji je uveo master program za ovu profesiju bio je Univerzitet umetnosti u Londonu (*MA Digital Theatre, University of the Arts London*). Ovaj program je ujedno i prvi program koji je nezavisan od scenskog dizajna. Od 2009. godine pa nadalje otvorio se veći broj departmana sa ovim programom uključujući i programe osnovnih studija što samo potvrđuje da je profesija video dizajnera zaživela.

Upotreba videa u pozorištu ustaljuje se polovinom devedesetih godina, a već početkom dvehiljaditih pojavljuju se kapitalna dela velikih reditelja kao što su Lapaž (*Robert Lepage*), Kaštorf (*Frank Castorf*), Fabr (*Jan Fabre*), Šlingenzif (*Christoph Schlingensief*), Ostermajer (*Thomas Ostermeier*), Gebels (*Heiner Goebbels*), Poleš (*René Pollesch*)... Na našim prostorima to su bili Dejan Mijač, Ivana Vujić, Miloš Lolić, Aleksandar Popovski, Stevan Bodroža, Nikola Zavišić, Alisa Stojanović, Đurđa Tešić, Bojan Đorđev, Jelena Bogavac, Ana Tomović...

Miloš Lolić u 136-137. izdanju časopisa za pozorišnu umetnost "Teatron" zaključuje:

"Valjalo bi zato uvesti jednostavnu podelu na dve osnovne upotrebe video-slike: pasivno (snimak) i aktivno (prenos). Ta je razlika vidljiva među delima pomenutih pozorišnih stvaraoca - pasivno bi bilo projektovanje unapred snimljenog ili kompjuterski dizajniranog video-materijala preko scenografije (Ostermajer, Varlikovski, Garsija, Makras), dok bi aktivna bila upotreba direktnog video-prenosa kojim se publici prikazuje skriveno izvođenje (Poleš, Šteman, Simons, Gebels)..."

Izabrao sam nekoliko autora i njihovih dela za koja mislim da dobro objašnjavaju kreativnu upotrebu projekcije na sceni.

5.2.1. Hajner Gebels (*Heiner Goebbels*) i “*Eraritjaritjaka*”

*“Pozorište treba da osvoji novu umetničku teritoriju,
da rizikuje momente meditacije i misterije,
da postavi pitanja za koja ne poseduje odgovore.”*

Hajner Gebels

Hajner Gebels (*Heiner Goebbels*) rođen je 1952. u Nojštatu (*Neustadt*). Počeo je svoju karijeru kao muzičar pišući komade za predstave, film i savremeni ples. Producira mnogobrojna muzička audio izdanja i održava koncerte sa “Orkestrom navodno radikalno levičarskih limenih duvača” (“*Sogenanntes Linksradikales Blasorchester*”). Profesor je na “Institutu za primenjeno pozorište” i studija “Justus Liebig” Univerzita u Gisenju (“*Justus Liebig-a*”, *Giessen*). Takođe je i predsednik “Pozorišne akademije” u Esenu (*Hessen*). Radio dramom je počeo da se bavi 80-ih najčešće po tekstovima Hajnera Milera. Višestruki je dobitnik nagrada *Prix Italia*²¹ i *Karl Sczuka*²². U toku 90-ih godina počinje da se bavi pozorištem, prvo kao kompozitor u muzičkim predstavama “*Newtons Casino*” (1990.) i “*Römische Hunde*” (1991.)



Slika 19: Predstava “*Eraritjaritjaka*”

²¹ *Prix Italia* je internacionalna nagrada italijanske nacionalne televizije u kategorijama televizije, radija i internet prezentacija. Osnovana je 1948. godine od strane RAI - Italijanske radio-televizije. (Wikipedija)

²² *Karl-Sczuka* nagrada za radio-dramu i umetnost radija je jedna od internacionalno najprestižnijih nagrada u ovoj kategoriji iz Nemačke.

Prvu predstavu režirao je 1998. godine u *Théâtre Vidy-Lausanne* u Lozani (Švajcarska) - bila je to predstava "Meks Blek" ("*Max Black*").

Inovativne, ali i radikalne metode stvaranja zadivljujućih audiovizuelnih kompozicija postaju Gebelsov zaštitni znak.

"*Eraritjaritjaka*" (slika 19.). je praktično treći i poslednji nastavak trilogije koju je Hajner Gebels (*Heiner Goebbels*) realizovao sa Andre Vilmsom (André Wilms). Prva dva nastavka bili su "*Or the hapless landing*" (1993, *KunstenFESTIVALdesArts*, 1994.) i već spomenuti "Meks Blek".

Kako tvrdi nemački teatrolog Hans-Tis Leman (*Hans-Thies Lehman*) u svom eseju "Postdramsko Pozorište", od sredine dvadesetog veka obnavlja se pristup pozorišnoj umetnosti, do tada prvenstveno shvaćenoj kao govorno-književnoj vrsti (*Lehman*, 2004.). U dvadeset prvom veku, eri u kojoj vlada pokretna slika, pozorište postaje multidisciplinarna umetnost, umetnost koja likovnu umetnost kao i umetnost zvuka (što obuhvata više od samog polja muzike) stavlja u ravan sa dramskim tekstom. Na taj način, uspostavljaju se nova estetska pravila u okviru kojih vizuelna i čulna dimenzija pozorišne umetnosti dobijaju veoma značajnu ulogu. Takozvano „vizuelno pozorište” u okviru kojeg je umetnički čin sastavljen prvenstveno od vizuelnih slika, ne treba da se shvata kao njima ograničen. U širem smislu, to je neka vrsta materijalnog jezika koji se obraća svim čulima i tako dočarava mentalne slike u kojima su sve komponente - prostor, predmeti, pokreti scenografije, glas, zvukovi i muzika - podjednako bitne kao i glumci, a mogu čak ponekad i da ga zamene. Svakako ne treba shvatati ovu vrstu izvedbe kao antonimičnu dramaturškom/dramskom pozorištu. Nju nije za sada moguće zaključiti definicijom.

Jedan od najsnažnijih predstavnika ove vrste radikalnog izraza je bez sumnje nemački reditelj i kompozitor Hajner Gebels (*Heiner Goebbels*). Sa svojom najradikalnijom predstavom "*Šifterove stvari*" ("*Stifters Dinge*") koja je 2008. godine gostovala na beogradskom festivalu BITEF. Gebels zamagljuje granice između pozorišta, muzike i instalacije, i uspostavlja njihovu interakciju na sceni. Ova po svemu neobična predstava može se gledati kao izazov postavljen scenskim konvencijama utoliko što se predstavlja kao živo delo ali bez učešća glumaca ili muzičara.

Onaj koji poznaje muziku, o njoj ništa ne zna²³

Hajner Gebels može da važi za neku vrstu autsajdera u istoriji muzike XX veka. Njegova hibridna dela su se uvek nalazila na raskrsnici, između raznih umetničkih oblasti i

²³ *Videti (Warburton & Livingston, 1997).*

možu se nazvati „audio komadima”. Možemo sa sigurnošću da tvrdimo da je njegov originalni pristup pomogao da savremena klasična muzika obnovi svoje perspektive. Ovde ću se kratko vratiti na bitne momente u Gebeslovoj biografiji. Njegova muzička vokacija se formirala u trenutku značajnog otkrića dela i ličnosti Hansa Ajslera (*Hans Eisler 1898-1962*), koji je bio Šenbergov (*Schönberg*) student i Brehtov (*Brecht*) saradnik.

Ono što će zainteresovati mladog Gebelsa, tada još studenta sociologije, su korelacije između muzike i politike, kao i mešanje žanrova. Već je rano ubeđen da „onaj koji poznaje muziku, o njoj ništa ne zna” i zato je Gebelsova muzička kultura sastavljena od namerno raznovrsnih umetničkih izraza. Njegova prva iskustva u oblastima roka, džeza ili agit-pop fanfare su jednako značajni kao i njegovo klasično muzičko obrazovanje. Na početku svoje karijere radio je kao kompozitor na filmu (*Helke Sander*), u pozorištu (*Claus Peyman*, *Matthias Langhoff*) ili savremenom plesu (*Frankfurt Ballet*, *Mathilde Monnier*). Ubrzo, Gebels počinje da se bavi i radio dramom gde adaptira književna dela Edgara Alana Poa (*Edgar Allan Poe*), Tomasa Pinčona (*Thomas Pynchon*), Alana Rob Grijea (*Alain Robbe-Grillet*), Fransisa Ponža (*Francis Ponge*), Gertrude Štajn (*Gertrude Stein*) a ponajviše Hajnera Milera (*Heiner Müller*).

Gebelsovo polimorfno delo koje se razvija kasnih sedamdestih godina prošlog veka, nikada nije podleglo nijednoj određenoj školi, stilu ili formi. Komponovao je radiofonska dela, vokalnu muziku, komade za velike ansamble, kamernu muziku za francuski *Ensemble InterContemporain* kao i za nemački *Ensemble Modern*. Sa istim je razvio posebnu vrstu kreativnog procesa stvaranja, jedinstvenog po svom postupku dekonstruisanja paradigme komponovanje/tumačenje. Ova značajna saradnja mu je omogućila da maksimalno eksperimentiše i da sve više intenzivira scensko prisustvo/nastup instrumentalista.

U svojim “kompozicijama” “Crno preko belog” (“*Schwarz auf Weiß*”, 1996) i “Ajzlerovi materijali” (“*Eislermaterial*”, 1998), muzičari su poput performerera; njihovi postupci i pokreti skiciraju scensku radnju koja se prepliće sa akustičkim i elektronskim zvukovima koje proizvode. Muzička praksa Hajnera Gebelsa polako počinje da osvaja i scenu.

„Ponekad kažem da ja, kada komponujem, zapravo radim kao reditelj, u smislu da tragam za mogućnostima koje muzičari nude, koja su njihova umeća, kakve su ličnosti, sve te informacije pokušavam da uklopim u svoju kompoziciju. To podseća na način rada reditelja sa glumcima u pozorištu. Ali kada režiram, radim kao kompozitor u muzičkom smislu: radim na ritmu predstave ili na kontrapunktu vizuelnih i zvučnih elemenata.” (Jovičević, 2012).

U intervju koji je dao Aleksandri Jovičević prevedenom u časopisu “*Teatron*”, Gebels objašnjava da se posvećuje umetnosti interkonektivnosti i da ga posebno interesuju

preplitanja između pozorišta i muzike. Njegova umetnička praksa će se tokom devedesetih polako fokusirati na scenu i izvođenje, a možemo ovde izdvojiti neke od njegovih najbitnijih predstava, kao *“Ili neuspelo iskrcavanje”* (1993), *“Max Black”* (1998), *“Hashirigaki”* (2002) i *“Eraritjaritjaka”* (2004), koja svaka na svoj način predstavlja scenski reprezent njegove estetike i pristupa teatarskom činu u svoj njegovoj složenosti.

Jedan od najbitnijih dramaturških pokretača koji se može naći u Gebelsovima predstavama povezan je sa istraživanjem višestrukih resursa pozorišnog prostora. Na svojevrsan način, nemački umetnik pokazuje u svakom svom opusu bezbroj mogućnosti koje nudi pozorišna scena. Svaka njegova predstava može se tumačiti kao „detinjasta fascinacija” pozorišnom mašinerijom i njenim efektima. Likovi koje stvara i pušta da se po njoj kreću, uvek deluju kao pronalazači koji je zajedno sa nama otkrivaju. Andre Vilms (*André Wilms*) koji tumači ludog naučnika u *“Max Black”*-u ujedno je i usamljeni istraživač koji obavlja neobične rituale i dete-sanjar koje se čudi zvukovima i slikama koje samo proizvodi pokrećući neobične scenske pirotehničke sprave. Gebelsova scena postaje laboratorija u okviru koje se eksperimentiše najrazličitijim mehaničkim napravama.

Na isti način, tri ženska lika u *“Hashirigaki”* zabavljaju se koristeći sve mogućnosti svojih instrumenata - reinterpetirajući pesme iz albuma Bič Bojsa (*Beach Boys*), *“Zvuci domaćih životinja”* (*“Pet Sounds”*). One se čude sopstvenim svetlećim kostimima i igraju se njihovim odsjajem. U *“Eraritjaritjaci”*, Gebels koristi video kao bi prevazišao fizičke granice scene i proširio svoje istraživanje na svet koji okružuje pozorišnu salu, trudeći se da izazove spektakularno iznenađenje.

Kako umetnik i sam kaže, uvek ga je prvenstveno interesovalo da istražuje *„kako raditi sa mašinama, sa zvukom mašina, to je oduvek bilo važan kontrapunkt izvođenju uživo. Uvek me je zanimalo to varničenje koje nastaje između muzičara koji nastupaju uživo i njihovog izraza nasuprot, na primer, otpora tehnologiji ili nekoj drugoj sili koju morate da prihvatite i sa kojom morate da se borite”* (Jovičević, 2012).

“Eraritjaritjaka” je enigmatična, bogato osmišljena i intenzivna muzička produkcija koja na vrlo zanimljiv način koristi višemedijska sredstva. Bazirana je na kratkim beleškama koje je napisao Elijas Kaneti (*Elias Canetti*), dobitnik Nobelova nagrade za književnost 1981. godine, a kroz koje se glumac Andre Vilms (*André Wilms*) suočava sa muzikom, publikom pa i samim sobom. U svojim beleškama Kaneti je odredio kojom će se muzikom koristiti, kao i koji jezik će biti korišćen. U ovom delu preispituju se beznađe, gradovi kao mesto za život, mediji masovnih komunikacija, životinjsko carstvo, i najvažnije, moć hijerarhijskog poretka društva.

Muzički repertoar čine dela od Bahove “*Umetnosti fuge*”, do muzike za gudački kvartet različitih kompozitora među kojima su Moris Ravel (*Maurice Ravel*) i Dmitrij Šostakovič (*Дмитрий Дмитриевич Шостакович*), ali i Gevin Brajars (*Gavin Bryars*) i Georg Kramb (*Georg Crumb*). “Kvartet Mondrijan” (“*Mondrian string Quartet*”) izveo je ove kompozicije virtuozno i životno.

Svetlosni i scenski efekti jedan su od razloga zašto je ovo delo toliko uzbudljivo i nepredvidivo, a za njih je bio zadužen Klaus Grunberg i možda još važnije - tu su video projekcije koje je dizajnirao Bruno Devil (*Bruno Deville*). Ove projekcije uživo prate konstantne promene koje glumac Andre izvodi na sceni i svakako da pomažu ubedljivosti odglumljenog, donoseći taj specifičan efekat za ovo delo - a to je da se granice između pozorišne predstave, performansa i filmske projekcije stalno pomeraju i prepliću, dok se istovremeno zamućuje granica između fikcije i realnosti. Naime kameraman počinje da prati glumca koji napušta scenu. On odlazi niz hodnik, odlazi na ulaz ispred pozorišta, ulazi u taksi i odveze se do udaljene zgrade. Ulazi u stan, proverava frižider... Na kraju se ipak ispostavlja da je ono što je percipirano kao prenos uživo, a što je delovalo kao da je unapred snimljeno - zapravo uživo - stan je bio odmah uz scenu pozorišta.

Koliko god da su tri nastavka “*Eraritjaritjaka*”, “*Or the hapless landing*” i “*Max Black*” međusobno različita ona isto tako i dele sličan princip gde individua preispituje svoje postojanje kroz beleške i isečke iz dnevnika. “*Eraritjaritjaka*” je ovde detaljnije objašnjena upravo zbog svog višemedijskog pristupa gde uživo izvedeno i reprodukovano na ekranu grade narativ dela.

5.2.2. Frank Kaštorf (*Frank Castorf*)

Za Franka Kaštorfa (*Frank Castorf*) malo je reći da je kontroverzan, nepredvidiv, hrabar. Rođen u Istočnom Berlinu 1951. godine, studirao je dramu na Humboltovom univerzitetu. Režirao je u Istočnoj Nemačkoj, a posle pada Zida 1989. godine, režirao je i u Zapadnoj Nemačkoj tekstove Getea, Šekspira, Ibzena, Bulgakova. U središtu njegovog interesovanja nalaze se dela Dostojevskog, ali i Tenesi Viliijamsa. Kaštorf je poznat i kao žestoki kritičar komunističke ideologije, ali i globalizacije i liberalnog kapitalizma. Autori kao što su Dostojevski (*Фёдор Михайлович Достоевский*), Bulgakov (*Михаил Афанасьевич Булгаков*), Tenesi Viliijams (*Tennessee Williams*), Hajner Miler (*Heiner Müller*) ili Bertold Breht (*Bertolt Brecht*) čine literarni predložak Kaštorfovih produkcija. Ipak njegov tekst čine samo delovi integralnih tekstova navedenih autora koji su štrihovani

prema ličnim principima, skraćivani ili dopunjavani asocijativnom metodom, filmskim omažima, stranim dramama, političkim govorima ili manifestima, filozofskim tekstovima ili pesmama.

Frank Kaštorf, nemački i evropski reditelj bio je gost 45. Bitefa. Njegova predstava „U Moskvu! U Moskvu!” (slika 20.), u produkciji matičnog pozorišta „Folksbine” iz Berlina, sa Trga Roze Luksemburg, urađena po delima A. P. Čehova „Tri sestre” i „Seljaci”. Ta dva dela predstavljaju dva pogleda pisca na istu situaciju - jedna je iz pozicije buržoazije, druga iz pozicije proleterijata, a Kaštorf analizira kako njihovo spajanje i dovođenje u zajednički kontekst anticipira i predviđa stanje koje stvara uslove za Oktobarsku revoluciju.

Možda dublje značenje donosi i istorija nastanka ove predstave. Ona je dakle koprodukcija Moskovskog Čehovljevog Festivala, Bečkog *Festwochen* i Gete instituta iz Moskve (*Goethe-Institut Moscow*). Godinama nakon prikazivanja Peter Štajnove legendarne Šaubine verzije komada “Tri sestre”, festivalski čelnici su po svaku cenu hteli da imaju njenu radikalnu alternativu.



Slika 20: Predstava „U Moskvu! U Moskvu!”

Kaštorf se na kraju odlučio da prihvati angažman i otputovao u južno-ruski grad Taganrog radi priprema - da bi se inspirisao mestom gde je Čehov odrastao. Upotreba video kamere, sa kojom je Kaštorf postigao klimaks i završnu poentu u njegovoj ranijoj produkciji “Idiot” vraća se u ovoj predstavi, iako dugo nije koristio ovaj stilizujući alat. Upotreba videa u

ovoj predstavi mnogima je bila najupečatljiviji postupak, onaj koji je ostavio najvećeg traga na gledaoca: Ona se često spominje u tom kontekstu kada se govori o nastupu na 45. izdanju festivala BITEF. Kaštrof je u ovoj predstavi sakrio glumce od publike i postavio ih na scenu preko video projekcije koja je prenosila uživo scene koje su izvodili udaljeni od direktnog kontakta sa pogledima publike.

5.2.3. Markus Orn (*Markus Örn*), “*Conte d'amour*”

Vizuelni umetnik Markus Orn (*Markus Öhrn*) rođen je 1972. godine u Švedskoj. U 2008. godini završava Master studije Finih umetnosti Konstfack u Stokholmu. Fokus njegovog rada su video instalacije, koje su bile izvođene u Švedskoj i internacionalno. “*Conte D'Amou*” je obeležio početak njegovog rada kao pozorišnog reditelja uz saradnju sa kolektivima “*Institutet*” (Švedska) and “*Nya Rampen*“ (Finska). Od tada nastavljaju da saraduju zajedno na narednim projektima. “*We love Africa and Africa loves us*” je premijerno prikazana na jesen 2012. na festivalu “*Foreign Affairs*” u centru *Hau - Hebbel am Ufer*.

Za predstavu “*Étant donnés*” čuvenog reditelja Jana Fabra bio je pozvan da inscenira svoje solo delo. Markus Orn živi u malom mestu *Niskanpää* u severnoj Švedskoj i u Berlinu. Njegov projekat “*Azdora*” je originalno produciran u saradnji sa “*Santarcangelo*“ festivalom i bio je prikazan na Bijenalu u Visbadenu 2016. godine a zatim i širom Evrope.

Proizvod saradnje švedskih, finskih i nemačkih umetnika na predstavi “*Conte d'amour*” (slika 21.) je prikaz zastrašujuće poznatog čudovišta - Jozefa Fricla i Ariel Kastru. “*Conte d'amour*” je mračno putovanje video umetnika preobraženog u pozorišnog reditelja Markusa Orna. Uznemirujuća, zahtevna, ali očigledno i neophodna, ova predstava je na turneji od svoje premijere 2010. godine. Ovo delo koristi se pristupom izlaganja na način koji je u isto vreme uverljiv i nezamisliv. Vidimo direktan video-prenos glumačke izvedbe iza belog razapetog platna gde se zapravo nalaze glumci. U isto vreme vidimo njihove senke na platnu i iznad vidimo video projekciju njihove igre. Kreću se iza i ispred platna, sviraju i pevaju uživo.



Slika 21: Predstava "Conte d'amour"

Markus Orn, video-umetnik po obrazovanju, sa "Conte d'amour" (slika 21.) dovodi u pozorište vizuelne umetnosti i domišlja scenski jezik asocijativnih reči, širokih pogleda i perspektiva, sa videom koji se prenosi uživo zajedno sa ranije snimljenim prizorima.

5.3. Filmske prakse sa uživo izvođenim elementima

Kombinacija koja se definitivno ređe sreće je ta da je filmska projekcija baza čemu je su dodati uživo izvedeni elementi. Naravno da nije lako napraviti podelu između scenskog događaja i filmske projekcije kada su ovakve hibridne forme u pitanju. Verovatno da nije dovoljan argument to da li se ovakav događaj dešava u bioskopskom ili pozorišnom ambijentu, ipak pozorište nije čvrsto vezano za pozorišnu scenu jer se neretko smešta u javne prostore, crkve, galerijske prostore pa čak i one stambene i intimne. Isto tako filmska projekcija može biti izvedena na trgovima, vrhovima krovova, parkovima, bibliotekama, konferencijskim salama, opet galerijama i stambenim prostorima kao i na kraju krajeva na pozorišnoj sceni. S tim na pameti stvarno je teško reći ko je kome gost ali počecemo od nečega za šta se čini da je krenulo od filmske projekcije makar u idejnom i konceptualnom smislu ili od nečega što deluje da je na neki način nadgradnja filmske projekcije pre nego nadgradnja pozorišne igre.

5.3.1. Jožef Svoboda (*Josef Svoboda*)

Jožef Svoboda (Josef Svoboda) je bio nazivan “mađioničarem pozorišta” upravo zbog osvežavajućeg pristupa povezivanja praksi iz filma, plesa, pozorišta, muzičke kompozicije kao i tehnoloških inovacija. Smatra se da se njegov uticaj oseća i dan danas.

Rođen je u gradu Časlavu u Čehoslovačkoj (danas Češka republika) petog maja 1920. Formalno je obučen za stolara a kasnije je studirao i na praškoj školi za dizajn enterijera. Svoju pozorišnu karijeru započeo je sa amaterskom trupom pri *Smetana Muzeju* u toku Drugog svetskog rata. Po završetku rata studirao je arhitekturu i dizajn pri akademiji umetnosti u Pragu. U to vreme počeo je da radi za Veliku operu *5. maj*, kolektiv koji je težio unapređenju operskih scenskih tehnika.

Za Nacionalni teatar počeo je da radi 1948. godine gde zajedno sa Otomarom Krejčom, Alfredom Radokom (*Alfréd Radok*), Miroslavom Mačačekom (*Miroslav Macháček*) i Jaromirom Pleskotom (*Jaromír Pleskot*) započinje slavnu eru ovog pozorišta. Uporedo je saradivao na istaknutim operskim produkcijama, najviše sa rediteljima Bohumilom Hrdličkom (*Bohumil Hrdlička*) i Vaclavom Kašlikom (*Václav Kašík*). Ubrzo zatim Svoboda postaje umetnički i tehnički rukovodilac, a u periodu od 1970. do 1979. radi kao glavni scenograf. Širu svetsku pažnju privlači od 1960. inovativnim filmsko-scenskim delom “*Laterna Magika*”. Ovo delo pripremio je uz reditelja Alfreda Radoka uoči svetskog sajma *EXPO58* u Briselu. Sledile su internacionalne saradnje sa imenima kao što su Lorens Olivije (*Laurence Olivier*), Džon Dekster (*John Dexter*), Leonard Bernštajn (*Leonard Bernstein*) i Rolan Peti (*Roland Petit*).

Rad Jožefa Svobode u kom se služio novim tehnologijama, takođe i praksama iz fizike i hemije, duboko je uticao na razvoj scenografije i najavio veliko unapređenje na polju dizajna scenskog svetla. Zbog njegovih zalaganja profesija scenografa drastično je dobila na značaju na globalnom nivou. Poznato je i da je njegov doprinos u afirmaciji ove profesije bio i u tome što je pomagao da se pokrenu događaji kao što je *PQ* Praško kvadrijenale (najveće svetsko takmičenje u scenografiji, svetskoj arhitekturi i tehnologijama osnovano 1967. godine) i *OISTAT* (internacionalna organizacija scenografa, scenskih arhitekata i tehničara, ustanovljen u Pragu 1968. godine). Predavao je u školi primenjenih umetnosti u Pragu i na mnogim master programima na univerzitetima izvan Čehoslovačke kao što su *Prat institut* u Njujorku i *Benaff centar* u Kanadi.

Živeo je do 8. aprila 2002. godine.

5.3.1.1. “*Laterna magika*”

Svobodino ime je najčešće vezivano za predstavu “*Laterna magika*” (slika 22.). Ovo delo prvi put je predstavljeno publici na *EXPO58* u Briselu i Svoboda ga je predstavio zajedno sa rediteljem Alfredom Radokom i svojim timom saradnika. Od samog nastanka nije bilo jasno da li je “*Laterna Magika*” film, teatar ili potpuno nova vrsta performansa. Sadržao je balet, igrani nastup, nekoliko filmskih projekcija kao i svoju zvučnu komponentu. “*Laterna Magika*” se poigravala sa konceptom takozvanog virtuelnog i psihološkog vremena. Isticala se svojom velikom preciznošću u sinhronizovanju aktera na sceni i radnji na platnu, i izrazito preciznim mizanscenom. Uspeh na ovom izdanju *EXPO*-a bio je zaista veliki. Po povratku u Prag osnovano je pozorište pod istim imenom - “*Laterna Magika*” - pod čijim okriljem je istoimena predstava nastupala na brojnim internacionalnim festivalima.



Slika 22: “*Laterna Magika*”

Ostale zapažene produkcije ovog pozorišta su “*Magic Circus*” u režiji Evalda Šorma iz 1977. godine koja se igra i dan danas, “*Night Rehearsal*” u režiji Anotonin Maše, “*Odysseus*” u režiji Šorma i “*Graffiti*” iz 2002. godine.

Jožef Svoboda je stekao slavu i kroz osmišljavanje tehničkih sistema koje je razvijao u komercijalnom okruženju kao što su međunarodni sajmovi sa velikim uspehom. Jedan od njih bio je *“Polyekran”* (u bukvalnom prevodu *“višestruki ekran”*) (slika 23.) prikazan na sajmu *EXPO 58* u Briselu, iste godine kada je bila prikazana i već pomenuta *“Laterna magika”*. Sistem od osam platana za projekciju bio je pažljivo raspoređen u crnom prostoru scene. Projekcija fotografija i filmskog sadržaja zajedno sa muzikom uspešno je stvorila iluziju scenskog događaja bez izvođača na sceni.



Slika 23: Delo *“Polyekran”*

Na češkom paviljonu internacionalnog sajma u Montrealu 1967. godine predstavio je *“Poliviziju”* (*“Polyvision”*), sistem sastavljen od više trodimenzionalnih pokretnih objekata na koje se projektuju slajdovi i filmski materijal sa muzičkom kompozicijom koja takođe funkcioniše bez živih izvođača. U saradnji sa Jaroslavom Fričom (*Jaroslav Erik Frič*) Svoboda je sačinio delo od devet i po minuta vrlo kompleksne projekcije koja se bavila temom češkog industrijskog života. Pratila je običan radni dan radnika hidro-elektrana i pokretnih traka u fabrici tekstila na vrlo neobičan način. Platna su bila nekonvencionalna utoliko što su se pomerale bliže i dalje u odnosu na publiku pa čak i u stranu, zatim se slika

projektovala i na površinu kao što je rotirajući obruč što je dalo utisak da je ovalna površina od čvrstog materijala. Svakako prostor u kom je izvedeno ovo delo transformisan je u jedan veliki poligon za audio-vizuelni ugođaj sačinjen od ogledala, pokretnih kocki, prizmi i metalnih obruča, naravno i od plafonskih, podnih i ostalih zidova prostora po kojima se projektovala slika. Slika je projektovana uz pomoć jedanaest filmskih projektora i dvadeset osam projektora za foto-slajdove.

5.3.2. Filip Glas (*Philip Glass*) - “*Dracula*” i “*La belle et la bete*”

Kroz svoje opere, simfonije, kompozicije za sopstveni ansambl i saradnju sa širokim spektrom umetnika, od Tvajle Tarp (*Twyla Tharp*), preko Alena Ginzberga (*Allen Ginsberg*), Vudi Alena (*Woody Allen*) do Dejvida Bouvija (*David Bowie*), Filip Glas (*Philip Glass*) imao je neverovatan uticaj na muzički i intelektualni život jednog doba.

“*Ajnštajn na plaži*”, “*Aknaten, Putovanje*” - samo su neki od naslova opera igranih u najvećim svetskim pozorišnim kućama, puneći ih do poslednjeg mesta. Pored ovoga, Glas je pisao muziku za eksperimentalno pozorište - kao i za Oskarom nagrađene filmove. Neki od njih su “*Sati*” reditelja Stivena Daldrija (*Stephen Daldry*), dok je “*Koyaanisqatsi*”, njegov i Rediov filmični pejzaž (u izvođenju Ansambla Filipa Glasa), moguće najuspeliji spoj slike i zvuka još od “*Fantazije*” Volta Diznija (*Walt Disney*). Njegove lične i profesionalne veze upletene su u vodeće rok, pop i “*world music*” umetnike od 60-ih godina prošlog veka i početka saradnje sa Robertom Vilsonom (*Robert Wilson*). Zapravo, Glas je prvi kompozitor koji je osvojio najširu, multigeneracijsku publiku kako u operi, na filmu, koncertima, tako i u popularnoj muzici gotovo istovremeno.

Rođen 1937. godine, odrastao je u Baltimoru i studirao na Univerzitetu u Čikagu, na Džulijardu i u Aspenu sa Dariusom Milhaudom (*Darius Milhaud*, francuski kompozitor). Nezadovoljan tadašnjom modernom muzikom, seli se u Evropu, gde je učio sa legendarnom Nađom Bulanžer (*Nadia Boulanger*, francuska kompozitorica), i blisko radio sa virtuozaom i kompozitorom Ravi Šankarom (*Ravi Shankar*, indijski muzičar). Vraća se u Njujork 1967. i oformljuje ansambl Filipa Glasa, sastavljen od sedam muzičara.

Novi muzički stil koji je potekao od Glasa kasnije će biti nazvan *minimalizam*, ali on sam nikada nije voleo takav naziv, ono što mu je bilo tačnije je - kompozitor muzike repetativne strukture. Većina njegovog ranog rada bila je zasnovana na produženom ponavljanju kratkih melodičnih fragmenata koji su se uplitali poput niti u jednu veliku zvučnu tapiseriju.

Nema mnogo minimalističkog u vezi sa njegovim celokupnom karijerom: u poslednjih 25 godina, Filip Glas je komponovao više od dvadeset i pet opera, malih i velikih, dvanaest simfonija, tri klavirska koncerta, i koncerte za violinu, timpane, kvartet saksofona i orkestre; muziku za mnoge filmove, od novih dostignuća do klasika. Radio je sa Polom Sajmonom (*Paul Simon*), Lindom Ronštat (*Linda Ronstadt*), Jo-Jo-Ma (*Yo-Yo-Ma*) i Doris Lesing (*Doris Lessing*) - među mnogim, mnogim drugima. Držao je predavanja, radionice i solo koncerte na klavijaturi svuda po svetu, i i dalje nastavlja da se pojavljuje sa postavom ansambla Filipa Glasa.

Poreklo Glasove "Lepotice i zveri", na primer, veoma je interesantno. Godinama se interesovao za francuski film, i bio posebno fasciniran Koktoovim (*Jean Maurice Eugène Clément Cocteau*) stvaralaštvom, i tako se 1994. odlučuje na pisanje muzike/opere zasnovane na Koktoovom filmu istog imena iz 1946. što će predstavljati, već treći Glasov rad na Koktoovom delu. No, ispostaviće se - ovo neće biti do sada viđen rad na filmskoj muzici, već potpuna inovacija u vidu menjanja izgovorenog dijaloga novim, snimljenim i pevanim dijalogom. Više od toga, trebalo je postići to da izgleda tako da glumci u filmu zaista izgovaraju novi snimljeni tekst, što je uspešno realizovao korišćenjem kompjutera za sinhronizaciju procesa.



Slika 24: "Lepotica i zver" Filipa Glasa

Opera za ansambl i film, "Lepotica i zver" (slika 24.) jedna je od Glasovih 26 opera i ujedno jedno od 50-ak filmskih ostvarenja. Ona nije ni snimljena opera niti živa opera sa filmom, već, potpuno nerealistično, oba istovremeno. Koktoova filmična fantazija uključuje

nekoliko dugih muzičkih sekvenci koje stvaraju natprirodnu atmosferu. Lepotica neminovno postaje nešto drugo, ali, šta? To je pitanje postavljeno pre dvadesetak godina premijerom Glasove “Lepotice”, kao drugog dela Koktoove trilogije koja je počela “Orfejem” i “Groznom decom”.

U svojoj prvoj operi, “Ajnštajnu na plaži” (1976) Glas i Vilson (*Robert Wilson*) izmislili su novi tip muzičkog teatra, u kom su muzika i pokret bili jednaki, povezani ali ne (kao u plesu, operi ili na filmu) u situaciji da jedno dominira nad drugim.

U sledećoj deceniji, “Lepotica i zver” je bila logičan nastavak na polju ovakvog rada. Vokali su bili negde između govora i pesme, i bila je potrebna velika preciznost u sinhronizaciji slike i zvuka, ali je Glas izračunao ritmove precizno u mikrosekundu. Bilo je teško, ali mnogo moderne muzike je ritmički daleko složenije, glavni izazov je, zapravo, bio učiniti da vokalne linije klize kao prirodan govor. Glas ovim metodom stvara potpuno novu atmosferu koja istovremeno poboljšava film, ali mu i prkosi. U operi, sanjiva lepatica i elegantna zver postaju više arhetipovi nego likovi, jer je muzika nešto što je iz našeg vremena, a stari crno-beli francuski film nije. Dve ere su u jukstapoziciji, muzika je obnovljena a film nije (što je bio radikalni potez pre 20 godina, a sada više nije). Ali, ono što ostaje radikalno promišljanje je prirode muzike i filma kroz vizir opere.

U filmu je, prosto, moguće menjati scene velikom brzinom - i često, kao što je bio slučaj u “Lepotici i zver”. Zapravo, postoji osamnaest scena plus uvodnih naslova za trajanje od oko 90 minuta filma. Svaka scena, dakle, u proseku je trajala manje od pet minuta, što je imalo potencijal da umnogome oteža i uznemiri tok predstave, pogotovo ako reditelj insistira na značajnim promenama na setu. Ovo nije bio nemoguć problem, ali je zahtevao maštu i oprezno upravljanje reditelja i scenografa. Za tu produkciju u Slovenskoj Nacionalnoj Operi i Baletu u Ljubljani, reditelj Matjaž Farič i njegov scenograf Marko Japeli smatraju se uspešnim u izvedenom poslu. Pokušavati predstaviti svaku scenu drugačije, dakle, menjati set za svaku scenu uvek će predstavljati poteškoću, i to je upravo ono što su Farič i Japeli pokušali da izvedu. Set se sastojao prvenstveno od crnih zidova sa vratima koje bi scenski radnici brzo pomerili u različite položaje za svaku scenu, kao i svu relevantnu rekvizitu.

Video projekcije koje je reditelj dosta koristio, pomogle su u dve stvari, a to je da uvedu i upoznaju sa novim subjektima, i, bitnije, da odvuku pažnju od svog nepotrebnog kretanja na bini. Farič je takođe bio u ulozi koreografa, i odlično se snašao u njoj, pogotovo u brzim otvarajućim scenama.

Svakako, ovo je jedan od najubedljivijih primera uspešnog mešanja naizgled dva različita sveta, sveta filma i sveta scenskog nastupa. Spoj dela velikana kao što su Žan Kokto i Filip Glas senzacija su sama za sebe, a kada je reč o izrazito uspelom radu ugođaj je još veći.

5.3.3. “*The Rocky Horror Picture Show*”



Slika 25: “*The Rocky Horror Picture Show*”, 1975.

Film “*The Rocky Horror Picture Show*” (slika 25.) je horor komedija iz 1975. godine producirana od strane 20th Century Fox, sa potpisnicima Luom Adlerom (*Lou Adler*) i Majklom Vajtom (*Michael White*) a u režiji Džima Šermana (*Jim Sharman*). Džim Šerman je, osim što glumi u samom filmu, napisao scenario za film zajedno sa Ričardom O’Brajenom (*Richard O’Brien*). Filmu je prethodila pozorišna verzija iz 1977. godine koju je napisao i komponovao sam Ričard O’Brajen. Ova produkcija je omaž ali i parodija na filmove B produkcije a posebno na žanr horora i naučne fantastike iz perioda od 30tih godina pa sve do ranih 60tih godina. Podelu čine još Tim Kari (*Tim Curry*), Suzan Šaradon (*Susan Sarandon*), i Beri Bostvik (*Barry Bostwick*), narator je bio Čarls Grej (*Charles Gray*) a tu su i glumci pozorišta *Royal Court Theatre*, *Roxy Theatre*, i *Belasco Theatre* uključujući Nel Kembl (*Nell Campbell*) i Patriciju Kvin (*Patricia Quinn*).

Priča počinje sa mladim parom po kišnom danu koji, pošto im se kola pokvare, pokušavaju da pronađu telefon u blizini kako bi zatražili pomoć. Nailaze na zamak u kome se događa nekakva kostimirana proslava. Saznaju da je domaćin zamka izvesni Dr. Frank N. Furter (*Tim Curry*), naučnik koji je očigledno lud. Kasnije se još ispostavlja da je domaćin vanzemaljski transvestit, i da u laboratoriji u podrumu zamka proizvodi ili bolje reći uzgaja Rokija, mišićavog muškarca.

Film je snimljen u *Bray Studios* u Britaniji i na lokacijama u blizini seoskog imanja *Oeklez Court* koje je od ranije poznato po produkciji horor filmova jer ga je koristila filmska kuća *Hamer Film Productions*. Mnogo rekvizite i scenografije ove produkcije korišćeno je i za snimanje "*The Rocky Horror Picture Show*"-a. Veruje se da je dizajn kostima ovog filma, za koji je bila zadužena Su Blejn (*Sue Blane*), uticao na nastanak punk-rock estetike sa obeležjima kao što su ofarbana kosa i pocepane najlon čarape.

Iako su u početku kritičari bili vrlo oprečnih mišljenja, delo ubrzo postaje poznato kao ponoćni film u kome publika počinje da učestvuje u događaju. Prvo u *Waverly teatru* u Njujorku 1976. godine, a potom kostimirani obožavaoci u skoro isto vreme počinju da učestvuju u projekcijama i u *King's Court Teatru* u Pitsburgu. Zatim se ovaj fenomen proširio čitavom Amerikom. Publika se iznova vraćala na projekcije i počela da se obraća platnu, da peva i "preglumljava" scene, da dolazi kostimirana u likove filma. Ovakve grupe obožavatelja nazivali su *shadow cast* (tamna strana glumačke podele). Kult ovog filma proširio se i celim svetom do mere da se na njegovo izvođenje može naići čak i u Parizu 2019. godine. U 2016. godini adaptiran je u televizijski film pod naslovom "*The Rocky Horror Picture Show: Let's Do the Time Warp Again*" u režiji Kenija Ortege (*Kenny Ortega*).

Iako je spoj nastao spontano, ovo delo primer je gde filmska projekcija i živa izvedba srećno funkcionišu zajedno.

6. Horski aparat i funkcija hora kroz istoriju

Poreklo horske muzike može se pronaći u tradicionalnoj muzici, sa pevanjem u grupama, i to je bilo vrlo često u drevnim kulturama. Tamo susrećemo unisono pevanje, gde svi pevači pevaju isti muzički oblik u jednoglasju, kao u pozorištu antičke grčke, isto tako srećemo pevanje u zasebno podeljenim muzičkim celinama po glasovima, kao i harmonski komponovano pevanje koje je specifično za evropsku horsku muziku.

Najstariji horski aranžmani koji su ostali zabeleženi, a za koje se zasigurno zna da su horski, su Delfske himne²⁴ nastale u drugom veku stare ere u antičkoj Grčkoj, kao i Mesomedinske himne²⁵ koje su najkompletnije sačuvane. Za primer prve hrišćanske horske muzike u Grčkoj se uzima Oksirinhijska himna²⁶, koja sadrži i muzičku notaciju i tekst.

Ne znamo mnogo o razvoju grčke drame pre petog veka pre nove ere, ali je u delima Eshila, Sofokla i Euripida vidimo već razvijenu. U svojim tragedijama, a ponajviše u delu Orestija iz 458. godine pre nove ere, Eshil je ponovno uspostavio teme iz grčke mitologije na pozorišnoj sceni. Možda je i najvažnije to da je Eshil uspeo da nađe način da predstavi svest društva tako što je mit ugradio u lik čoveka. Po Aristotelu Eshil je taj koji je uveo drugog glumca na scenu i tako stvorio nove mogućnosti za dramsko pozorište.

Eshil se u svojim tragedijama bavi krivicom koja nastaje pobunom protiv moralnih načela i božanskih zapovesti, i slavi atinsku demokratiju. Sofokle je uvođenjem trećeg glumca unapredio mogućnosti samih likova koji sada mogu da ostvare temeljniju interakciju. Ta novina, kao i činjenica da je koristio krajnje mogućnosti jezika i to da je dijalog stavljao u prvi plan, omogućila je da u njegovim dramama radnja uvek izbija u prvi plan. Kroz tragedije "*Elektra*" i "*Car Edip*" Aristotel objašnjava svoje teorije o tri jedinstva drame: 1) jedinstvo vremena - jer je pravo vreme i pozorišno vreme identično; 2) jedinstvo mesta - jer se radnja događa na jednom mestu, i 3) jedinstvo radnje - jer postoji samo jedan zaplet. U Sofoklovim delima, za razliku od Eshilovih drama, bogovi nisu u prvom planu, već ljudi. Novitet je da su Sofoklovi likovi psihološki motivisani.

Hor ili kor (grč. χορός, lat. *chorus*) u antičkoj drami je grupa koja svojom pesmom daje komentar događaja ili sudbine glavnih junaka. Hor dakle funkcioniše kao jedan lik,

²⁴ *Delfske himne* su dve muzičke kompozicije iz Antičke Grčke, koje su opstale u većim svojim delovima. Dugo se smatralo da datiraju iz circa 138 godine p.n.e. i 128 godine p.n.e. respektivno, ali su skorija istraživanja otkrila sumnju da su obe kompozicije napisane za nastup iz 128 godine p.n.e. (wikipedia)

²⁵ *Mesomed* sa Krita je bio grčki pesnik iz perioda rimske grčke, ranog drugog veka. (Wikipedia)

²⁶ *Oksirinhijska himna* (eng. Oxyrhynchus hymn) je najraniji poznati manuskript grčke hrišćanske himne koja sadrži i reči i muzičku notaciju. Pronađena je na oksirinhijskom papirusu 1918. godine u Egiptu i čuva se u biblioteci Oksforda u Engleskoj. (wikipedia)

zajedno sa svojim horovođom. Hor kroz istoriju po pravilu deluje kao kolektiv i on sada može da predstavlja jednu stranu dijaloga a izdvojeni glumac drugu.

Hor, kao i svi glumci, nosi maske karakteristične za dionisijske obrede, i uz pratnju frule peva lirske delove. U tragediji hor uvek nastupa kao jedan od likova koji je usko povezan za samom radnjom. Ponekad se i horovođa (grč. ἡγεμών ili κορυφαῖος) nakratko upušta u razgovor s glumcima. Hor najčešće nastupa iz pozicije tradicionalnih društvenih shvatanja, što se vidi kako po metričkoj formi horskih partitura tako i po moralnim stavovima koje obično zastupa.

Eshilov hor sadrži dvanaest članova, koji su se nazivali *horeuti* (χορευταί), a zatim je Sofokle uveo petnaestočlani horski ansambl i taj se broj nije menjao nadalje. Hor od petnaest *horeuta* mogao se postaviti u tri povorke (στοῖχος), u svakoj po pet članova, dakle u pet vrsta (ζυγόν). Hor je ulazio na orhestru²⁷, pevajući ulaznu pesmu²⁸ (ἡ πάροδος), obično publici s desne strane, poređan bilo u tri povorke bilo u pet vrsta. Horovođa, ili ponekad sam autor drame, stajao je na čelu srednje povorke ili vrste. Ulaznoj pesmi odgovarala je na kraju izlazna pesma²⁹ (ἡ ἔξοδος). Pred horom je uvek išao frulaš. U parodi i eksodi redovno je upotrebljavan anapestički metar³⁰, koji naročito dobro ide uz koračanje. U tzv. stajacim pesmama (στάσιμον), koje su pevane između dijaloških delova (epizodija), nisu se koristili anapesti i troheji³¹.

Kod Sofokla hor tumači i komentariše postupke glavnih junaka, dok kod Eshila hor dodatno učestvuje u samoj dramskoj radnji i motiviše postupke glavnih junaka. S druge strane, Euripidov hor ima sve manju ulogu u samoj radnji i uglavnom služi samo za lirske delove.

U antičkom pozorištu se uloga hora znatno menjala od autora do autora, ipak svima im možemo pripisati to da uvek imaju kolektiv kao svoj fizički oblik, i da nezavisno od toga kako je sačinjen - hor simbolički predstavlja glas naroda ili stavove društva. Hor govori ono što narod misli i ono što je u njegovu korist i ima jednak značaj kao i ono što izgovaraju ostali likovi u delu. Može se uočiti i da hor u grčkoj tragediji ima ulogu lika, u većoj ili manjoj

²⁷ Scenski prostor je bio oblika proste kružnice, *orhestra*, gde je hor plesao i igrao. Orhestra, koja je imala prosečan prečnik od oko 24 metara (78 stopa), bio je smešten na zaravnjenoj terasi u podnožju brda, na padini koja je prirodno pravila teatron, u bukvalnom prevodu mesto za gledanje. (Wikipedia)

²⁸ *Paroda* ili *parod* ili *parodos* (grčki: ἡ πάροδος = ulaz) označavao je u teatru drevne Grčke kako bočni ulaz na pozornicu ili scenu, tako i prvu pesmu koju je hor pevao izlazeći na pozornicu. (Wikipedia)

²⁹ *Eksoda* ili *eksod* (grčki: ἔξοδος = izlazak) jeste završni deo starogrčke drame, u kojem hor izlazi sa pozornice. (Wikipedia)

³⁰ *Anapest* je metrička stopa koja se pojavljuje u grčkoj i rimskoj književnosti, a sastoji se od dva kratka i jednog dugog sloga, odnosno od dva nenaglašena sloga kojima sledi jedan naglašeni. (Wikipedia)

³¹ *Trohej* je dvosložna stopa u antičkoj metrici, u kojoj je prvi slog dug a drugi kratak (U-). U akcenatskoj metrici, prvi slog u troheju je naglašen a drugi nenaglašen, suprotno od *jamba*. (Wikipedia)

meri. Kod Sofokla ima ravnopravan položaj u odnosu na likove dok kod Euripida hor nije baš takav.

Hor je za antičku tragediju od velike važnosti. Kao što smo rekli, hor iznosi stavove društva, postavlja radnju u kontekst tragedije, obeležava faze i celine, daje komentar radnji, i neretko dodaje novi uvid u događaje koji su se desili, svojim dejstvom pojačava dramatičnost, takođe ima svojstvo da ponavlja glavne teme. On može neposredno da utiče na radnju, da komentariše i razgovara sa glavnim likovima, ali može i imati raskinutu vezu sa radnjom.

Za razvoj savremenog horskog pozorišta nemoguće je preskočiti autora kao što je Breht (*Eugen Berthold Friedrich Brecht*) ili instituciju koja svoje postojanje u velikoj meri bazira na horu kao što je *Majningenski teatar*.

6.1. Bertold Breht

Bertold Breht (*Eugen Berthold Friedrich Brecht*) rođen je u Augsburgu 10. februara 1898. godine a umro je 14. avgusta 1956. godine u istočnom Berlinu. Važi za najznačajnijeg nemačkog pisca drama, pozorišnog teoretičara i pesnika dvadesetog veka. Breht je tokom prve četvrtine 20. veka ustanovio pozorišni pokret nazvan "*Epski teatar*". Kritikujući Aristotelove teatarske principe gde se gledalac poistovećuje sa likovima kroz glumačku igru i uživljava u priču predstave, doživljavajući katarzu Breht je uveo tehnike distanciranja gde se glumac ograđuje od lika i ne pokušava da ga predstavlja kroz sebe, uverljivom igrom ili identifikacijom sa njim, već nasuprot tome gradi lik ističući otklon od njega. Postupci kojima se Breht služio da bi postigao ovaj efekat bili su

- glasno deklamovanje sa čestim govorom u trećem licu o svom liku,
- izlaganje u prošlom vremenu,
- direktno obraćanje glumca publici,
- specifična upotreba svetla i muzike.

Ishod ove tehnike nazvan je "efektom začudnosti" (nem. *Verfremdungseffekt*) ili "fau-efekat" (nem. *V-effekt*). Jedan od prepoznatljivih postupaka bila je upotreba horskih ansambala za koje je često muziku komponovao Kurt Vajl (*Kurt Weill*) i grubo prekidanje ili započinjanje kompozicija u toku predstava. Cilj je bio uzdrmati gledaoca i sprečiti ga da se uživi u dramske situacije - naterati ga da kritički razmišlja pre nego da se emotivno angažuje. Breht je ustanovio i pripadao anti-Aristotelovskom pokretu kada je pozorišna forma u pitanju, a na ideološkom planu bio je anti-kapitalista i predani marksista. Brehtova agenda bila je:

osvestiti običnog čoveka da posmatra politički sistem na svestan i kritičan način kako bi ga naveo da počne da ga menja.

6.2. Majningenski teatar

Majningenski teatar (*“Das Meininger Staatstheater”*) je pozorište podeljeno na četiri odseka, i to na muzičko pozorište (opera, opereta i mjuzikl), dramsko i lutkarsko pozorište, kao i koncerte. Takođe postoje i redovna gostovanja baletskog i dramskog programa *“Državnog pozorišta Ajzenah” (Landestheater Eisenach)*.



Slika 26: Majningenski horski ansambl

Nalazi se u Majningenu, u Nemačkoj, i nosio je ime *“Majningensko gradsko pozorište” (Meininger Staatstheater)* sve do 2007. godine kada ga je promenilo u *“Majningenski teatar” (Das Meininger Theatre)*. Ovaj teatar smatra se kolevkom modernog rediteljskog pozorišta dok je Majningen prozvan grad-teatrom.

Horski ansambl je (slika 26.) oformljen prilikom osnivanja operskog ansambla za vreme vladavine vojvode Bernarda II međutim posle pauze u radu za vreme vojvode Džordža II i njegovog sprovođenja reformi drame i uspostavljanje Majningenske *“Hofkapelle”* kao koncertnog orkestra, tek od 1946. godine muzički pozorišni ansambl nastupa sa operom kao deo sopstvenog Majningenskog ansambla. Hor trenutno broji 33 punopravna člana koji redovno izvode samostalne nastupe kao deo repertoara muzičkog teatra, ali za zahtevnije

izvedbe im se priključuje 35-točlani poluprofesionalni horski ansabl, posebno kada je reč o najznačajnijim delima Vagnera kada se oformljava i horski ansabl od 120 pevača - jer Majningen i jeste originalno mesto izvedbi dela ovog kompozitora. Ovaj hor je tokom više od sedamdeset godina postojanja izveo preko 500 dela kao što su opere, operete, mjuzikli ili horske simfonija na čemu je radilo 17 reditelja hora, koji su razvijali njegovo zvučanje.

6.3. Kompleksan horski mizanscen

Vrlo očigledno hor u pozorištu ne predstavlja samo muzički ansabl. Hor osim svoje muzičke uloge ima ulogu koja tradicionalno predstavlja reč naroda još od tekovina antičkog pozorišta, ali u najdirektnijem praktičnom smislu predstavlja i proširenje glumačke podele. Ansabl sa više od 30 pevačica, kakav je na primer i Akademski hor Collegium musicum iz Beograda, devojački hor Fakulteta muzičke umetnosti u Beogradu (Univerzitet umetnosti u Beogradu), otvara dodatne mogućnosti na polju kostima, scenskog pokreta, izgovorene reči, mizanscena i glumačkog nastupa. Muzičko dejstvo horskog aparata na publiku vrlo je snažno kao što i veliku sugestivnu moć nosi izgovorena reč ili pokret veće mase ljudi.

Zasigurno da je hor u pozorištu produkcijski zahtevan pa se zbog toga sreće dosta retko, ali svakako nije tačno da se ne sreće uopšte. Od skorašnjih srpskih produkcija imali smo kreativnu upotrebu hora u predstavi “Putujuće pozorište Šopalović” reditelja Tomija Janežića u produkciji “Ateljea 212”, zatim jednu vrlo mizanscenski kompleksnu i ambicioznu predstavu sa tridesetočlanim horom u predstavi “Šklovski: Energija zablude” autorke i rediteljke Branislave Stefanović u produkciji *Hartefact fonda* iz Beograda. U evropskom savremenom pozorištu, kada je reč o upotrebi hora, verovatno je prva asocijacija - Ajnar Šlif. Ovi autori i njihove predstave bili su od značaja za moje istraživanje pa mislim da je važno da se neki od njih predstave i nešto detaljnije.

6.3.1. “Jelena Balšić” i “Šklovski: Energija zablude” rediteljke Branislave Stefanović

“Sve je važno.”

Branislava Stefanović

Branislava Stefanović je pozorišna, radio i TV rediteljka i redovna profesorka radio-režije na Katedri za pozorišnu i radio režiju Fakulteta dramskih umetnosti u Beogradu. Osnovala je i rukovodi Laboratorijom za doživljaj zvuka FDU – **soba64**.

Režirala je 20 predstava, 50-ak radio drama (igrane, dokumentarne, *ars acustica...*), TV serije (TV Beograd), TV film “*My voice*”. Autorka je stalne radionice zvuka u okviru

festivala autorskog filma "Evropa oko Evrope" (Pariz), "Moj glas" (saradnja FDU-a i Instituta za mentalno zdravlje iz Beograda), zvučne instalacije "Crna kutija". Autorka je i kustoskinja pokretne galerije zvuka "Staklena kutija" čijom je promocijom 2006. inicirana u rediteljku zvuka.

Dizajnu zvuka uvek je posvećena velika pažnja kod ove autorke, bilo da je reč o radio dramu ili radu na pozorišnoj predstavi. Zvučna instalacija "Staklena kutija" i predstava "Kneginja Jelena Balšić" kao i predstava "Šklovski: Energija zablude" ističu glavne rediteljske crte ove autorke. Branislava Stefanović se poigrava konvencijama praveći predstave koje se slušaju i zvučne instalacije u kojima se aktivno angažuje čulo vida. Koristeći nasleđa i mešajući ih sa savremenim otkrićima, rediteljka uspeva da stvori novi jezik - jedinstven na našoj sceni.

Predstava "Kneginja Jelena Balšić" postavljena je 2009. godine u Kruševačkom pozorištu. Nudi jedno sasvim originalno rešenje u stvaranju zvučne slike.

Četiri zvučne mašine (slika 27. i slika 28.) specijalno su konstruisane za ovu duodramu. Koristeći princip rada baroknih mašina za proizvodnju zvuka napravljene su četiri nove - u stilskom ključu industrijskog minimalizma. Predstava u kojoj se protagonisti sukobljavaju isključivo dopisivanjem, osmišljena je tako da se njihove reči i osećanja na jedan alegoričan način izražavaju zvukovima prirode, mašinama koje proizvode zvuk groma, kiše, talasa, kamena, zvuk vetra

Na sceni su i publika i glumci. Publika je smeštena na četiri tribine. Prazan prostor između tribina obrazuje krst iscrtan svetlom - prostor u kome se glumci kreću. Na kraju svakog od četiri kraka svetlosnog krsta nalazi se po jedna mašina - zvučna kapija. U ovakvoj postavci mašine za proizvodnju zvuka dobijaju veoma značajnu dramsku ulogu, tj. postaju treći lik drame.

O ulozi ovih mašina, za časopise "Klaka" i "Status", rediteljka je izjavila:

„Priča o Jeleni Balšić - vladarki i Nikonu Jerusalimcu - njenom dvadeset i nešto godina mlađem duhovniku koji žive svoje različite živote dopisujući se i nalazeći u tom „pisanom razgovoru“ ravnotežu (kad fizičkog kontakta nema i ne može biti) kojom drže svako svoj svet - ljubavna je priča. (...) Priznajem, dakle, da sam tekst prvo ČULA (...)

U „rešavanju“ ove predstave krenula sam od zvuka. Možda je i to bio jedan od razloga što je uveden i drugi glumac...Da bi mogli da „razgovaraju“ zvukom! Kako? Gotovo bez dodira, skoro bez direktnog pogleda, dvoje glumaca je bezmalo sve vreme tokom predstave, zajedno na sceni. Fizičko prisustvo u istom prostoru, neprekidno ukrštanje, razmimolaženje, preplitanje njihovih putanja crta mrežu sastavljenu od zamišljenih niti.

Kao da je bilo potrebno utvrditi četiri tačke oko kojih se ove niti snuju. U posebno „čvrstim“ trenucima niti se materijalizuju kroz zvuk - glumci proizvode zvuk kao zamenu za reč, dodir, ono što jedno drugom misle i osećaju a ne rade (utoliko je to i socijalna i politička priča) zvuk sa četiri kraja scene-sveta kao struja teče među njima kroz njihove prošle i buduće putanje-kablove...povezujući ih zauvek.

Grubo rečeno oni jedno drugo sviraju, komuniciraju kroz tu mrežu koju su ispleli jer njihovi su susreti zapravo susreti u duhu a ne u fizičkom svetu.



Slika 27: Rukovanje mašinom za kišu i mašina za vetar u predstavi "Kneginja Jelena Balšić"

Sad ponovo govorim o okolnosti da su se decenijama dopisivali a tek nekoliko puta sreli.

Njihov razgovor ili ljubav transponuje se u razgovor vode, vetra, kamena i groma. Metakomunikacija.

A jednostavno rečeno: kad On proizvede buru (vetar) Ona odgovori talasom (voda). Kad Ona izazove varnicu (kamen) čuje se Njegov grom (vatra). I tako ukруг.

Ritualno jezgro pozorišnog čina uslovalo je izbor izvora zvuka. Imala sam potrebu da nas sve „uronim“ u zajednički zvuk. Osećaj povezanosti - kao preduslov kolektivnog doživljaja - „katarze“ (o mom shvatanju ovog pojma...drugi put).

Zvuk sa zvučnika emituje se sa četiri tačke smeštene iza leđa publike - na svakoj tribini po jedna. Ovaj snažan zvuk uokviruje čitav prostor „pakujući“ ga u neku vrstu kutije i čini da zajedno vibriramo a ne samo čujemo.

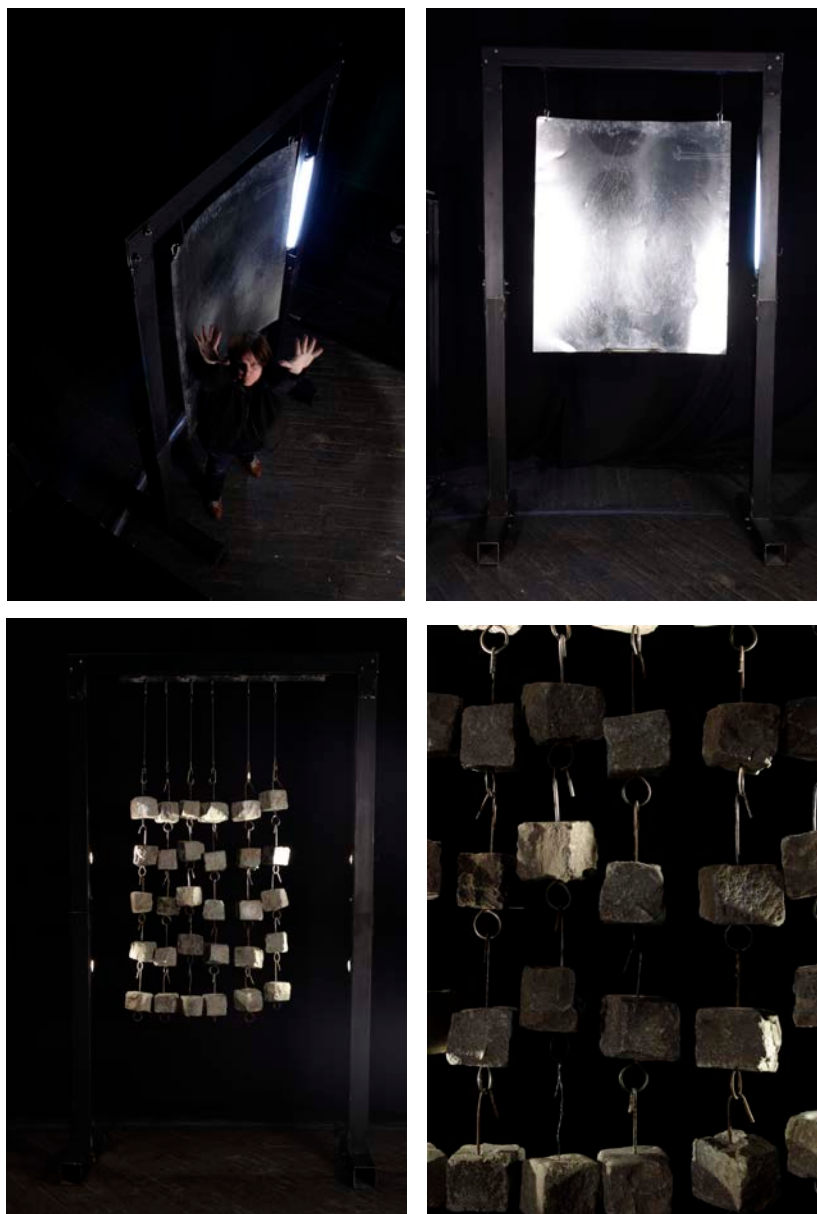
Živi elementi unutar ovog okvira četiri su mašine koje na prastari način proizvode zvuk kiše (zrnca unutar drvenog kubusa koji se okreće), zvuk vetra (platno razapeto na vitlo)...

Elektronika (naša savremena istorija) omotana oko drevnog jezgra gde je i udarac kamena o kamen MUZIKA.

Živo izvođenje na mehaničkim „mašinama“ s jedne i minimal i noise sa druge strane.

POJEDINAČNO suprotstavljeno KOLEKTIVNOM... (...)

Najzanimljivije su mi bile baš te zvučne mašine. I mogućnost da ih rekonstruišem u novom ključu. Reč je o baroknim spravama za pravljenje zvučnih efekata u pozorištu. A u mom tekstu-predstavi srednji je vek. A pravim je u XXI.“



Slika 28: Rukovanje mašinom za grom i kamenje u predstavi “Kneginja Jelena Balšić”

Rediteljka je nastojala da izmeša zvukove prirodnih pojava proizvedene baroknim mašinama sa minimalističkom elektronskom muzikom. Za reprodukovanje elektronske muzike korišćena su četiri zvučnika. Po jedan zvučnik postavljen je iza svake tribine i okrenut

na suprotnu stranu od glumaca i publike - ka zidovima prostora. Jako ozvučenje reprodukuje snažan zvuk čineći da cela sala podrhtava zajedno sa publikom i glumcima. Ovaj efekat čini da zvuk groma ili vetra koji čujemo iz baroknih mašina doživimo intenzivnije - kao pravi. Barokne mašine čine da prepoznamo zvuk vetra, talasa ili groma, a snažne vibracije elektronske muzike da ga intenzivno doživimo. Namera je da se ove dve komponente dopunjavaju u pokušaju da doživljaj publike bude doživljaj koji bi stvorila prirodna zvučna senzacija (na primer zvuk groma) u našem telu.



Slika 29: Predstava “Šklovski: Energija zablude”, autorke i rediteljke Branislave Stefanović

“Šklovski: Energija zablude” (slika 29.) predstavlja multimedijalni formalistički pozorišni eksperiment koji govori o Viktoru Šklovskom, vremenu u kom je živeo i razvoju umetnosti s početka XX veka. Predstava nastaje kao rezultat istraživanja, prikupljanja i arhiviranja istorijske građe, multimedijalnih eksperimenata i radionica. Ona je **MATERIJALIZACIJA** principa koji je Viktor Šklovski promovisao formulišući **Formalni metod** u književnosti. Odnos forme i sadržaja.....

Uloge tumače Sonja Isailović (Alja), Kristina Savkov (Ruski jezik), engleski glumac i reditelj Pol Marej (*Paul Murray*) (Viktor Šklovski - tvorac formalne metode) i Akademski ženski hor Collegium musicum (Hor - Ruski Narod) kao kolektivni junak sa dirigentkinjom Draganom Jovanović.

Produkcija: *Heartefact fund*, klub "Fabrika", u saradnji sa Akustičkom laboratorijom ETF-a i sobom64 - Laboratorijom za doživljaj zvuka FDU.

Delo zasnovano na dramatizaciji čuvenog romana "ZOO ili pisma ne o ljubavi "Fabrika" prati privremeno izbeglištvo Viktora Šklovkog (*Виктор Борисович Шкловский*) u Berlinu početkom dvadesetih godina prošlog veka. Viktor i Alja (Elza Triolet (*Elsa Triolet*) - mlađa sestra Ljilje Brik (Лилия Юрьевна Брик), muze Vladimira Majakovskog (*Владимир Владимирович Маяковский*) protagonisti su ove priče o rusima u emigraciji, zarobljenim između jednog aktuelnog i drugog budućeg totalitarnog sistema. Nastala po motivima romana "ZOO ili pisma ne o ljubavi" Viktora Šklovskog, predstava "Šklovski: energija zablude", autorska predstava Branislave Stefanović, prati život poznatog umetnika tokom njegovog kratkog izbeglištva u Berlinu 1923. godine. Tema predstave je život u izgnanstvu Viktora Šklovskog, osvrt na njegov značajan doprinos teoriji književnosti i njegova neuzvrćena ljubavi prema Alji. Tokom boravka u Berlinu, kao politički emigrant, Šklovski se zaljubljuje u svoju sunarodnicu Alju, sestru Ljilje Brik, kojoj piše tridesetak ljubavnih pisma, ali ona mu tu ljubav ne uzvrća istom merom. Njeno odbijanje i to što nije imao za koga da piše na ruskom jeziku bili su razlozi da poslednje, trideseto, ljubavno pismo, Šklovski napiše Centralnom komitetu SSSR-a u kojem moli da se, po cenu života, vrati u Rusiju. Razočaran, Šklovski se formalno odriče svojih shvatanja kako bi mu povratak u Rusiju bio dozvoljen.

Ova predstava se hrabro i vešto služi tehnologijom, prostorom, zvukom i tridesotočlanim horskim ansamblom Kolegijum muzikom pod dirigentskom palicom Dragane Jovanović. Hor ovde ima veliku ulogu bojenja čitave predstave životnim i kreativno autentičnim režiranim ansamblom koji ima vrlo kompleksan mizanscen i veliku ulogu u uspostavljanju forme čitavog dela. U scenama kada distorzirani zvuk ruskih revolucionarnih pesama sa metalnih zvučnika odjekuje betonskom halom (koja je nekad bila klanica) na neobičan način uključuje se ženski hor uživo i stvara zvuk za koji niste sigurni ni odakle dopire ni ko ga izvodi ... ponekad čak ni kada. A ta mešavina zvuka hora, arhivskih snimaka iz epohe i uživo izvođenih (na čeličnim pločama sa drškom - instrumentima specijalno konstruisanim za predstavu i u duhu njenom) materijalni je izraz uskovitlane epohe o kojoj govori. Takođe hor ovde simbolično predstavlja glas Ruskog naroda i Viktorove neprežaljene domovine i njegovog centra teže koji utiče na sve sfere njegovog života. Taj hor - Ruski narod - i u predstavi ima jednog moćnog vođu...ovde je to dirigent. Kretanje hora kroz čitav prostor, u koreografiji, maršu ili slobodnom improvizovanom rasporedu - definiše prostor predstave. Obuhvata publiku, meša se sa njom i u formalnom smislu zadaje jednačinu: gde je hor - tu je scenski događaj - na taj način uvlačeći i publiku u ulogu "proširenog hora", naroda.

Istraživački rad i probe ove predstave uključivale su eksperiment i proučavanje ruskih naučnih dostignuća iz oblasti tehnologije zvuka i muzike sa početka XX veka, rad sa glumcima na ruskom, engleskom i srpskom jeziku, upotreba ruskog muzičkog izuma Termina (prvog ikad konstruisanog elektronskog muzičkog instrumenta) kao zvučne i muzičke komponente, arhivski zvuk i muziku Rusije tog perioda, izrade gigantskih zvučnika za scenu po uzorima i nacrtima iz odgovarajuće epohe, kao i istraživanje ljudskog glasa, glasa mase i scenskog pokreta sa horskim ansamblom.

Kostim, glas, gluma i mizanscen, ubedljivi su i dinamični u ovoj predstavi, a izrazito funkcionalna i upečatljiva upotreba hora, i uživo izvedenog zvuka u sazvučju sa snimljenom muzikom iz epohe, neki su od razloga zašto je predstava „Šklovski: Energija zablude“ pomenuta.

6.3.2. “Putujuće pozorište Šopalović” Tomija Janežiča

Tomi Janežič je slovenački pozorišni reditelj i profesor na Akademiji za pozorište, radio, televiziju u Sloveniji, ali i psihodrama-psihoterapeut. Takođe je i jedan od osnivača i umetničkih direktora Studija za istraživanje umetnosti glume koja održava svoje aktivnosti u Krušcu, Centru za umetničko istraživanje, kreaciju, rezidencije i edukaciju. Janežič je jedan od internacionalno najpriznatijih pozorišnih reditelja iz Slovenije ali je prepoznat i kao istraživač glumačkih metoda. Primio je više od trideset internacionalnih nagrada za svoj umetnički rad.

“Putujuće pozorište Šopalović” je pozorišni komad iz 1985. godine koji je napisao jugoslovenski pisac i pesnik Ljubomir Simović u kom putujuća pozorišna trupa stiže u grad Užice gde su na gradskom trgu, gde je trebalo da nastupaju, izložena neposredno pre dolaska trupe streljana tela građana Užica. Radnja se dešava u vreme Drugog svetskog rata, a ova predstava je postavljena 2007. godine, dakle u vreme posle ratova devedesetih i raspada Jugoslavije, i njena tema jeste uloga pozorišta u ratnim vremenima, takođe i veza pozorišta sa pravim životom.

U ovom delu realnost interveniše do tih razmera da razbija pozorišnu iluziju, pa se dalje nameće i staro pitanje da li pozorište može da menja realnost. Na neki način izvedba Tomija Janežiča je “drama esej” o prirodi teatra, gde fikcija i realnost dele isti prostor. Veoma hvaljena glumačka izvedba postiže i to da se granica između scene i publike zamućuje.

“Čim se platno za projekciju podigne, srećemo se sa drugim dominantnim pitanjem Šopalovića: da li postoji i gde je granica svakodnevice i pozorišta. Janežič se sa tim poigrava, i destabilizuje granicu od samog starta. Cela predstava se igra na rampi, rekviziti su lične stvari glumaca koji su opet u svojoj svakodnevnoj odeći (kaput kao puška, torba kao korito za veš), balansira se između ležernosti probe i ozbiljnog igranja, poziva se osoba iz publike da odigra ulogu Tomanije”³²

Ova predstava uključuje i horsko izvođenje AKUD “Branko Krsmanović” i to na način da se u jednom delu predstave članovi AKUD-a iznenada uključuju iz publike i nastavljaju učešće do kraja predstave. Takođe, predstava počinje video projekcijom nemih arhivskih snimaka rata, jezivih i mučnih, na taj način Tomi Janežič koristeći višemedijske principe ubedljivo definiše kontekst predstave.

6.3.3. Ajnar Šlif (*Einar Schleef*)

Ajnar Šlif (*Einar Schleef*, 17. januar 1944. - 21. jul 2001.) stvarao je kao dramaturg, reditelj, scenograf, fotograf, glumac i slikar. Rodio se i odrastao u malom gradu na istoku nemačke Zangerhauzenu (*Sangerhausen*). Otac mu je bio u arhitekta a majka krojačica.

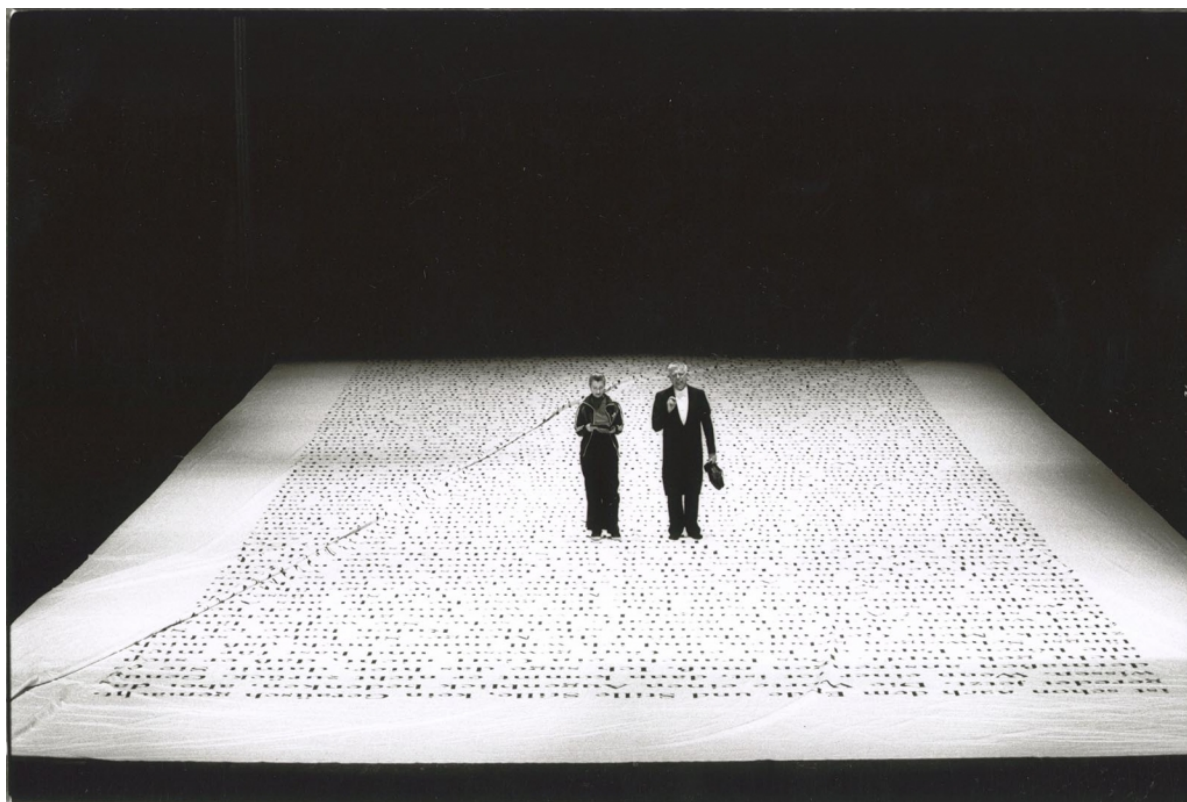
Ajnar je već za vreme osnovnog školovanja počeo da uči slikarstvo. Bio je deo socijalističkog kruga slikara koji je vodio Vilhelm Šmid (*Wilhelm Schmied*) od 1958. pa nadalje. Studije lepih umetnosti započeo je 1965. godine u Berlinu (*Berlin Weißensee*), ali je iz ove akademije bio izbačen godinu dana kasnije. Posle toga upisuje osnovne studije scenografije na kojima je diplomirao 1973. godine. Tada je bio dosta angažovan pri Berlinskom ansamblu (*Berliner Ensemble*) gde je između ostalog i ko-režirao tri predstave sa rediteljem B.K. Tragelenom (*Bernhard Klaus Tragelehn*). Ipak, Šlif je bio pod sve većim političkim pritiskom iako je bio profesionalno vrlo uspešan. Već 1976. napušta Istočnu Nemačku i prvo odlazi u Beč, a zatim u Zapadni Berlin gde će se dugoročno nastaniti. Šlif je dosta pisao tokom celog života, a roman koji je objavio osamdesete godine “Gertruda”, u kome je stvorio portret svoje majke, dobija vrlo dobre kritike. Takođe se bavio pisanjem pozorišnih tekstova, radio drama, ali i fikcije. Od 1978. do 1982. godine studirao je filmsku režiju na Akademiji za film i televiziju u Berlinu (*DFFB, Zapadni Berlin*). Teatru se vraća kao stalni reditelj Frankfurtskog pozorišta (*Schauspiel Frankfurt*) od 1985. godine gde u narednih pet godina razvija svoju pozorišnu viziju kroz koju uključuje hor u spisak glavnih likova i koristi klasičan pristup tragičnom iz drevnog pozorišta. Ova serija radova prihvaćena

³² *Vreme broj 876.*, Olga Dimitrijević.

je sa kontroverzom, kritike su bile vrlo oprečne, od hvalospeva do grubog odbacivanja. Tokom devedesetih godina prošlog veka nastavio je sa produkcijom uspešnih i uticajnih dela kao što su "Wessis in Weimar" - bukvalni prevod sa nemačkog bi bio "Zapadni Berlinac u Vajmaru" od Rolfa Hohuta (*Rolf Hochhuth*) 1993. godine ili "Puntila" od Bertolda Brehta (*Bertolt Brecht*) 1995. godine u Berlinskom ansamblu (*Berliner Ensemble*) i zapažene "Sportski komad" ("*Ein Sportstück*") od Elfride Jelinek (*Elfriede Jelinek*) 1998. godine u Bečkom Burgteatru ("*Burgtheater*"). Njegovo poslednje delo u ulozi reditelja je predstava iz 2000. godine u Dojčes Teatru (*Deutsches Theater*) u Berlinu, "Izdani" ("*Verratenes Volk*") za koju se služio tekstovima Džona Milтона, Ničea, Dvingera i Alfreda Dablina (*John Milton, Nietzsche, Dwingen, Alfred Döblin*). Pri kraju svoje pozorišne karijere bavio se i pisanjem značajnog eseja "Droge, Faust, Parsifal" objavljenog 1997. godine.

Ajnar Šlif je živeo do 21. jula 2001. godine u Berlinu, a sahranjen je u rodnom Zangerhauzenu.

Tema predstave "Sportski komad" ("*Ein Sportstück*") (slika 30.) je sport, sa svim



Slika 30: Premijera predstave "Sportstück" 1998. godine, Burgtheater, Beč

njegovim mračnim stranama i negativnim posledicama kao što su nasilje i masovna histerija. Ovo delo je prvenstveno o sportu kao još jednom obliku rata, sportu kao masovnom fenomenu, i kao "samo društveno prihvatljivoj pojavi nasilja", sportu kao metafori za "stvari u kojima se nasilje približava i prožima" sa masama. Za autorku Elfridu Jelinek (*Elfriede*

Jelinek), sport je moderan oblik rata, nastavak rata drugim sredstvima. Iza figura - likova komada ponekad su pravi sportski likovi, bodibilder Andreas Mincer (*Andreas Münzer*), na primer, koji je progutao neverovatnu količinu anaboličkih steroida i od posledica trovanja umro a sve previše želeći da oponaša svog idola Arnolda Švarcenegera (*Arnold Schwarzenegger*). Odlučni glumac koji prožima čitavo delo je pozorišni hor, koji u skladu s refrenom u klasičnoj grčkoj tragediji, priziva i optužuje u svom pevanju tekst koji blokira opasnost od sporta i nestanak pojedinca u masama. Vojnici dolaze u farmerkama i bejzbol kapama, a “grčki” horovi sa *Adidasom*, *Reebokom* ili *Nikeom* na svojim nogama najavljuju najnovije sportske rezultate javnosti. U sportskoj odeći, uniforma slavi svoje poslednje pobede. Postoji nekoliko horskih skupina koje su likovi sami za sebe, i pored njih postoje likovi koji se nazivaju "čovjek", "žena", "žrtva" ili "Elfi Elektra" kao alter ego autorke .

Kompozicija počinje tužnom pesmom majke o sinu koji je umro u sportu - on postaje osnovna tema koja se provlači kroz tekst u različitim konstelacijama: radi se o odnosu majke prema sinu, kćeri prema ocu, i oba predstavljaju smrt. Ovaj tragični motiv roditelj-dete je preuveličan i pojačan monologom Elfi Elektre. Pored ovog lajtmotiva, *Jelinek* vizuelno otkriva nasilje suprotstavljajući se vrištećim horskim grupama.

Premijera predstave “Sportski komad” (*“Ein Sportstück”*) održana 23. januara 1998. godine u bečkom Burgteatru. Elfrida *Jelinek* je izričito tražila Šlifa kao reditelja, jer je kroz svoj poseban oblik horskog teatra, koji je godinama razvijao, dostigao status “gospodara horova” i smatrala je da je najprikladniji reditelj ovog komada koji sadrži mnoge moralne odlomke. Bila je to čudovišna produkcija sa preko 100 izvođača, uključujući hor od 80 glasova i mali orkestar. Ajnar Šlif je svojom produkcijom još jednom potpuno uzdrmao čitav aparat ove teatarske kuće.

Legendarno je bilo i njegovo klečanje pred Klausom Pajmanom (*Claus Peymann*) na premijeri i to na otvorenoj pozornici - Šlif je hteo da “iskamči” produžetak izvođenja predstave sve do 23 sata, što mu je i uspelo za premijeru: u 23 sata, kada se izvedba još nije završila, Šlif je došao na rampu pozornice, kleknuo pred direktora Burgteatra - Pajmana i pitao ga - praćen opštim smehom publike - umilnim glasom, da do 23 sata nastavi premijerno izvođenje predstave (u Burgteatru, prema kolektivnom ugovoru, sve izvedbe se moraju završiti najkasnije do 23 sata, inače se naplaćuje prekovremeni rad). Vidno posramljen Pajman je to odobrio i čak obećao da će platiti prekovremeni rad iz svog džepa.

Ilona *Jelinek*, Elfridina majka, prisustvovala je premijeri koja je trajala do 1 sat po ponoći, uprkos svojim godinama - 93 - i to sve do samog kraja.

Godine 1998. Ajnar Šlif primio je Kajncovu medalju (*Kainz medaille*) grada Beča za ovu režiju. Produkcija je smatrana jednim od vrhunaca ere Klauša Pajmana i smatra se krunom njegovog direktorovanja Burgteatrom.

6.4. Funkcija hora u filmu

Horska muzika na filmu ima dugu i široku primenu. Filmski zvuk ima zadatak da ustanovi i usmeri emotivni tok filma. Muzika kao element zvučne slike ima zaista snažan potencijal i efikasna je u tome. Ljudski glas je verovatno jedan od najsugestivnijih muzičkih instrumenata, pa je i hor kao muzički aparat rado korišćen u filmu. On ima toliku snagu da se često izbegava njegova upotreba kada postignuti efekat treba da bude suptilan, ali u svrhe snažnih i u pristupu odvažnih filmskih praksi on je često omiljen izbor. Upečatljive horske melodije dugo ostaju zapamćene i nisu jedan od onih zvukova koji postiže efekat na suptilan način ili delovanjem isključivo na podsvest. Hor se često koristi za arhetipske motive kao što su smrt, religija, beskonačnost svemira, snoviđenja ili prizori uzvišene lepote. Teško je zaboraviti bar neke grandiozne melodije kompozitora kao što su Zbignjev Prajzner (*Zbigniew Antoni Kowalski*) iz filmova “Tri boje plavo” Kšištofa Kišlovkog, Đerđ Ligeti (*György Ligeti*) po nezaboravnoj mikrotonalnoj kompoziciji iz scena sa monolitom u “Odiseji u svemiru: 2001”, Bazil Poledorius (*Basil Poledouris*) iz filma “Lov na crveni oktobar”, Vangelis za film “1492: Conquest of paradise”, Karl Orf (*Carl Orff*) pre svega zbog Karmine Burane (“*Carmina Burana*”), Filip Glas (*Philip Glass*) sa muzikom za film “*Powaqqatsi: Life in Transformation*” i tako dalje...

Hor je u ovom radu od presudne važnosti kako za deo koji je filmska projekcija gde ima ulogu i kao dijegetička i ne-dijegetička muzika tako i u izvedenom delu na sceni - scene sna gde ima takode isprepletanu ulogu između dijegetičke i ne-dijegetičke muzike.

7. Efekat zvuka na slušaoca

Subjektivni doživljaj zvuka sigurno da je opsesivni predmet razmišljanja svakog dizajnera zvuka. Međutim dolaženje do nekih zaključaka vezano za psihološko dejstvo zvuka koji bi mogli da se upotrebe u funkciji dramaturgije zvuka za film ili pozorište uopšte nije jednostavno. Razlog za to je što je ljudska percepcija vrlo varljiva, i zavisi od mnogo faktora koji su vezani za senzibilitet slušalaca, njihovu zainteresovanost, iskustvo ili trenutno raspoloženje. Psihoakustika je vrlo precizno klasifikovala fenomene koji se bave ovom

temom a koji (ovako klasifikovani) pre svega deluju umirujuće na jednog dizajnera zvuka svojom jednostavnošću i smisljenošću. Sa druge strane teorijska objašnjenja i klasifikacije ne daju mnogo odgovora na to kako treba upravljati zvukom u svrsi konkretnog delovanja na ljudsku percepciju. Jednostavno, tako nešto je gotovo nemoguće učiniti. Ipak psihoakustika skreće pažnju na neke pojave koje bi mogle biti od velike koristi, a radi se o klasifikaciji različitih načina na koji zvuk može da se percipira na subjektivnom planu.

Dakle zvuk se može percipirati na nekoliko kognitivnih nivoa kao i na emotivnom nivou. Postoji takoreći klackalica u percepciji zvuka između obraćanja pažnje na njegov tehnički kvalitet, poreklo zvučnih elementa iz kojih se sastoji, položaj njegovog izvora u prostoru, njegove muzičke visine, boje i trajanja itd., a dalje on može imati asocijativno-simboličko značenje u sebi, i na kraju ima i svoje dejstvo koje nema veze sa kognitivnom analizom zvučnog sadržaja, već samo sa onim emotivnim ili telesnim u doživljaju.

U građenju zvučne slike svi ovi vidovi percepcije se na neki način uzimaju u obzir, ali opet oni nisu isti kod svakog gledaoca/slušaoaca, zapravo često nisu isti ni među saradnicima koju grade zvučnu sliku, na primer kod reditelja i dizajnera zvuka. Ne smemo nikad zaboraviti da je doživljaj, na kraju, uvek pojedinačan, poseban, rečju - individualan. Preterano obraćanje pažnje na tehnički kvalitet često umanjuje emotivno dejstvo kod slušaoca kao i razmišljanje na asocijativno-simboličkom planu, dok veće prepuštanje onom najosnovnijem, emotivno-telesnom aspektu može dovesti do velikih razlika u konačnom rezultatu, ili utisku kod gledaoca/slušaoaca. Stvar je u tome da je i za procenu fizičko-tehničkih karakteristika zvuka potrebna određena svest, obrazovanje ili vežba, dakle obično je potreban izvestan proces osveščivanja zvučne komponente što verovatno dovodi i do toga da se percepcija u tom procesu u izvesnoj meri menja i kroz ponavljanje vežba i razvija. Ono što se može zaključiti je da je kod ljudi koji se bave dizajnom zvuka, ili režijom zvuka, potrebno nekako vratiti sposobnost percepcije zvuka na onaj početni, nevini nivo, koji ima više veze sa telesno-emotivnim doživljajem, a u isto vreme sačuvati i svest o fizičko-tehničkim karakteristikama slušanog zvuka. Međutim duboko verujem da je čoveku potrebno da, makar na neko određeno vreme, dođe do nekih konkretnijih zaključaka, receptura ili stavova po kojima delâ, samim tim i o tome kakva priroda zvuka deluje na određeni način kod slušaoca i kako se to može kreativno iskoristiti.

Psihoakustika je učinila veoma korisnu stvar i klasifikovala načine na koje se može percipirati zvuk u nekoliko različitih modela. Osnovna dva načina slušanja su **holistički** i **analitički**. Holistički pristup podrazumeva percepciju zvuka kao jedne ukupne zvučne senzacije koja se vezuje jednom akustičnim događaju, i u svesti se ne razlaže na njegove

gradivne činioce. Na primer zvuk otvaranja vrata se neće u svesti razložiti na odvojene zvukove kao što su: kliktanje kvake koja prelazi u škrip, zatim zvuk metalnog jezička brave koji se odvaja od metalnog dela u štoku vrata, zatim rezonantni zvuk same drvene ploče vrata od drvene podloge rama vrata, zatim melodiju i ritam škrife šarki i povremenog kačenja donje ivice vrata o tepih itd. Svi pojedinačni akustični događaji koji se događaju pri otvaranju vrata u svesti će se stopiti u jedan - zvuk otvaranja vrata. Nasuprot tome, analitičko slušanje bilo bi usmeravanje pažnje na pojedinačne komponente zvuka kao i na njegove karakteristike kao što su njegov frekvencijski spektar, trajanje, glasnost, mesto u prostoru i tako dalje.

Za dizajn zvuka posebno je važan presek i podela percepcije zvuka, koja podrazumeva kauzalno, semantičko i redukovano slušanje.

Kauzalno slušanje preispituje izvora zvuka. Cilj je vezivanje akustičke pojave za neki objekat ili radnju. Dakle pod pitanje procesa ovakvog slušanja je čiji ili čega je ovo zvuk?

Semantičko slušanje pokušava da ustanovi značenje poruke koju zvuk prenosi, na primer značenja ljudskog govora. Dok je redukovano slušanje svedeno na analizu fizičkih karakteristika zvuka kao što je npr. njegov frekvencijski sadržaj.

Analitičko slušanje podrazumeva proces uvežbavanja i podseća na nekakvu veštinu koja se razvija. Zanimljivo je da čovekova sposobnost usmeravanja pažnje na zvuk koji mu je u fokusu percepcije funkcioniše na taj način da ostale informacije koje nisu predmet trenutnog interesovanja uklanja iz svesti slušaoca. Ovaj mehanizam izdvaja informacije iz zvučne okoline slušaoca potpuno nesvesno za slušaoca pri čemu on pomaže da se zanemare tehničke nesavršenosti snimka, povišen nivo buke u okolini, nagle promene u glasnosti i slično radi lakšeg razumevanja govora na primer. Pošto ovi mehanizmi ljudskog slušanja postoje i funkcionišu bez čovekove svesti, pri vežbanju analitičkog slušanja potrebno je na neki način premostiti ove mehanizme i slušati zvučni sadržaj bez podsvesnog ignorisanja tehničkog kvaliteta zvuka. U neku ruku vežbanje ovog načina slušanja jeste svesno i planirano ignorisanje podsvesnog mehanizma usmeravanja pažnje slušanja. Ovo je od izuzetnog značaja za mikseru zvuka za film.

Ono što se pri radu sa zvučnim zapisom često dešava je donošenje zaključaka o tome kakva vrsta zvuka je potrebna da bi se izazvalo određeno emotivno osećanje kod slušaoca. Često se za neku muziku kaže da je tužna ili srećna, ili se pojedini zvučni efekti smatraju strašnim ili moćnim. Ovaj neprestani lov i potraga za šablonima ili metodama konstruisanja zvučne slike jesu neka vrsta eksperimentisanja zvukom, ali zapravo sa ciljem konstruisanja i u službi audio-vizuelnog dela. Ovaj pristup često dovodi do nekih modela pravljenja zvučnih

efekata koji se onda obično pretvore u konvenciju vezanu za žanrovske filmove, ili se svede na relativno kratki talas filmova koji koriste slične metode.

Zanimljiva je teorija “nelinearnog zvuka”, koja ustanovljava sličan model delovanja dizajna zvuka horor filmova koji se smatraju strašnim ili jezivim, i onog zvuka koji nas plaši u prirodi. Horor filmovi su poznati po reputaciji da bez zvuka ne bi bili strašni, a teorija nelinearnog zvuka potcrtava da su nagle i iznenadne promene u glasnosti, ili muzičkoj visini zvuka, generalno te koje zastrašuju. Iznenadni i izrazito glasan zvuk kao što su krici i vriskovi, eksplozije, horor muzika i zvučni efekti, svi dele slične karakteristike, prema mišljenju profesora evolucione biologije Daniela Blumštajna (*Daniel Blumstein*) (Departman za ekologiju i evolutivnu biologiju, *UCLA*, Kalifornija, SAD). Njegovo objašnjenje je da je strah od ovakvog zvuka duboko usađen u podsvest čoveka i ima veze sa evolutivnim opstankom u divljini. Setimo se samo koliko je zvuk filma “Isterivač đavola” smatran jezivim, a poznato je da je on koristio zvuk groktanja i krkljanja svinja pri klanju. Reagovanje na ovu vrstu zvuka je uglavnom refleksno - instinktivno prilagođavanje potencijalno opasnim okolnostima.

Svakako da zvuk utiče psihološki i na druge načine, ali su oni dosta kompleksni i komplikovani da bi mogli lako da se koriste u svrhe efektnijeg dizajna zvuka, jer uglavnom zavise od ličnih iskustava slušaoca. Naime zvuk može da okida emotivna stanja koja je osoba preživela ranije, tako što će se ponoviti akustička okolnost koja je prethodila ili pratila ta iskustva. Sličan je slučaj i sa čulom mirisa.

Repetitivna muzika, ili ona koja ima sličan ritmičko-melodijski model muzike koju osoba poznaje, ili voli od ranije, deluje prijatno jer osoba oseća zadovoljstvo što može da predvidi muzičku strukturu u nekoj meri. Takođe osoba može da prepozna koju emociju muzika ili zvučni efekti žele da prenesu, i shodno svom iskustvu može da proživi dozu empatičnosti, što se koristi u komponovanju muzike za film kao i u dizajniranju specijalnih zvučnih efekata. Muzika zapravo funkcioniše kao jezik za sebe, i to kao pra-jezik koji razume gotovo cela planeta. Znam da zvuči patetično, ali...

7.1. Zvuk nepoznatog

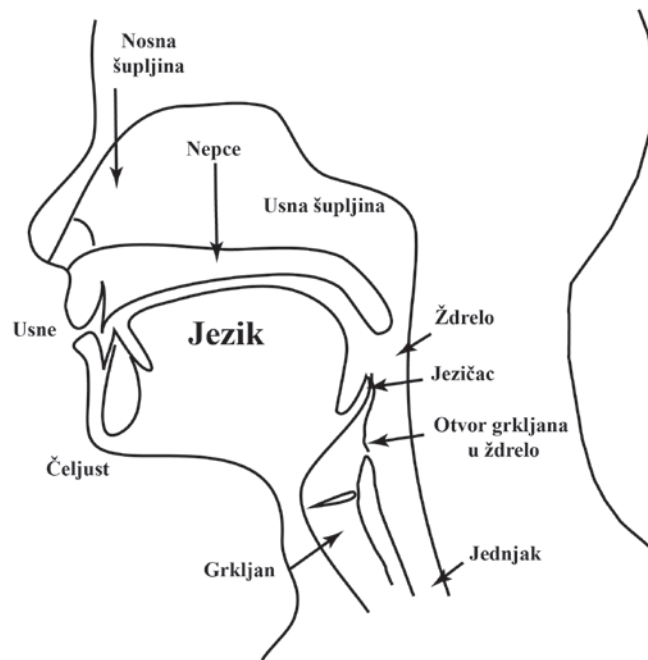
Postoji još primera iz prakse dizajna zvuka koji specifično deluje na slušaoca. Energičan zvuk u vrlo niskom frekventnom spektru generalno vrlo efektno dovodi slušaoca u stanje velike napetosti, ili čak straha. Pretpostavlja se je da je to slučaj jer pojave u prirodi praćene ovim zvukom jesu bića ili pojave velike snage pa često predstavljaju opasnost. Grom,

eksplozija, zemljotres, opasne životinje, koraci izrazito teških bića, velike mašine i slično obiluju frekvencijama u niskom spektru. Međutim još je zanimljivije da zvuk vrlo velike energije, ako je usput još i neprepoznatljiv (makar u prvi mah) po svojoj prirodi - izaziva snažniji efekat. Nepoznati zvukovi koji nedvosmisleno nose poruku velike energije i moguće opasnosti su, može se zaključiti, najefikasniji zvučni efekti. Ovaj fenomen primećuje se ne samo za zvuk koji je zastrašujući i nelagodan, već i za zvuk koji je estetski fascinant. Element nepoznatog je veliki adut. Zanimljivo je i to da čovekovo čulo sluha ima mnogo manju sposobnost razlučivanja i razaznavanja detalja u niskim frekvencijama nego u visokim. Generalno, mnogo je teže odrediti poreklo zvuka koji se sastoji samo iz niskih frekvencija, dodatno se veoma teško prepoznaje odakle taj zvuk dolazi (teže je odrediti tačku iz koje dolazi). Međutim, u dizajnu zvuka često se sličan efekat fascinantnog i nepoznatog zvuka postiže sintetizovanjem zvuka. Naravno prva asocijacija je pop muzika 80-tih, i vrlo upečatljiv zvuk sintisajzera koji su naprasno pokušali da zamene muzičke instrumente - uglavnom imitirajući ih. Međutim u sličnom periodu, na eksperimentalno-muzičkoj sceni, nastajali su zvuci koji nisu mogli da se dovedu u vezu ni sa jednim dotadašnjim muzičkim instrumentom, i zanimljivo je to da oni ni danas ne zvuče karakteristično za bilo koji muzički period ili epohu, da dan danas zvuče vrlo impresivno. Mislim pre svega na radiofonske autore eksperimentalne muzike kao što su Suzan Ćiani (*Suzanne Ciani*), Delija Derbišer (*Delia Derbyshire*), Elen Radig (*Éliane Radigue*), Oskar Vala (*Oscar Valla*) i mnogi drugi. Metode sinteze zvuka koje su tada ustanovljene u institucijama kao što je Radiofinska redakcija britanskog BiBiSij-a (*BBC*), i danas su korišćene u dizajnu zvuka sa jednako impresivnim rezultatima. Razlog je jasan, jer se sinteza zvuka koristi principima koji mogu dati neograničeno različite rezultate i uvek je moguće napraviti nešto novo i drugačije.

Osim modularnih sintisajzera, u današnje vreme nameće se i korišćenje moćnog zvuka crkvenih orgulja. Ovaj instrument ogromnih mogućnosti može da proizvede zvuk u rasponu od onog koji podseća na prosto šištanje i zujanje, do vrlo kompleksnih boja zvuka, koje ponekad podsećaju na različite muzičke instrumente, a ponekad na vrlo specifičan zvuk svojstven samo orguljama. Orgulje mogu da proizvedu zvuk za koji se ne može jasno reći koje mu je poreklo, takođe. Duboki tonovi ili oni u najvišem registru, impresivni su, pogotovo kada se slušaju uživo. Moram da primetim da su orgulje zaista zanimljiv izbor jedne institucije kao što je crkva, pogotovo kada su potrebe da se zvukom približi ideja nečeg apstraktnog i uzvišenog kao što je ideja zagrobnog života, boga i slično. Način funkcionisanja orgulja, čak i način podešavanje boje zvuka, jako podseća na princip rada modularnog sintisajzera. Naime, orgulje osim klavijature, kojom se svira i rukama i nogama, imaju

kontrole za podešavanje boje zvuka, tako što vazduh koji se prostire kroz akustičke cevi, usmeravaju na različite kombinacije i broj ovih cevčica, tako gradeći ukupan zvuk orgulja. Na velikim orguljama, kao što su na primer orgulje u crkve Sv. Eustahije u Parizu (*Saint-Eustache*), postoji mnoštvo kombinacija kojima se može podesiti boja zvuka, i redovni koncerti u ovom prostoru zaista su neponovljivi događaj.

7.2. Autoritet ljudskog glasa



Slika 31: Govorni aparat

Na kraju moram da spomenem i uticaj ljudskog govora kao sredstva dizajna zvuka. Jasno je da ljudski glas nosi sa sobom čitavu jednu dimenziju koja predstavlja samo prenošenje informacija, dakle leksičku funkciju, ali kroz govorne radnje osim ovog značenja dodaju se razne druge karakteristike i stanje osobe koja govori. Pol, starost, sugeriše se snaga ili krhkost, i možda najvažnije, uočava se emotivno stanje osobe. Ove karakteristike se zapravo prenose bez presudnog značaja semantičkog sadržaja govora, koji zapravo ne mora ni da postoji, što ljudski glas čini možda i najmoćnijim muzičkim instrumentom, ali i generatorom zvučnih efekata (slika 31.). Ljudsko pevanje ne gubi na snazi ili značaju kroz civilizacije, i danas je sveprisutno u umetnosti, ali takođe i u religijskim obredima. Kroz glas, a kasnije i izgovorenu reč, spoznajemo čitav svet i život, pa je i njegova uloga i sugestivnost superiorna. Hor je svakako jedan od najsugestivnijih muzičkih aparata, i to mesto zauzima već dugo.

U sferi naknadne obrade zvuka ljudski glas daje velike mogućnosti manipulacije, gde se čak i sa velikim intervencijama koje potpuno zamućuju poreklo zvuka, zadržava moć glasa kao instrumenta.

8. Dramski audio-vizuelni performans „*MOTION STOP - OŽIVLJAVANJE ZVUKA*“

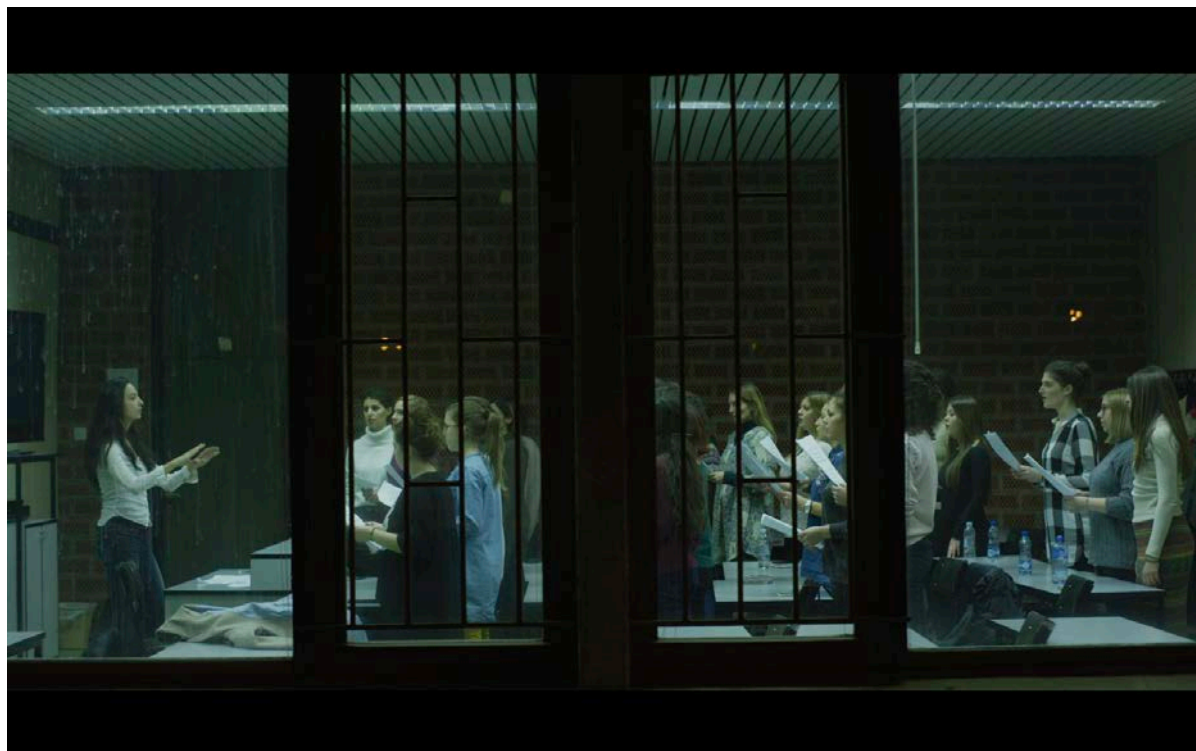
Kostur rada čini filmska projekcija kratkometražnog filma “*Nos otros*” sa pripadajućim reprodukovanim zvučnim zapisom u bioskopskoj sali - praćena grupom od tridesetak živih izvođača. Živi izvođači su članice Akademskog hora *Collegium musicum* (oko 30), i glumica. Kratkometražni film “*Nos otros*” čini vizuelnu bazu ovog audio-vizuelnog eksperimenta. Preko iste vizuelne podloge, izvođači živog zvuka poigravaju se filmskim žanrovskim kodovima i naizmenično reprodukuju zvukove karakteristične za pojedine filmske žanrove. Na taj način, uloga i mesto zvuka u filmu doći će do izražaja i gledaocu dočarati bogati spektar emocija i osećanja koji zvukom mogu da se izazovu.



Slika 32: Flajer "Motion Stop - Oživljavanje zvuka"

8.1. Scenosled performansa

Scenski događaj počinje filmskom projekcijom kratkog filma “*Nos otros (Mi)*”.



Slika 33: Kadar uvodne scene kratkog filma “*Nos otros (MI)*”

8.1.1. Kratki film “*Nos otros*”

Scenarij: “*Nos otros (Mi)*”, Jakov Munižaba

ŠPICA

OFF:

Čujemo žamor hora koji se zafrkava, u nekom trenutku pevačice počinju spontano da pevaju “JUGOSLOVENKU” od Lepe Brene.

INT UČIONICA ZA HORSKE PROBE, VEČE

Milica ulazi u učionicu i prekida hor u pevanju i žamorenju. Jedna devojka silazi sa stola i sve zajedno užurbano sedaju u klupe.

MILICA

Hajde svi na svoja mesta.

Raspevavanje.

HOR negoduje

MILICA

Hajde hajde, šta je bilo pa pevale ste do sada!

Idemo na "O", jedan, dva...

HOR počinje da peva.

OFF vibrira telefon.

Continued

MILICA diriguje ali krajičkom oka baci pogled na telefon.

MILICA

Idemo na "I".

OFF vibrira telefon ponovo. MILICA prihvata telefon sa klupe, odlučuje se da odgovori na poziv, mahne samouvereno DEVOJCI IZ HORA da je odmeni u dirigovanju i izlazi iz učionice.

OFF MILICA

Hej, jesi već stigao?

Aha OK...

Dobro, onda ću svakako ja prva.

Ništa, vidimo se posle.

U HOR-u za to vreme uz raspevavanje čujemo glas jedne devojke koja melodijom raspevavanja peva refren pesme "BRATSTVO I SESTRINSTVO" od MIMI MERCEDES. HOR se malo nasmeje i u tom trenutku se MILICA vraća u učionicu.

MILICA

Hajde hajde dosta je bilo!

Danas ćemo raditi "Nos otros".

Pripremite note hajde.

Kako je hor spreman MILICA diriguje za početak, posle prvog takta rez na: (rez je samo u slici a horska kompozicija nastavlja)

INT. KOLA- VEČE

MILUTIN (31) u tišini vozi kola, isključuje se sa autoputa na ulice Beograda.

ZATAMNENJE

ENT. DNEVNA SOBA - VEČE - ŠUM TALASA (off)

ODTAMNENJE

MILICA namešta sto u kuhinji dok nešto kasnije MILUTIN izlazi iz toaleta i priključuje se na nameštanu stola. Sedaju i jedu kinesku hranu iz kartonske ambalaže. Neko vreme jedu, dodaju jedno drugom stvari.

MILICA

I kako je prošlo?

MILUTIN

E.

Jesam ti slao ovo?

MILUTIN poseže za mobilnim telefonom i pušta neki video klip koji mi ne vidimo jasno.

MILICA

Hm...

Ne.

Baš je lepo.

MILUTIN

Mislim, treba još srediti boje...

Milica pažljivo gleda neko vreme.

MILICA

Ma umetnička duša moja!

Milica i Milutin se poljube.

ENT. SPAVAĆA SOBA - NOĆ

Milica zabačena na jastuk sedi na jednoj polovini bračnog kreveta, sortira i odlaže papire na kojima je do tog trenutka zapisivala neke note. Milutin leži na drugoj polovini i gleda u mobilni telefon. Milica gasi lampu na natkasni pored svoje strane kreveta.

MILUTIN

Fajront, a?

Milica ne odgovara. Milutin kao da odustaje od ideje koju je imao.

MILUTIN

Onda fajront.

Milutin isključuje lampu na natkasni pored svoje strane kreveta.

Milutin zatim ustaje iz kreveta.

MILUTIN

Idem da pišam.

MILICA (nameštenim glasom)

Da pišaš... Samo bi da pišaš! Jedino ga tad i vadiš!

Milutina to zaustavlja, on se okreće ka Milici, pretvarajući se da je šokiran ovom izjavom.

MILUTIN

Opa! Ma nemoj! Ma dođi 'vamo!

Milutin se vraća u krevet, golica Milicu, ljube se i grle.

MILUTIN

Muvao sam sve tvoje drugarice.

MILICA (OFF)

Znam.

Continued

MILUTIN (OFF)

Volim te.

ENT. TRPEZARIJA - JUTRO

Milica i Milutin završavaju doručak, Milica je nekako odsutna ustaje i odlazi do vrata. Milutin i dalje jede. Milica ZVECKA ključevima, ŠUŠKA papirima, a onda naglo zastane u hodniku. Tišina. Milica spuštenu ruku bulji u zid. Gleda u jednu tačku i ne reaguje. Milutin sa svoje stolice izviri ka hodniku, nagne se, vidi Milicu kako se ne pomera. Milica stoji i dalje zagledana u zid.

MILUTIN (OFF)

Hej, je l' sve u redu?

Milica ne odgovara, Milutin se okrene ka njoj.

MILUTIN

Hej.

Milica se naglo trgne iz tog stanja odsutnosti.

MILICA

Da, da, moram na posao.

Milica spakuje neke papire u torbu. Otvara vrata od stana i izlazi.

Continued

MILICA (OFF)

Ne zaboravi na izložbu večeras.

Milica ZALUPI vratima od stana. Milutin ne razume, malo se nasmeje za sebe i nastavi da doručkuje.

ENT. FISKULTURNA SALA - DAN

Milutin u velikoj sali uz ŽAMOR drugih ljudi i BUKU raznih lopti iz sale. Milutin igra stoni tenis.

ENT. SALA ZA PROBE / KROZ STAKLENI ZID - DAN

Milica sedi za radnim stolom, piše note na papirima, žvrlja, prepravljaja, žustra je u tome, ali i isfrustrirana. Iza staklenog zida DEVOJKE iz hora odlaze, neka povremeno mahne, jedna dovikne

DEVOJKA (OFF)

Doviđenja!

Milica je odsutna, ne javlja im se i ne reaguje, koncentrisana je na rad.

ENT. GALERIJA - NOĆ

U jednostavnom galerijskom prostoru nalazi se apstraktna instalacija u prostoru. Milica stoji ispred umetničkog rada, deluje da zamišljeno gleda u njega, ali zapravo gleda kroz instalaciju, misli o nečemu drugom, odsutna je.

Milutin ulazi u galeriju, javlja se ljudima koje sreće, NERAZGOVETNI ŽAMOR, šarmantan je i raspoložen, ljudi mu se raduju kad ga vide. On primeti Milicu, prilazi joj s leđa, nežno je šakom pomazi po ramenu i leđima. Milica se ne pomeri. Milutin je pogleda, deluje mu kao da je Milica zadubljena u instalaciju.

MILUTIN

Neće pobeći nigde, znaš?

Milica ne reaguje na njegov fazon kojem se on sam nasmejao.

MILUTIN

Okej.

Milutin prebaci pogled na instalaciju, gleda pomalo namršteno, trudeći se da shvati smisao onoga što gleda. Milica je i dalje nepomična.

ENT. SPAVAĆA SOBA - NOĆ

Milica i Milutin leže zagrljeni u krevetu. Šapuću.

MILICA

Šta je to opaliti?



Slika 34: Kadar iz filma "Nos otros"

Continued

MILUTIN

Pa na primer znaš ono kada spališ malo svinju da je izdepiliraš posle klanja!

MILICA

To je ošuriti.

MILUTIN

Continued

Eh, a šta je onda politi vreloom vodom?

MILICA

Opariti.

MILUTIN

A šta je onda kuvati kratko na pari?

MILICA

Kondenzovati.

MILUTIN

A šta je onda propustiti vreo vazduh kroz ohlađenu posudu?

MILICA

Iskristalisati.

MILUTIN

A šta je onda ostaviti da se osuši nešto morske vode?

MILICA

Letovanje!

MILUTIN (OFF)

A šta je onda spakovati se i otići na plažu u Crnu goru?

MILICA (OFF)

Ma to je - ništa.

MILUTIN (OFF)

A šta je onda kada sediš u samici, ne čuješ, ne vidiš.

Continued

MILICA (OFF)

Izgubiti svest.

MILUTIN (OFF)

Šta je to kada spavaš, a ne sanjaš?

MILICA (OFF)

Letargija.

MILUTIN (OFF)

A šta je to onda kada zimi ne radiš ništa po ceo dan pa samo gledaš "TV palmu"
posle dva?

MILICA (OFF)

Pubertet.

Continued

MILUTIN (OFF)

Pa šta je to onda kada dobiješ prve šiške ispod miške?

MILICA (OFF)

Šok.

MILUTIN (OFF)

Pa šta su to onda one nesnosno kisele žvake iz devedesetih?

MILICA (OFF)

Peckanje u nosu.

MILUTIN (OFF)

Pa šta je to onda kad izađeš sa onim drugom što ga svi zovu apotekar pa ti da nešto?

Pa ti bude lepo.

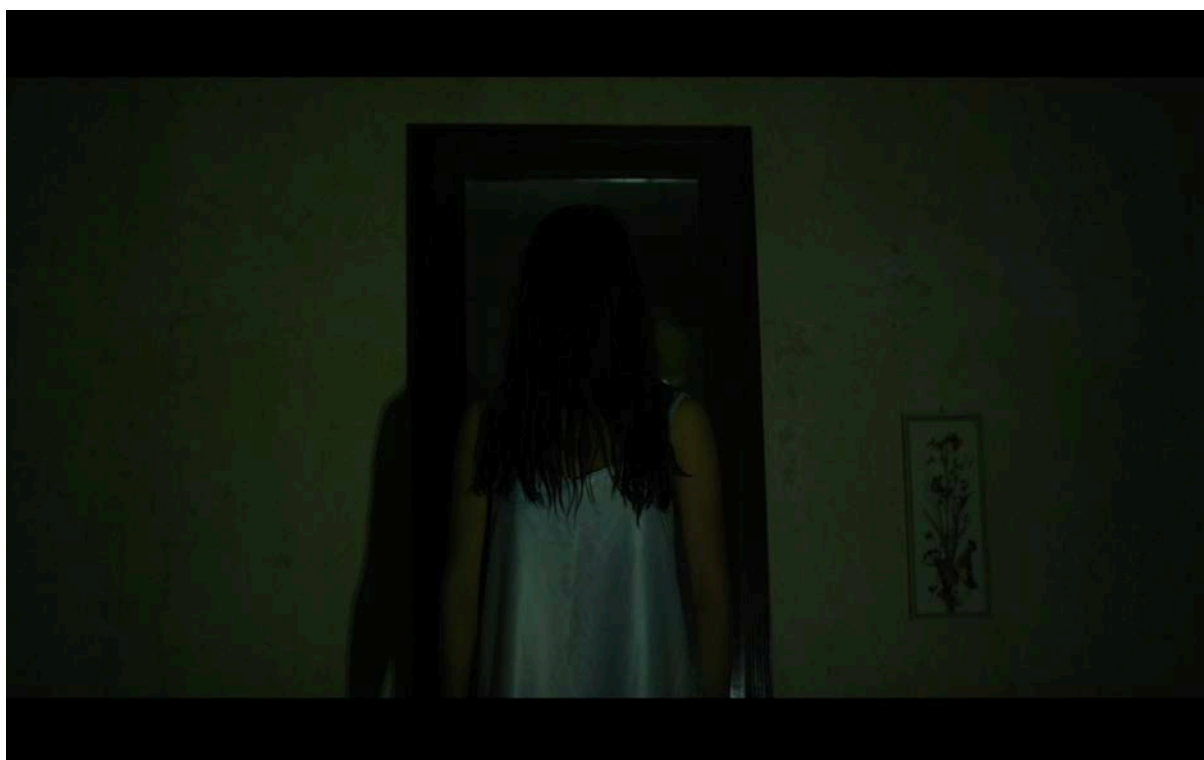
MILICA (OFF)

Ljubav.

MILUTIN (OFF)

Pa da. Znači, opaliti - to je ljubav.

ENT. SPAVAĆA SOBA - NOĆ



Slika 35: Kadar iz filma "Nos otros"

Milutin se budi. Sam je na krevetu. Okreće se oko sebe da vidi gde je Milica. Ugleda Milicu u uglu sobe u njoj beloj spavaćici: Okrenuta je ka njemu, ima kosu preko lica i ne

pomiče se ali ipak je sve bliže Milutinu koji je vidno uplašen. Tenzija raste do granice trpljenja što dovodi do reza na:

(KRAJ FILMSKE PROJEKCIJE)

8.1.2. Scenski događaj - OŽIVLJAVANJE ZVUKA

Scenski događaj uključuje HOR *Collegium musicum* koji je deo publike - raspoređen je među gledaoce u sali, tj. nismo svesni da su neke posetiteljke zapravo članice hora u publici. Došle su zajedno sa publikom i sele na svoja - unapred predviđena i numerisana mesta.



Slika 36: Kadar iz snimka performansa na sceni "Mata Milošević"

8.1.2.1. Uputstva za hor koja su načinjena sa kompozitorom i dirigentkinjom hora

MILICA se pojavljuje na sceni na sličnom mestu ispred platna gde je poslednji put bila u kadru u toku filma. Jedina svetlost u sali su specijalni vizuali u obliku tankih linija i blicera koji se projektuju sa istog projektora sa koga je projektovan i film - ali kroz dim (dve "dim mašine" postavljene iza projekcionog platna).

Mašina za dim se aktivira uz vrlo glasnu muziku sa zvučnika i simultano sa svetlosnim efektima koje stvaraju projektovani vizuali i bliceri.

Milica se polako približava nama - prilazi publici - izlazi na proscenijum, kao što se približavala Milutinu u okviru scene sna u filmu.



Slika 37: Kadar iz snimka performansa na sceni "Mata Milošević"

Hor peva uživo nadovezujući se na snimak iste te melodije koju je hor ranije snimio i koji je reprodukovano sa zvučnika. Tako se uspostavlja svojevrsni muzičko-zvučni dijalog između reprodukovanog i uživo izvedenog zvuka istog hora - *Collegium musicum*.

U tehničko-kreativnom smislu stvara se poseban oblik okružujućeg zvuka (eng. *surround sound*) i efekat muzičkog i soničnog dopunjavanja koji je uporediv sa aktuelnim akustičkim istraživanjima kojima se bave institucije kao što su *Dolby laboratories* ili *Fraunhofer institut*. U našem slučaju za postizanje efekta okružujućeg zvuka (eng. *surround sound*) ne koristi se samo tehnologija već se zvuk stvara kombinacijom reprodukovanog (putem sistema zvučnika) i živo izvođenog (pevanje članica hora) zvuka.

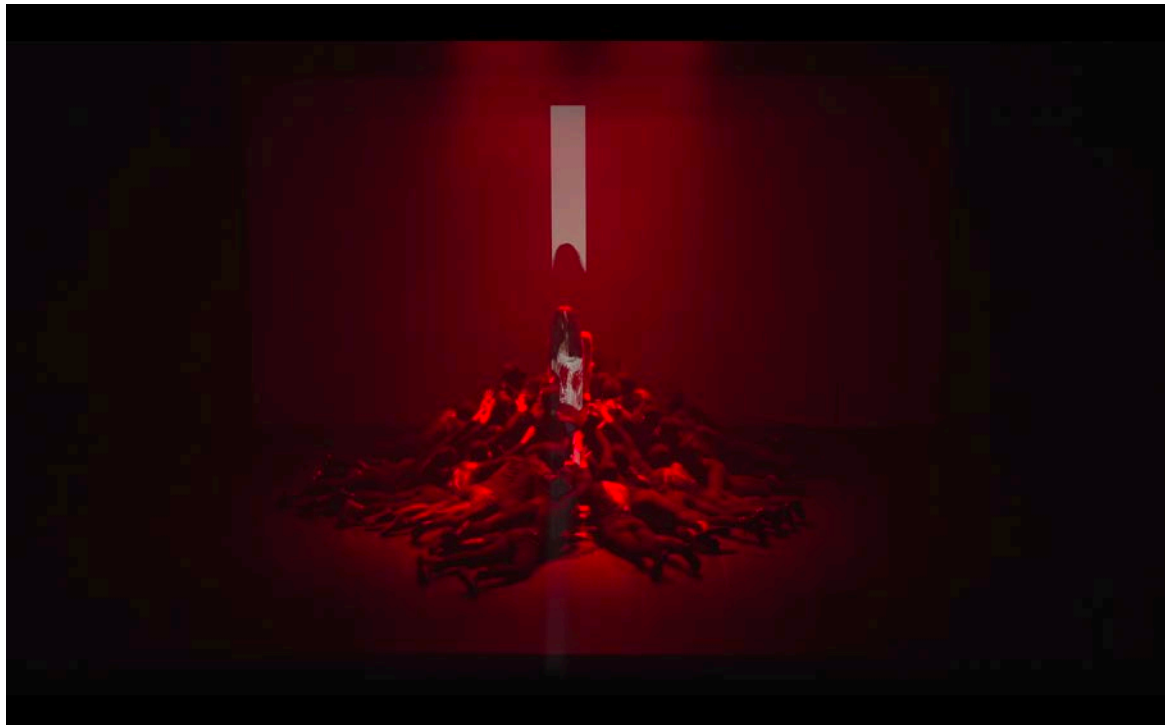
Odigravaju se tri muzička, specijalno za hor komponovana muzička stava: "Simfonija vrisaka", "Simfonija šapata" i "Okružujuća simfonija". U "Okružujućoj simfoniji" hor okruži publiku postavljajući se oko nje u formaciji koja obrazuje pravilan koncentrični krug - tako se uspostavlja položaj u odnosu na publiku koji omogućava da šuštavi glas "S" i "Š" "prosleđujući" se sa jedne pevačice na drugu, stvari prirodan efekat panoramskog kretanja zvuka oko slušalaca.

U tom momentu jedino svetlo u sali dopire od baterijskih lampi sa mobilnih telefona pevačica hora - pokreti rukom koja drži telefon i usmerava njegovo svetlo u različitim pravcima imaju preciznu koreografiju. Od položaja svetla uperenog ka plafonu, preko linije svetla koja se kreće sa jedne devojke na drugu, do završnog položaja u kom su svetla uperena direktno u publiku i tom prilikom je zaslepljuju praveći svojevrsan “svetlosni rez u performansu”.

U toku ovih horskih improvizacija Milica je sišla sa scene i došla skoro skroz do prvog reda publike. Tada hor uzima crne drvene šipke (dužine 1.80m) i navlači crne maske preko glave. Počinje ritmično udaranje drvenim štapovima o pod scene, ujednačeno zajedničko kretanje u vrsti i nešto što najviše liči na satanistički obred. Uz zvuk koji se pojačava članice hora premeštaju se ka centru scene i u zajedničkom pokretu kao jedna masa dolaze do ispred projekcionog platna u zadnjem planu scene.

Počinje mistični obred - izgleda kao da su u crno maskirane pevačice iz hora učinile Milicu nekakvom sablasnom kraljicom. Puzeći ka njoj, pružaju ruke da je dodirnu i na vrhuncu rituala mažu je krvlju (scenska veštačka krv boji njenu belu spavaćicu).

Obred se završava tako što je hor povlači na pod, i prekriva svojim telom, tako da cela scena opet postaje crna.



Slika 38: Kadar iz snimka performansa na sceni “Mata Milošević”

OVDE SE FILMSKA PROJEKCIJA IZNENADA NASTAVLJA

8.1.3. Nastavak projekcije kratkog filma "Nos otros"

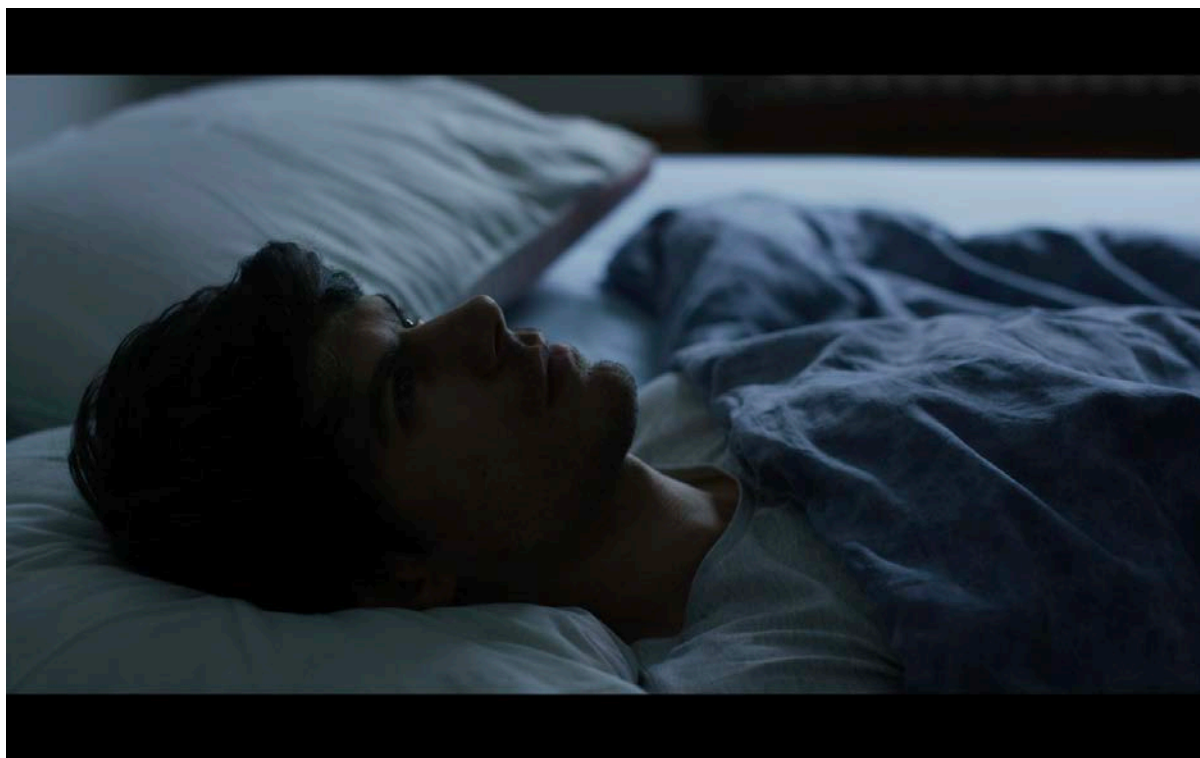
ENT. SPAVAĆA SOBA - JUTRO

Milutin se odjednom trgne iz lošeg sna. Preznojio se. Pogleda pored sebe, Milica ne leži u krevetu. Sačeka malo i čuje kako Milica pušta i prekida snimak hora i kako transkribuje note.

ZATAMNJENJE.

ODJAVNA ŠPICA.

KRAJ.



Slika 39: Kadar iz filma "Nos otros"

8.2. Rediteljska eksplikacija performansa

Ovaj performans se sastoji iz kratkog igranog filma "Nos otros" i živog izvođenja pojedinih scena. Kratki igrani film "Nos otros" je priča o svakodnevici jednog para i smešten je u sadašnjost. Motiv koji obeležava odnos ovo dvoje ljudi, mladog para, je prikriveni strah od zajedničkog života - prividnog kraja "slobode". Priča je scenaristički i rediteljski

postavljena u realizmu i *slow-cinema* stilu sa kratkom ekskurzijom u horor estetiku. Ova kratka priča ima upravo tu želju, da na duhovit način gledaoca postavi u poziciju tajnog posmatrača-voajera svakodnevice jednog modernog para koji živi u Srbiji, negde u sadašnjosti ili u bliskoj budućnosti. Rediteljski stav i kritički komentar na tu realnost realizuje se odlukom da se u priči i vizuelnom postupku filma koriste iznenadni elementi horora.

U filmu postoje samo dva lika, glavna junakinja Milica i njen dečko Milutin, a celokupna radnja filma se odvija u tri dana. Milica je tridesetogodišnja žena koja se bavi dirigovanjem i komponovanjem. Za Milicu bismo mogli reći da reprezentuje savremenu ženu koja je jedna od retkih koja je uspela da nekim klasičnim školovanjem dosegne do radnog mesta u Srbiji, ali i da se uklopi u globalni sistem kreativne industrije, radom na daljinu i slično. Osuđena na svakodnevni rad koji joj ne ostavlja slobodno vreme u kome bi mogla potpuno da se isključi profesionalno, ali isto tako očigledno je da svoju profesiju voli. U toku jednog dana u kome prisustvujemo Milicinom i Milutinovom životu taj repetitivni ciklus svakodnevice se naizgled prekida - ona biva istrgnuta iz njega tako što gubi razum i pretvara se u neku vrstu aveti koja proganja Milutina.

Milicin dečko Milutin je mladi snimatelj (ili fotograf/videografer - nije potpuno otkriveno), ambiciozan, verovatno i uspešan, ali njegova priroda posla je takva da nema radno vreme već je - kada se vrati sa snimanja - zapravo na odmoru. On radi sve ono što bi mladi čovek njegove profesije i statusa trebalo da radi da bi postao uspešan, ali ipak postoji i to da on ne mora da radi stalno i nekako se ponaša i živi sa mišlju da on ne može mnogo da utiče na to koliko će biti angažovan, već da to zavisi od toga da li ljudi imaju potrebe za njegovim radom i da li im je on sam po sebi prijatan ili dovoljno talentovan kao saradnik. On ne veruje da ne postoji recept za uspeh već se on desi ili ne, dopušta sebi da spava do podne i ležerno komunicira sa svima, čak i flertuje, jer je i on sam na neki način slobodan i siguran, pogotovo što živi sa nekim sa stalnim primanjima - mada to nije nikada osvestio. U njegovom životu sve je zamenljivo i dostupno, jer Milutin predstavlja naglašeni prototip savremenog mladog muškarca, koji konzumira odmereno i eklektično, bira svoje aktivnosti i prema trendovima, ali svakako tako da mu to ne ometa ležernost svakodnevice sa parolom "život je jedan određeni vremenski period koji će se sigurno završiti stoga - treba ga provesti što prijatnije".

Dakle, oboje su neki himerni oblik srpskih prilika i neoliberalnog načina poslovanja koji je sve relativizovao, koji je nemetnuo određene stilove života koje je nemoguće prihvatiti bez stresa, osim ako se ne živi u ubeđenju da je život stvar trenutka koji treba iskoristiti i ne kvariti ga sumornim i turobnim promišljanjem i planiranjem budućnosti - što je Milutinov način.

Rediteljski postupak pri kadriranju i radu sa filmskim vremenom ide u smeru “*slow cinema*” žanra, gde se radnja prati u realnom vremenu. Preovlađuju dugi statični kadrovi, koji prate Milicine i Milutinove radnje kroz prostore. Način kadriranja i montažni postupak se znatno promeni jedino u horor sekvenci kada Milica postaje avet - dakle u Milutinovom snu. Jedino u ovoj sceni kadriranje i montaža su osmišljeni kroz analitički pristup da bi se što više naglasilo Milicino stanje zanesenosti, ali i Milutinov strah kada shvati da se Milica pojavila na sred sobe u mraku i da se polako kreće ka njemu.

Posle scene sna, kadriranje i zvuk se vraćaju u realizam i estetiku koju smo imali ranije. Jutro je i novi dan, a iz *off* prostora čujemo kako Milica opet radi pre nego što će otići na probu sa horom kao i prethodnih dana. Sve je isto ali je Milutinova podsvest pokušala, i na tren uspela, da dopre do njega kroz košmar.

Fotografija i vizuelni stil filma odlikuju se dugim i širokim planovima, kadar-scenama, gde tretman scenografije i kostima, mizanscen, fotografske tehnike rade zajedno i grade dinamiku scene bez montažnih intervencija unutar scena. Zimski period je snegom fiksirao grad oko njih, jer uprkos njihovom načinu života ostalim ljudima ipak stvari gotovo da se ne pomeraju na bolje, takođe hladni tonovi i statičnost napraviće efekatan uvod ka drastičnijoj promeni u sceni sna gde je montažni postupak agresivan. Zvuk i muzika direktno prate scene praveći uobičajne naboje napetosti za horor žanr kako vizuelno tako i auditivno.

Takođe, smatram uzbudljivim postupkom suprotstavljanje specifičnog rada sa fotografijom (kroz stilizaciju svetla i boja) i “prirodnost” glume (*method acting*) i tretmana vremena u filmu (“*slow cinema*”) sa agresivnim načinom konstruisanja horora.

Kada je reč o scenografiji - bilo je zanimljivo razraditi prostorije njihovog stana u, toliko već istrošenom, stilu skandinavskog minimalizma jer on ima i notu klasičnog i nečega umerenog i prefinjenog, ali i toga da je definitivno u ovom trenutku najzastupljeniji u svim delovima sveta zahvaćenog neoliberalnim principima ekonomije. Sa druge strane radno mesto na koje ona odlazi je neki primer brutalizma, tj. monumentalne građevine hladnih i masivnih površina koje šalju poruku neustrašive dominacije koja se ugasila sada već davno, ali polako i naočigled svih. To je arhitektura koja ponovo počinje da dominira i šalje nekakvu nelagodnu poruku nadmoći nad svim novim građevinama koje se okolo stvaraju. Možda i snažnije nego ranije.

S obizrom da se film služio “*slow cinema*” principima, muzika se ne koristi kao sredstvo za komentar, već se pojavljuje kao dijegetička, sa dramskom ulogom, u sceni Milicinog rada kod kuće ili u kabinetu na fakultetu, na probi hora... Ne-dijegetička muzika, koja se koristi zbog svoje ekspresivne funkcije na estetskom ili simboličnom planu, ovde

postoji samo u dva momenta: kada se Milica bezrazložno zagleda, kako bi navela gledaoca da možda nešto zloslutno sledi i da, što je još važnije, navede na to da možda nešto nije u redu sa njom; i, naravno, muzika je presudna u sceni sna.

Rutina ovih likova se dobro može dočarati odsustvom komponovne filmske muzike, što će i njenu konačnu pojavu u sceni sna oneobičiti. Sa druge strane, ovakva upotreba muzike ostavlja veliki prostor za “kreativnu” upotrebu zvučnih efekata i zvučnih atmosfera kojima se na suptilan način može veoma efikasno dočarati nelagodnost kao i osećaj neispunjenosti i praznine likova u ovom filmu koji je vrlo izvestan kada se život vodi na njihov način. Njena stalna posvećenost koju je sama sebi organizovala i nametnula ne bi li se uklopila u sistem i bila zadovoljnija sobom jer je profesionalno ostvarena i uspešna, a sa druge strane taj mehur u koji čovek sa povremenim angažmanom sebe instiktivno može smestiti - da ne bi morao da razmišlja o izvesnosti životnih i finansijskih prilika.

Takođe bitno je da se naglasi da njihov odnos nema gorući problem, da oni imaju svoj umereni partnerski odnos koji je prijatan i odmeren i na momente vrlo romantičan.

Scena gde njih dvoje leže na krevetu i imaju dugačak detinjast dijalog: “A šta je to opaliti?”, biće u svom nastavku slikom odvedena na mesta na kojima su zajedno provodili vreme svoje prividne sreće (okeanski talasi, palme, vetar u kosi na brodu itd). Ovi snimci bi nas odneli tamo bez zvuka i sa jasnom konotacijom da je reč o video snimku sa mobilnog telefona i to u uspravnom formatu koji je svojstven za društvene mreže kao što je *Instagram*. Osim što doprinosi obeležavanju epohe možda bi nekome skrenulo pažnju na to da je ranije takav vid predstavljanja svoje svakodnevice bio neumesan i nelogičan gest ako se radi o intimnom momentu, a danas očekivani čin svakodnevne interakcije, a možda postavi pitanje koliko je taj čin tu da nas zbliži sa drugima ili koliko je efikasan u tome.

Smatram da ovaj film prenosi svojevrstu dilemu koja se tiče modernog društva oko ekspanzije tehnološkog napretka i njegovog nepovratnog uplitanja u život ljudi kao i ekonomskog modela koji živote neumoljivo kroji po svome. Spolja deluje kao da je sve svakim trenom sve mirnije i mirnije, ali iznutra ljudi sebe dovode do granica emocionalne stabilnosti. Ipak ovde bi te ideje i te dramaturške linije bile ravnopravne sa vizuelno-auditivnim iskustvom. To iskustvo usled visoko estetizovane fotografije i zavodljivosti zvuka koji ih okružuje uspostavlja - zajedno sa horskim kompozicijama snimljenim u pravim prostorima radnje, (kao i dosta dijaloga iz *off-a*) - liniju za sebe, koja vodi gledaoca kroz Milicin i Milutinov život. Ovo nije samo njihova pojedinačna priča ni slučaj već mogući scenario sve više ljudi.

Ovaj, u pokušaju, više filmski događaj nego scenski, smešten je na pozorišnu scenu koja je adaptirana za filmsku projekciju. Pozorišna scena "Mata Milošević" Fakulteta dramskih umetnosti u Beogradu bila je idealan izbor kada je reč o funkcionalnosti sale. Tamni pozorišni zidovi idealni su za filmsku projekciju. Akustička obrada pozorišta generalno nije idealna za reprodukciju filmskog zvuka stoga je belo filmsko platno uokvireno slojevima crnog platna. Filmsko platno nije samo vizuelno približilo izgled pozorišne scene bioskopskom već je doprinelo prilagođavanju akustičkog odziva filmskoj projekciji. *Surround* zvuk u pozorištu ne postoji kao standardna postavka, međutim vrlo je lako improvizovati je usled dobre tehničke opremljenosti ovog prostora. Prenosnim zvučnicima nadomešteni su standardni zadnji zvučnici (eng. *left surround and right surround*) dok su centralne leve i desne zvučničke skupine već postojale na sceni. To je omogućilo bioskopsku projekciju sa 5.1 okružujućim formatom zvuka. Ovo i jeste bio preduslov za početak sa radom na ovom delu, jer standardna filmska projekcija jeste baza ovog projekta.

U toku scenskog dela grupa izvođača u početku sedi zajedno sa publikom, zatim se postepeno i sinhrono sa dešavanjem u filmu, uključuje u radnju predstave. Izgovarajući tekst, proizvodeći zvučne efekte i pevajući diskretno se uključuju u zvučnu sliku koja dolazi sa zvučnika. Iza platna nalazi se glumica. Treća grupa izvođača smeštena je u poslednjem redu i iza poslednjeg reda sedišta u bioskopskoj sali. Na ovaj način se omogućio pravilan raspored izvora zvuka radi kreiranja okružujućeg efekta, ali sa najvećom teorijskom vernošću, onakvom kakvu tehnološki simulatori imerzivnog zvuka imitiraju.

Kada ceo ansambl izvodi sličan muzički sadržaj jednakim intenzitetom, postiže se osećaj da je izvor zvuka svuda oko nas, odnosno među nama. Ali kada postoje izvori zvuka koji su i fizički među nama, pa su uz to oni i živi ljudi, a ne puka reprodukcija ljudskog glasa ili muziciranja, efekat je nesumnjivo snažniji. Naravno, cilj je da se postojeći audio vizuelni sistem modernog bioskopa dopuni, odnosno nadogradi živim izvođenjem, a ne da se samo zameni tehnički sistem reprodukcije. Na taj način, možemo reći da je cilj ovog rada uspostavljanje balansa između dve discipline, i stvaranje novog doživljaja koji bi bio u službi dramskog sadržaja. Upotreba novih izražajnih sredstava zarad postizanja čistijeg i tačnijeg dramskog i rediteljskog rešenja bio bi idealan sklop, a možda čak i svojevrsna nadgradnja filma kao dramske umetnosti.

U sceni sna, koja se izvodi bez filmske projekcije - uživo na sceni, preciznim rasporedom u bioskopskoj sali izvođači su proizvodili efekat okružujućeg bioskopskog zvuka. Razlika u odnosu na sistem za reprodukciju zvuka je u tome što ova postavka ima mogućnost da deluje iz samog središta publike ili iz bilo koje njene tačke u prostoru sa najvećom

projektovanom preciznošću. Još jedna razlika leži u tome što se uspostavlja visoka vernost “reprodukcije” koja je skoro nedostižna tehničkim sredstvima i koja u potpunosti ispunjava ono što Mišel Šion (*Michel Chion*) naziva “audio-vizijom”. U knjizi “Audio-vizija” (“*Audio-vision*”, 1994), u kojoj preispituje odnos zvuka i slike u audio-vizuelnim tehnologijama uopšte, u kontekstu evoluirajućih tehnologija kao što su široki ekran, višekanalni zvuk ili *dolby stereo*, Šion objašnjava vezu zvučno-slikovne sinkronije. Šion nas upoznaje s terminom “dodate vrednosti”. Pod “dodatom vrednošću” podrazumeva izražajnu i informativnu vrednost kojom zvuk obogaćuje zadatu sliku kako bi se postigao neodvojivi doživljaj i kako bi ta zvučna informacija ili izražaj “prirodno” proizašli iz onog što je viđeno i sadržano u samoj slici. Dodata vrednost predstavlja takođe ono što daje netačan utisak da je zvuk nepotrebna komponenta koja samo duplira značenje, kao neka vrsta ilustracije, ili pocrtavanja. Ovaj rad istražuje taj odnos između odvojivog i neodvojivog doživljaja, situiranje te “dodate vrednosti” tako što zvuku daje dve dimenzije, dve uloge, dva značenja.

Filmska projekcija je konvencija duboko utemeljena u svest - konvencija koju gledalac lako prihvata. Gledalac je uvučen u filmsku stvarnost uprkos svim filmskim konvencijama kao što su kondenzovan prostor i vreme, tehnička vernost projekcije slike i zvuka. Naravno, gledalac svesno prihvata konvencije i kompenzuje njihove nedostatke svojom maštom. Upravo iznenadno prekoračenje tih konvencija izazvalo bi određenu vrstu šoka koja bi doprinela filmskom delu.

Namera je da naizmenično reprodukovani zvuk i živo izvođeni zvuk menjaju uloge i mesta, od potpune **sinhrezije**, do kreiranja percepcije prostora i vremena, pokreta i brzine, ali i da zvuk bude upotrebljen kao sredstvo ilustracije ili pocrtavanja. Muziku, koja može biti dijegetička ili ne-dijegetička, naizmenično izvode živi izvođači i biva reprodukovana preko zvučnika. Prisustvo živih izvođača u publici sa jedne strane, kao i umnožavanje zvučnih izvora sa druge, neminovno stvaraju efekat začudnosti koji možemo sresti u pozorišnoj umetnosti. *Verfremdungseffekt*, ili *V (fau)-efekat* koji je konceptualizovao nemački dramski pisac i reditelj Bertold Brecht je efekat začudnosti i otklona suprotstavljen glumačkom proživljavanju i poistovećivanju sa likovima. On služi oneobičavanju nekog običnog predmeta (koji bi u ovom slučaju bio filmska projekcija sa jedne strane, ali i radnja samog prikazanog filma sa druge), tako da on postane čudan, neobičan, izdvojen iz čaure značenja koja nam onemogućava da ga koncipiramo i pojмимо. Primenujući na neki način *V (fau)-efekat* u ovom radu nastoji se da se gledaocima pomeri u polje aktivne refleksije kako bi se u njemu probudila svest o sveobuhvatnom audio-vizuelnom doživljaju.

Sistem za reprodukciju zvuka i slike oduvek teži ka onom idealnom, a to “idealno” bi bilo savršena imitacija prirodnih prizora ljudi, prostora i zvuka. Glas, muzički instrument i reprodukovani zvukovi sa zvučnika još uvek prenose donekle vernu sliku onih pr(a)vih. Tehnička sredstva još uvek nisu dostigla dovoljan nivo vernosti da mogu da ih zamene. Stvaran glas uz reprodukovanu sliku i fizička pojava lika iz priče filma uz reprodukovan glas samo su neke kombinacije elemenata koji su bili predmet izučavanja.

8.3. Komponovanje originalne muzike

Uobičajeni pristup muzičkoj interpretaciji proširen je određenim akcijama koje u centar pažnje postavljaju ispitivanje mogućih nivoa prožimanja dela i izvođača, to jest interumetničke saradnje autora i izvođača, a koliko je moguće, i publike. U duhu istraživanja odnosa snimljenog i živo izvedenog zvuka i to u različitim žanrovima (kratki film i scenski horor performans) bilo je neophodno da i komponovanje muzike za ovo delo bude uključeno u sve faze projekta, od ideje, rada na scenariju, preko snimanja pa sve do živog izvođenja.

Izbor hora bio je nedvosmislen: *Collegium musicum*, ženski hor sa kojim već nekoliko godina saradujem, naš je jedini horski ansambl koji i u muzičkom i u scenskom smislu ima kapacitet za ovakav eksperiment kakav je „*MOTION STOP - OŽIVLJAVANJE ZVUKA*“. Uz nedvosmislen pevački potencijal veliko iskustvo ovog ansambla u radu na sceni omogućilo je i rad na razvijanju složene koreografije, rad sa rekvizitom i kreiranje glumačkih rešenja - to jeste ono što oduvek odlikuje ovaj hor.

U saradnji sa dirigentkinjom Draganom Jovanović došlo je i do saradnje sa mladim kompozitorom Igorom Andrićem koji je bio spreman da se u ovakav neizvestan eksperiment upusti. Komonovanje za formu koja je „višestruka“ na način neuobičajen i u multimedijalnim muzičkim oblicima bilo je polje zajedničkog promišljanja. „*MOTION STOP - OŽIVLJAVANJE ZVUKA*“ ima više nivoa muzike: muzika za kratki film “*Nos otros*”, muzika za scenski performans, komponovanje i zapisivanje deonica improvizovanih i izvedenih tokom scenskih proba.

8.3.1. *Collegium musicum* (devojački Akademski hor Fakulteta muzičke umetnosti u Beogradu) i projekat *INTER NOS*

INTER NOS... je dugoročni projekat Akademskog hora *Collegium musicum* započet 2017. godine a čije je ustanovljenje inspirisano dugogodišnjim interesovanjem hora za savremenu domaću muziku. Naime, Od 1971. godine do danas umetnički rad ovog ansambla i

njegovih dirigenata predstavljao je podstrek mnogim kompozitorima koji su mu posvetili svoja dela. U svojoj istoriji hor beleži preko 150 premijernih izvođenja kompozicija uglavnom domaćih autora - kako onih priznatih i poznatih, tako i studenata Odseka za kompoziciju kojima je saradnja sa našim ansamblom često predstavljala prekretnicu u karijeri. Projekat *INTER NOS...* zalaže se za razvoj platforme koja izvođenje muzike tretira u ekstenziranom obliku. Reč je o konceptu interdisciplinarnog promišljanja i angažovane umetničke interpretacije koja centralni umetnički događaj smešta u zajedničku zvučno-prostornu celinu koju čine kompozitor, delo, izvođači i publika, tretirajući ga kao nešto što se događa MEĐU NAMA... (*INTER NOS...*). Projekat je koncipiran kao program sa višestrukim uticajem na domaću kulturnu sredinu, a zbog svoje kompleksnosti razvijen je kroz dve faze - istraživanje mogućih nivoa prožimanja umetničkog dela i izvođačkog medija kroz odnos autora, izvođača, dela i publike i prezentaciju dobijenih rezultata kroz produkciju koncerta/performansa. Sadržinu projekta *INTER NOS...* čini muzika savremenih autora iz Srbije i regiona, pa je i ideja izvođačkog koncepta prilagođena težnjama savremenog duha vremena.

U okviru projekta *INTER NOS...* istraživački rad sprovodio se kroz tri radionička modela.

Radionicu *Prva među jednakima* osmislila je dirigent Dragana V. Jovanović sa idejom da se kroz 7 trosatnih proba postavi improvizatorski segment programa budućeg koncerta. Uloga dirigenta kao jedinog tumača muzičkog dela ovde je redefinisana u pravcu kreiranja zajedničke interpretacije horskih pevača putem kontrolisane muzičke improvizacije pojedinaca i grupa. Na taj način, kroz zajednički rad kreiran je metod postavljanja novih interpretativnih rešenja postojećih i postavljanje baze za rad na novim kompozicijama.

Druga radionica sprovedena je u saradnji sa glumcima - kroz niz zajedničkih vežbi i improvizacija koje se bave odnosom grupe (hor) i pojedinca (solista hora ili glumac) ispitivali su se elementi dramskog u scenskoj situaciji. Elementi sukoba vođenog glasom koji peva pretvaraju se/prevode u elemente sukoba artikulisanog kroz pokret, mimiku, reč. Takođe, ispitivalo se kretanje i savladavanje/zauzimanje scenskog prostora u situaciji kada je svaka članica jedinka za sebe - sa svojim ritmom i pravcem kretanja na način stvaranja scenskog haosa i uspostavljanja reda korišćenjem različitih izražajnih sredstava.

Treću radionicu *Ekstenzija - prostor i zvuk* (zvuk kao mi i zvuk kao sve oko nas) kroz tri dvosatna vežbanja sprovela je Branislava Stefanović uz Jakova Munižabu, zaduženog za audio-tehničku podršku (snimanje i reprodukcija određenih zvučnih sadržaja). Radionica je imala za cilj da ispita percepciju i doživljaj zvuka horskih pevača u različitim

fizičko-prostornim situacijama. Horski ansambl se tretirao kao jedan multipli ljudski instrument koji proizvodi celinu - zajednički zvuk, pa je bilo interesantno sagledavati odnos tog zvuka sa svim okružujućim faktorima i neprikosnovanim datostima prostora (otvorenog ili zatvorenog, ali nikad izolovanog i od drugih zvukova).

Kompletan radionički rad posvećen je što prisnijem upoznavanju i razmeni iskustava umetnika različitih polja delatnosti, to jest, reformisanju uobičajenih sistema umetničkog izraza i recepcije umetnosti.

Rezultati istraživanja i njihova implementacija u produkcionu segment projekta po rečima dirigentkinje hora - dr um. Dragane Jovanović vanredne profesorke na Katedri za dirigovanje Fakulteta muzičke umetnosti u Beogradu - bili su sledeći:

...Radioničkim pristupom stvoreni su uslovi za nastavak projekta, to jest, pristupanje završnim pripremama i samom produkcionom segmentu projekta koji za cilj imaju proizvodnju novog muzičkog dela, to jest muzičkog događaja u čijem je središtu horsko izvođaštvo i umetnička saradnja kao podsticaj mladim muzičkim umetnicima da se uključe u savremene umetničke koncepte. Na osnovu ovako postavljenog stvaralačko-interpretativnog istraživanja ustanovljeno je da će osnovnu ideju projekta INTER NOS... - težnju ka što prisnijem kontaktu kompozitora, izvođača i publike najbolje predstaviti muzički događaj čiju sadržinu čini potpuno nova, za tu priliku komponovana muzika za ženski hor i soliste. U ovom kompleksnom projektu učestvovala je ekipa koju pored Akademskog hora Collegium musicum i dirigenta Dragane Jovanović čine kompozitor Igor Andrić, dizajner zvuka i reditelj Jakov Munižaba, dramaturg Tijana Grumić, vokalne solistkinje Milena Damnjanović i Marija Čupovska, soprani, glumci Milutin Milošević i Milica Stefanović, scenograf Dragana Bacović, kostimograf Lidija Andrić, organizatori David Jovanović i Marina Šaponjić. Direktor fotografije filma je Dušan Grubin, autor vizuala Fea Munižaba snimatelji zvuka Luka Barajević i Ana Anastasov, a za realizaciju scenskog događaja majstor scene Dušan Popović, video operater Dejan Ristić, realizator zvuka Bratislav Vasilić, majstor svetla Gordana Pantelić, specijalni efekti Dragan Pavlović. Događaj je realizovan na Fakultetu dramskih umetnosti s obzirom na činjenicu da je ovako koncipiran program bio deo istraživanja i scenskog izvođenja doktorskog umetničkog projekta Jakova Munižabe (master dizajner zvuka), doktoranda Doktorskih studija -dramskih i audio-vizuelnih umetnosti Fakulteta dramskih umetnosti u Beogradu pod nazivom Motion Stop - LIVE (OŽIVLJAVANJE ZVUKA) a pod mentorstvom red. prof. Branislave Stefanović.

8.3.2. Igor Andrić, kompozitor originalne muzike „*NOS OTROS*“ (MI DRUGI) i rad sa horom *Collegium musicum*

Muzika kompozitora Igora Andrića pod nazivom „*NOS OTROS*“ (MI DRUGI) koncipirana je u tri segmenta („*MI DRUGI*“, „*Simfonija šapata i vriskova*“ i „*Vikanska molitva za ženski hor*“) sa idejom da se predstavi „oživljavanje“ horskog zvuka - od snimljenog, preko pretapajućeg i dijaloškog odnosa snimljenog i živo izvedenog zvuka do u potpunosti uživo izvedenog zvuka na sceni. Prvi muzički segment „*MI DRUGI*“, dirigentkinja Dragana Jovanović snimila je sa Akademskim horom *Collegium musicum* i solo sopranima Milenom Damnjanović i Marijom Čupovskom u prostoru Fakulteta dramskih umetnosti (vežbaonica i scena „Mata Milošević,“). Ova muzika reprodukovana je uz dvadesetominutni film u žanru horora.

Drugi segment projekta obuhvatio je najzahtevniji zadatak za horske izvođače. Naime, kompozicija „*Simfonija šapata i vriskova*“ zamišljena je kroz kombinovanje snimljenog horskog zvuka i zvuka koji horski pevači uživo izvode bez dirigenta, sedeći „raštrkano“ među publikom i bez dirigenta. Dobijeni su izvanredni rezultati u opažanju tako dobijenog horskog zvuka u kojem su slušaoci mogli da učestvuju na najneposredniji način. Osim toga, snimljeni zvuk tretiran je na mnogo različitih načina koje je omogućio *surround* sistem desetak zvučnika koje poseduje Scena Fakulteta dramskih umetnosti „*Mata Milošević*“. Ovaj segment projekta obeležili su i intrigantni vizuali i scenski efekti karakteristični za žanr horora kojim je radnja prethodno prikazanog filma oživljena na sceni (izlazak glavne glumica „iz platna“), paralelno sa oživljavanjem horskog zvuka. Treći segment obuhvatio je koreografisan horski mizanscen (članice hora uz pevanje i pokret daju ritam udarajući - po unapred dogovorenom modelu - drvenim motkama o pod) kroz koji su horski pevači izašli iz publike da bi na sceni, uz glumicu izveli „*Vikansku molitvu za ženski hor*“ - ritualnu horor kompoziciju. I ovaj deo u potpunosti je izveden bez dirigenta uz pomoć horske pevačice-predvodnice i rekvizite - štapova, koji su poslužili i kao scenski element i kao zvučna potpora u održavanju ritmičkog zajedništva. Horska uloga, saglasno ciljevima projekta *INTER NOS...* i prema formulisanom cilju istraživanja doktorskog

umetničkog projekta: „*MOTION STOP - OŽIVLJAVANJE ZVUKA*“ prevazišla je uobičajeni okvir tretmana ovog horskog ansambla. Ostvaren je zanimljiv zvučni, vizuelni i dramski razvoj - od početnog prikazivanja standardne horske probe i izvođenja na filmu, preko pevanja u publici do izvođenja na sceni uz mizanscen koji označava pretvaranje hora iz filma u „šamanske pevače“.

8.3.2.1. Igor Andrić: Partitura „NOS OTROS“

Muzika za film
Nos otros

Igor Andrić
2018.

Andante ♩=80 Lento ♩=46

Soprano 1 solo *mp* 3

Soprano 2 solo *mp* 3

Alto 1 *p* 3

Alto 2 *p*

8 molto cantabile

S. 1 molto cantabile

S. 2 molto cantabile

S. altri

A. 1 3

A. 2

2

Musical score for measures 12-14. The score is arranged in five staves: S. 1, S. 2, S. altri, A. 1, and A. 2. The key signature has one sharp (F#) and the time signature is 3/8. Measure 12 starts with a treble clef and a key signature change to one sharp. S. 1 and S. 2 feature melodic lines with triplets and accents, marked *tutti* and *mf*. S. altri, A. 1, and A. 2 provide accompaniment with a steady eighth-note pattern, marked *mp*.

Musical score for measures 15-17. The score continues in five staves: S. 1, S. 2, S. altri, A. 1, and A. 2. The key signature has two sharps (F# and C#) and the time signature is 3/8. Measure 15 starts with a treble clef and a key signature change to two sharps. S. 1 and S. 2 feature melodic lines with triplets and accents, marked *solo* and *f*. S. altri, A. 1, and A. 2 provide accompaniment with a steady eighth-note pattern, marked *mf*.

19

S. 1

S. 2

S. altri

A. 1

A. 2

23

S. 1

S. 2

S. altri

A. 1

A. 2

tutti *mp sub.* *f* *p*

8.3.2.2. Igor Andrić: Partitura „Simfonija šapata i vriskova“

Symphony of whispers and screams Simfonija šapata i vriskova

Igor Andrić
2019.

Andante $\text{♩} = 60$

ff molto vibrato naturale

Soprano 1

ff molto vibrato naturale

Soprano 2

ff molto vibrato naturale

Soprano 3

ff molto vibrato naturale

Soprano 4

f *P*

Alto 1

f *P*

Alto 2

f *P*

Alto 3

f *P*

Alto 4

2

16 *pp* *legato sempre* *P*

S. 1

pp *legato sempre* *P*

S. 2

pp *legato sempre* *P*

S. 3

pp *legato sempre* *P*

S. 4

pp *P*

A. 1
A.E.I.O.U.

pp *P*

A. 2
A.E.I.O.U.

pp *P*

A. 3
A.E.I.O.U.

pp *P*

A. 4
A.E.I.O.U.

Musical score for measures 24-29, featuring vocal parts S.1, S.2, S.3, S.4, A.1, A.2, A.3, and A.4. The score includes dynamic markings such as *mp espress.*, *f*, *mp*, and *f espress.*. It also features performance instructions like *p legato sempre naturale* and *mf*. The notation includes various musical symbols such as slurs, accents, and dynamic hairpins.

Musical score for measures 30-35, featuring vocal parts S.1, S.2, S.3, S.4, A.1, A.2, A.3, and A.4. The score includes dynamic markings such as *f molto vibrato*, *pp*, *mf*, and *f sub.*. It also features performance instructions like *molto vibrato* and *naturale*. The notation includes various musical symbols such as slurs, accents, and dynamic hairpins.

41

Solo soprano dal coro

S. 1

S. 2

S. 3

S. 4

A. 1

A. 2

A. 3

A. 4

54

Solo soprano dal coro

S. 1

S. 2

S. 3

S. 4

A. 1

A. 2

A. 3

A. 4

8.4. Dizajn zvuka performansa

Dizajn zvuka ovog performansa služi se principima i sredstvima koje smo spominjali: poigravanjem sa dijegetičkim i ne-dijegetičkim zvukom, okružujućim zvukom, žanrovskim odrednicama i zvučnim klišeima, horskom muzikom i horskim ansamblom, kao i nekim psihoakustičkim fenomenima.

Horska muzika kroz ceo rad fluktuirala između dijegetičke i ne-dijegetičke pozicije. Na početku kratkog filma "Nos otros" njen izvor je u okviru scene - horske probe, zatim se nastavlja preko sledeće scene gde ona preuzima funkciju dodate, ne-dijegetičke muzike. Isto tako na prelasku sa filmske projekcije na živo izvođenje muzika je upotrebljavana kao ne-dijegetička, ali u trenutku kada postane očigledno da se priključio hor u publici da pevačice hora postaju protagonisti scene sna koja se živo izvodi onda muzika ponovo postaje dijegetička sa izvorom zvuka u sceni.

Kroz ovaj postupak i kroz specijalno komponovane kompozicije efekat okružujućeg zvuka u bioskopu je simuliran živim pevanjem i izvođenjem muzičkih efekata sa poigravanjem stilsko-žanrovskih postupaka svojsvetnih za melo dramu i horor film.

8.4.1. Dizajn zvuka kratkog igranog filma "Nos otros"

Kratki film "Nos otros" rađen je kao segment sam za sebe i uključivao je u radnom procesu standardno snimanje i postprodukciju zvuka. U toku faze snimanja glumci su bili ozvučeni bežičnim mikrofonom, postojala je mikrofonska pecaljka kao i dodatni stereo mikrofoni koji je registrovao ukupan zvuk ambijenta i akcije u kadru. Zahtevniji deo snimanja zvuka sigurno da je bilo snimanje hora, pogotovo u uvodnoj sceni gde hor ima dijaloške i pevane delove. Upotrebljeno je deset bežičnih mikrofona, dve mikrofonske pecaljke, stereo mikrofonski par i još jedan skriveni mikrofoni. Takođe, hor je sniman i bez kamere u nekoliko sesija sličnom metodom sa dodatnim stereo mikrofonskim parom. Ovakav način snimanja dao je velike mogućnosti manipulacije pri montaži i miksu zvuka.

Postprodukcija zvuka sastojala se iz nekoliko faza, a prva je bila montaža sinhrono snimljenog zvuka tj. zvuka sa seta, najčešće nazivana fazom montaže dijaloga.

Montaža dijalogu podrazumevala je da je video u računarskom programu za montažu spojen sa zvukom koji je snimljen na setu, na taj način da svaki pojedinačni kadar ima svoj pripadajući sinhrono snimljeni zvuk. To je višekanalni zvuk sa barem jednog snimača zvuka i sa četiri ili više mikrofona. Na primer ako je u kadru samo jedna osoba to podrazumeva

mikrofonsku pecaljku, bežični mikrofoni, i još dva mikrofona koji čine stereo par. U toku montaže zvuka u softveru te namene (*Avid Pro Tools*) uklonjen je sav neželjen zvuk, usklađeni su zvučni prelazi, dodat je naknadno snimljen zvuk sa seta (eng. *wild tracks*) i kombinovan je sa onim snimljenim sinhrono sa kamerom (eng. *production sound/fra. son direct*).

Sledeća faza bila je montaža zvučnih atmosfera odnosno ambijenata. U tu svrhu korišćeni su zvuci postsihrono snimljene prostorije kada je u njoj tišina (*room ton*), ali u mnogo većoj meri korišten je ranije sniman zvuk sa drugih lokacija. To jeste najčešća procedura jer na taj način ambijent tog prostora može da se gradi ispočetka prema dramaturškim potrebama scene. Ideja je bila da ambijenti budu diskretni i prigušeni kako bi sve zvučalo manje živahno, otuđeno i hladno i u ključu realizma.

Posle ovoga nastupila je montaža zvučnih efekata. Ovo je mahom izvedeno iz banke ranije snimljenih ili dizajniranih efekata. Osim onih očiglednih vezanih za predmete i objekte u sceni ona je sadržala i ne-dijegetičke zvučne efekte koji su bili tu da nagoveste zloslutnost i uspostave nelagodnost u ključnim scenama kao što sam se služio i *cross-over* tehnikom prevlačenja zvuka naredne scene pri kraju tekuće. Zloslutni, vrlo duboki tonovi, neprijatna visokofrekventna pištanja i slično koja izazivaju nelagodnost postavljani su na koliko je god bilo moguće diskretni način u scenama gde MILICA ima svoje kratke faze u kojima se zaustavi i duboko zagleda. To se dešava dva puta u filmu i ti zvučni efekti sadržani su i u sceni sna gde se MILICA javlja kao nekakva utvara koja prestrašuje MILUTINA.

Foley efekti su zatim snimljeni i izmontirani za ovaj film, što podrazumeva zvuk šuškanja odeće, koraka, dodirivanja stvari, otvaranja i zatvaranje vrata i slično, s tim da je nešto od toga bilo iskorišćeno iz sinhrono snimljenog zvuka na lokacijama.

Na kraju je usledila montaža horske muzike, naknadno snimljene, kao i one preuzete. U toku ovog procesa uspostavljen je generalni balans glasnoća dijaloga, ambijentnog zvuka i horskog pevanja. Naknadno snimljena horska muzika korištena je na više načina, kao sinhrona dijegetička, kao dodata dijegetička i to u slučaju horske probe iz prve scene, zatim je to zvuk koji MILICA pušta sa svog računara kada se bavi transkribovanjem notnog teksta. Na prelazu iz prve scene na drugu gde se MILUTIN vozi kolima muzika nastavlja preko tog kadra i tako menja svoju funkciju iz dijegetičke u ne-dijegetičku muziku što je potpomognuto kombinovanjem snimaka hora iz prostora snimljene scene horske probe i naknadno snimljenog hora u studijskim uslovima. Na ovaj način efekat ne-dijegetičke muzike je podcrtan. Sledeća upotreba dodatno snimljene horske muzike koristila je za građenje zvučne scene sna, odnosno njenog početka. Naime scena sna počinje tako što MILUTIN sanja da se

probudio usred noći, u spavaćoj sobi, kada primeti da MILICA nije u krevetu. Pali lampu mobilnog telefona i pokušava da pronađe MILICU pored sebe. Nekoliko trenutaka pošto MILUTIN ugleda MILICU zvučna slika zajedno sa horskom muzikom i zvučnim efektima navodi scenu ka rezu na CRNI EKTRAN što izaziva mrak u sali. To je ujedno i kraj prvog dela filmske projekcije i početak scenskog dela scene sna. Za vreme crnog ekrana i dalje imamo horsku muziku ali polako se pojavljuju i uživo izvedeni zvučni elementi. Prvo je tu vrisak ženske osobe iz zadnjih redova publike, a zatim i postepeno priključivanje hora (koji sedi zajedno sa publikom na unapred predviđenim mestima) melodiji i harmoniji koja je reprodukovana sa zvučnika - tj. koji peva/izvodi ranije snimljeno izvođenje.

Zvučna slika za razliku od video slike nema svoj formalni kraj prvog dela već ima kraće pauze tako što nastavlja iako slika više nema svoj formalni filmski sadržaj. Slika sada sarži povremene *vizuale* - bele linije svetla koje se kreću uzduž i popreko preko scene, kratki svetlosni bliceri belog zaslepljujuće jakog svetla. U dužem segmentu scenskog performansa koji sledi ovi *vizuali* su jedini izvor svetla (nema drugih uključenih reflektora/rasvetnih tela). Druga funkcija ovog ritmički komponovanog paljenja i gašenja svetla je dodatna orijentaciju u vremenu izvođenja za horski ansambl. Ovi svetlosni efekti su i reperi koji (budući da hor nema na sceni dirigentkinju) pomažu da se uspešno izvode kompozicije koje bi trebalo da budu savršeno ritmički i vremenski uklopljene u ranije snimljene horske deonice kompozicije koja se reprodukuju sa zvučnika.

Posle faze montaže muzike usledio je miks zvuka u 5.1 formatu.

Bilo je potrebno postići da je film u ključu realizma, u tihim ambijentima i sa svedenim brojem zvučnih elemenata niskog intenziteta, nasuprot sceni sna koja je u ključu horor filma i istovremeno u stilskom kontrastu sa ostatkom filma.

8.4.2. Dizajn zvuka sekvence sna

Sekvenca sna sadržala je zvučne efekte i muziku koja je reprodukovana sa zvučnika, kao i horsku muziku koja i reprodukovana i živo izvođena. Veoma je bilo važno da se ovi elementi uklope vrlo precizno u vremenu, što ne bi bio zahtevan zadatak da je postojao vidljivi dirigent koji diriguje horom. Umesto dirigenta imali smo vizuelne smernice u videu, koje su projektovane sa istog uređaja kao i filmska projekcija, koje su objašnjavale horu u kom momentu bi trebalo da se priključe, međutim na kraju se pojavilo dosta jednostavnije rešenje a to je da horska muzika uvek krene prva sa zvučnika a onda na osnovu nje hor deluje uživo i zatim ostaje samostalan - bez reprodukovane muzike. Ovo je svakako zahtevalo prethodno uvežbavanje. Središnji i krajnji deo sna organizovan je obrnutim principom tako

što su zvučni efekti i muzika startovani putem računarskog sistema i *MIDI*³³ protokola prema dešavanjima na sceni.

Uživo izvedeni zvučni efekti bili su podeljeni na one izvedene ljudskim glasom, one koji su izvođeni pomoću rekvizite i one koji su uživo startovani, a unapred snimljeni i izdizajnirani. Scenski deo traje otprilike isto koliko i filmska projekcija a čini ga mizanscen tridesetoločlanog hora i glavne glumice, uživo pokrenut video sa vizualima i uživo startovani zvučni efekti sa muzikom. Hor je izvodio zvučne efekte udarajući drvenim motkama o pod scene i svojim glasom i govornim aparatom. Pomoću ovih sredstava izvedene su muzičko-scenske deonice “*Simfonija vrisaka*”, “*Simfonija šapata*” i “*Okružujuća simfonija*”. Ove tri muzičke kompozicije koncipirane su tako da živi izvođači tokom njih imitiraju okružujući format reprodukcije zvuka na koji smo navikli u bioskopskim salama. Dakle u “*Simfoniji vrisaka*” ovo se dešava dosta bukvalno - tako što su muzički elementi ove kompozicije ranije snimljeni vriskovi pevačica iz hora koji se naizmenično reprodukuju a zatim izvode uživo - jedan vrisak sa prednjeg levog ugla sale koji je reprodukovan, a odmah za njim ide odgovor pevačice uživo u suprotnom kraju sale; zatim čujemo reprodukovani vrisak sa prednjeg desnog ugla sale, pa uživo izveden odgovor sa zadnjeg levog ugla sale i tako redom. Zapravo ovde se stvara svojevrsna “idejna petlja”, jer ovde živi izvođači imitiraju tehnička sredstva okružujućeg (*surround*) zvuka bioskopskog sistema, dok je zapravo taj sistem oduvek pokušavao da imitira tehnički kvalitet pravih, živih i životnih akustičkih pojava (ljudskog glasa, zvučnih efekata, muzičkih instrumenata...).

U dramaturškom, ali i u sveopštem idejnom smislu, posebno mi je važna tranzicija iz filmske stvarnosti na scenu. Izlazak iz filmske stvarnosti u pozorišnu stvarnost, i vraćanje nazad u filmsku, predstavlja i premeštanje iz sna u javu.

³³ *MIDI* je akronim za *digitalni interfejs muzičkih instrumenata* (engl. *Musical Instrument Digital Interface*). To je standardizovani jezik kojim elektronski instrumenti i računari komuniciraju jedni s drugima.^[1] Skoro svi sintisajzeri su opremljeni sa ovakvim *MIDI* interfejsom, preko kojeg mogu da razmenjuju informacije, bez obzira na proizvođača ili model.

9. Zaključak

Živo izvođeni zvuk za vreme filmske projekcije je polje istraživanja ovog doktorskog umetničkog projekta - suočavanje dva oblika proizvođenja zvuka - reprodukovani sa jedne strane i živo izvođeni sa druge.

Zvuk za film proizvod je višebrojnih radnih faza i podrazumeva etape planiranja snimanja (preprodukcija), preko samog snimanja slike i zvuka (produkcija), do kasnijeg dosnimavanja i dalje obrade kojom se oblikuje konačna zvučna slika (postprodukcija). Na samom kraju procesa nameće se reprodukcija zvuka sinhrono sa slikom. Reprodukovani oblik zvuka danas je dominantni oblik zvuka za film. Reprodukovani zvuk je apsolutni i jedini autoritet kada je reč o filmskoj predstavi, za razliku od uživo izvođenog zvuka, tačnije muzike koja je u početku bila jedina praksa. Danas je živo izvođeni zvuk u okviru filmske projekcije potpuno zapostavljen.

Ovaj rad teži da reprodukovani dijalog, zvučne efekte i muziku stavi u koliziju sa uživo izvođenim govorom, pevanjem, sviranjem muzičkih instrumenata i izvođenjem zvučnih efekata, i da ova dva oblika sinteze zvuka sukobi i/ili spoji u kontaktu sa slikom na platnu. Krajnji cilj ovog istraživanja je dodata vrednost filmu koju donosi element „zvuk“ u filmskoj umetnosti, preispitivanje iskustva gledanja filma kroz poigravanje sa „neprekršivim“ rakursima filmskog platna.

U filmu zvuk insinuira višestruke asocijacije ispod „vidljivog“ koje pokretne slike nameću. Razdvajanjem zvuka i slike, nudeći mogućnost za posmatranje i primanje istih kao dva komplemetarna ali odvojena elementa, filmska umetnost omogućava izuzetan oblik stimulacije čula. Ovaj rad, kroz fenomenološki pristup, preispituje samu percepciju zvuka na filmu i ulogu procesa slušanja u primanju filmskog sadržaja.

Dajući zvuku dominantnu ulogu, ovaj rad teži da preispita ulogu zvučne slike kod gledaoca, da osvesti kreativnu moć zvuka, kako na narativnom planu, tako i na emotivnom. Kako bi se to osveščivanje postiglo, čini se neophodno da se neuhvatljivosti filmske slike suprotstavi materijalizacija zvuka.

Materijalizacija zvuka se ovde postiže postavljanjem živih izvođača zvuka u prostor bioskopske sale da bi prodrli u sferu „stvarnosti“ - odnosno prostor publike i to ispred filmskog platna, na način koji je mnogo radikalniji od onog koji se postiže 3D reprodukcijom slike ili okružujućim (eng. „*surround*“) zvukom. Živa tela i zvuk koji ona proizvode, njihova penetracija u dimenziju “stvarnog sveta“ sa neprestanim uplivom u pokretnu sliku u dve

dimenzije, izražajna su sredstva ovog rada. Rad se realizovao uz pomoć horskog ansambla, glumaca i muzičara, i projektovanjem filmskog sadržaja na platnu bioskopske sale.

Nekoliko važnih zaključaka izvedeno je kroz ovaj proces. Oni najvažniji tiču se samog utiska o poreklu zvuka, i dejstvu zvuka na gledaoca/slušaoaca.

10. Literatura

- [1.] Lehman, Hans-Thies, *Postdramsko kazalište*, Zagreb-Beograd: CDU-TkH, 2004.
- [2.] Jovićević, Aleksandra, *Muzej naših opažanja, Intervju sa Hajnerom Gebelsom*, Teatron, jesen-zima 2012.
- [3.] Franz Zotter, Matthias Frank, *Ambisonics A Practical 3D Audio Theory for Recording - Studio Production, Sound Reinforcement, and Virtual Reality*, Gratz Austria: This Springer imprint, 2019.
- [4.] Plaževski, Ježi, *Jezik filma II*, Beograd: Institut za film, 1972.
- [5.] Prins, Džerald, *Naratološki rečnik*, Beograd: Službeni glasnik, 2011.
- [6.] Michel, *Audio-Vision: Sound on Screen*, New York: Columbia University Press, 1994.
- [7.] Gorbman, Claudia, *Unheard Melodies: Narrative Film Music*, Indiana University Press, 1987.
- [8.] Elam, Keir, *The Semiotics of Theatre and Drama*, London and New York: Methuen, 1980.
- [9.] Blaha, Ivo, *Osnovi dramaturgije zvuka u audio-vizuelnom delu (1993/2008)* FAMU Prag/FDU Beograd.
- [10.] Chion, Michel, *AudioVision (1994)*, New York: Columbia University Press.
- [11.] Kaye, Deena and Lebrecht, James, *Sound and Music for the Theatre - The Art and Technique of Design (2000)*, Focal Press.
- [12.] Sarac, Sultan, *The epic theatre by Bertolt Brecht*, Academia.edu.
- [13.] Abel, Richard, Altman, Rick, *The Sounds of Early Cinema*, Indiana University Press, 2001.
- [14.] Licht, Alan, *Sound Art, Beyond, Between Categories*, Rizzaoly international publications, 2007.
- [15.] Smirnov, Andrey, *Sound in Z, Experiments in Sound and Electronic Music in Early 20th Century Russia*, Koenig Books London, 2013.
- [16.] Leonard, John A, *Theatre sound*, Theatre Arts, 2001.
- [17.] Kaye, Deana, LeBrecht, James, *Sound and Music for the Theatre, The Art and Technique of Design*, Second edition, 1999.

11. Webografija

(Svim internet linkovima je pristupljeno u aprilu 2019.)

1. Jožef Svoboda (*Josef Svoboda*)

-<http://www.svoboda-scenograf.cz/en/laterna-magika/>

-https://en.wikipedia.org/wiki/Josef_Svoboda

2. Okružujući zvuk

-<https://en.wikipedia.org/wiki/>

-<https://www.pro-tools-expert.com/production-expert-1/2019/4/12/is-spatial-sound-wave-technology-the-ultimate-immersive-audio-format-neumann-monitors-are-helping-to-find->

[out?fbclid=IwAR1BMk6zi3wIFS2PD1HaZfkJvpl316jqQa9lIrkFjMdDrPMierEFc_pFGvE](https://www.pro-tools-expert.com/production-expert-1/2019/4/12/is-spatial-sound-wave-technology-the-ultimate-immersive-audio-format-neumann-monitors-are-helping-to-find-out?fbclid=IwAR1BMk6zi3wIFS2PD1HaZfkJvpl316jqQa9lIrkFjMdDrPMierEFc_pFGvE)

-https://en.wikipedia.org/wiki/EMI#Blumlein_and_radar

-https://en.wikipedia.org/wiki/Stereophonic_sound#Early_work

-https://reverb.com/news/will-immersive-audio-change-the-future-of-music?fbclid=IwAR0KNcqa22II8Susk6p-ZESiAVxYW5CkFX__HuTyx2w9RmADHnZDQfRSIV8

-<https://www.abbeyroad.com/news/mirek-stiles-attends-a-panel-at-the-prince-charles-cinema-to-discuss-3-dimensional-binaural-sound-in-horror-films-2426>

-<http://lossenderosstudio.com/article.php?subject=17>

-<https://courses.lumenlearning.com/boundless-physics/chapter/diffraction/>

-<https://3diosound.com>

-<https://www.live-production.tv/case-studies/concerts/surround-setups-schoeps.html>

-<https://www.soundonsound.com/techniques/double-mid-sides-array>

-http://recherche.ircam.fr/equipements/salles/WFS_WEBSITE/Index_wfs_site.htm

-<http://www.four-audio.com/en/references/wave-field-synthesis.html>

-<https://en-de.neumann.com/revolutionary-3d-audio-technology-in-the-reference-listening-room-of-fraunhofer-idmt>

-<https://www.waves.com/plugins/nx#introducing-nx-virtual-mix-room>

3. Hajner Gebels (*Heiner Goebbels*)

- <https://www.kfda.be/en/program/eraritjaritjaka-musee-des-phrases>
- <http://www.heinergoebbels.com/en/archive/texts/interviews/read/79>
- <https://www.youtube.com/watch?v=AvF-YxoY22A>
- <https://www.youtube.com/watch?v=9m48QjCRNt0>
- <http://www.realtimearts.net/article/issue63/7564>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Reverberation#cite_note-2
- <https://de.wikipedia.org/wiki/Karl-Sczuka-Preis>

4. Projekcija na sceni

- https://en.m.wikipedia.org/wiki/Video_design
- <https://www.britannica.com/art/stagecraft/Stage-lighting#ref278582>
- <https://www.encyclopedia.com/people/literature-and-arts/theater-biographies/erwin-piscator>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Erwin_Piscator#Impact_on_theatre
- <http://www.pani.com/cms/index.php/en/about/history>
- https://www.deutschestheater.de/programm/a-z/cry_baby/rene_pollesch/

5. Hor

- <https://en.wikipedia.org/wiki/Choir#Antiquity>
- [https://sh.wikipedia.org/wiki/Hor_\(pozori%C5%A1te\)](https://sh.wikipedia.org/wiki/Hor_(pozori%C5%A1te))
- https://sh.wikipedia.org/wiki/Gr%C4%8Dka_knji%C5%BEevnost
- <https://www.meininger-staatstheater.de/personen/chor-des-meininger-staatstheaters.html>
- https://de.wikipedia.org/wiki/Meininger_Staatstheater
- https://fr.wikipedia.org/wiki/Hymne_d%27Oxyrhynque
- <https://sh.wikipedia.org/wiki/Paroda>
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Mesomedes>
- <https://sh.wikipedia.org/wiki/Anapest>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Theatre_of_ancient_Greece
- <https://sh.wikipedia.org/wiki/Eksoda>
- <https://sr.wikipedia.org/wiki/Pevanje>

6. Ajnar Šlif (*Einar Schleef*)

[-https://en.wikipedia.org/wiki/Einar_Schleef](https://en.wikipedia.org/wiki/Einar_Schleef)

[-https://de.wikipedia.org/wiki/Ein_Sportst%C3%BCck](https://de.wikipedia.org/wiki/Ein_Sportst%C3%BCck)

[-https://www.elfriedejelinek.com/feinare.htm](https://www.elfriedejelinek.com/feinare.htm)

[-https://webzine.sciami.com/coro-soggetto-negato-leterno-conflitto-lindividuo-nel-teatro-einar-schleef/](https://webzine.sciami.com/coro-soggetto-negato-leterno-conflitto-lindividuo-nel-teatro-einar-schleef/)

7. Tomi Janežič

[-http://www.annamonteverdi.it/digital/10-days-summer-intensive-workshop-principles-in-acting-with-tomi-janezic-slovenia/](http://www.annamonteverdi.it/digital/10-days-summer-intensive-workshop-principles-in-acting-with-tomi-janezic-slovenia/)

[-https://en.wikipedia.org/wiki/Tomi_Janežič](https://en.wikipedia.org/wiki/Tomi_Janežič)

[-https://www.teatar.hr/11054/putujuce-pozoriste-sopalovic/](https://www.teatar.hr/11054/putujuce-pozoriste-sopalovic/)

[-http://www.kfda.be/en/program/putujuce-pozoriste-sopalovic-2#bio](http://www.kfda.be/en/program/putujuce-pozoriste-sopalovic-2#bio)

[-https://www.vreme.com/pretrazivanje-](https://www.vreme.com/pretrazivanje-)

rezultati.php?author=Olga+Dimitrijevi%C4%87&querytext=&startfrom=0&categoryid=-1&year=all&security=all

[-http://www.politika.rs/sr/clanak/134396/Strah-od-cen](http://www.politika.rs/sr/clanak/134396/Strah-od-cen)

[-http://www.pozorje.org.rs/2008/predstava15eng.htmzure-Sopalovica](http://www.pozorje.org.rs/2008/predstava15eng.htmzure-Sopalovica)

[-http://www.annamonteverdi.it/digital/krusce-international-acting-workshop-with-tomi-janezic/](http://www.annamonteverdi.it/digital/krusce-international-acting-workshop-with-tomi-janezic/)

[-http://arhiva.atelje212.rs/predstave/putujuće-pozorište-šopaloviћ/](http://arhiva.atelje212.rs/predstave/putujuće-pozorište-šopaloviћ/)

8. Branislava Stefanović

[-https://www.beforeafter.rs/kultura/ljubavnici-i-izgnanici-u-fabrici/](https://www.beforeafter.rs/kultura/ljubavnici-i-izgnanici-u-fabrici/)

[-http://mojasrbija.rs/wp/sklovski-energija-zablude/](http://mojasrbija.rs/wp/sklovski-energija-zablude/)

[-http://www.rts.rs/page/radio/sr/story/24/radio-beograd-2/3065684/nevidljivi-ljudi.html](http://www.rts.rs/page/radio/sr/story/24/radio-beograd-2/3065684/nevidljivi-ljudi.html)

9. Frank Kaštrof (*Frank Castorf*)

[-https://de.wikipedia.org/wiki/Frank_Castorf](https://de.wikipedia.org/wiki/Frank_Castorf)

[-https://de.wikipedia.org/wiki/Frank_Castorf](https://de.wikipedia.org/wiki/Frank_Castorf)

[-https://www.volksbuehne.adk.de/praxis/nach_moskau_nach_moskau/index.html](https://www.volksbuehne.adk.de/praxis/nach_moskau_nach_moskau/index.html)

[-https://www.morgenpost.de/printarchiv/kultur/article104644175/Nach-Berlin-Nach-Berlin.html](https://www.morgenpost.de/printarchiv/kultur/article104644175/Nach-Berlin-Nach-Berlin.html)

[-https://www.seniorweb.ch/knowledge-article/nach-moskau-nach-moskau](https://www.seniorweb.ch/knowledge-article/nach-moskau-nach-moskau)

[-https://www.beforeafter.rs/kultura/pola-veka-bitefa/](https://www.beforeafter.rs/kultura/pola-veka-bitefa/)

10. Robert Vilson (*Robert Wilson*)

[-http://www.robertwilson.com/chronology-theater](http://www.robertwilson.com/chronology-theater)

[-https://en.wikipedia.org/wiki/Robert_Wilson_\(director\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Robert_Wilson_(director))

[-https://www.britannica.com/biography/Robert-Wilson-American-playwright-director-and-producer](https://www.britannica.com/biography/Robert-Wilson-American-playwright-director-and-producer)

11. Filip Glas (*Philip Glass*)

[-https://en.wikipedia.org/wiki/Philip_Glass](https://en.wikipedia.org/wiki/Philip_Glass)

[-http://composers.rs/?page_id=5203](http://composers.rs/?page_id=5203)

[-https://www.vreme.com/arhiva_html/454/12.html](https://www.vreme.com/arhiva_html/454/12.html)

12. Dižegetički zvuk

[-https://en.wikipedia.org/wiki/Diegesis](https://en.wikipedia.org/wiki/Diegesis)

[-http://filmsound.org/terminology/diegetic.htm](http://filmsound.org/terminology/diegetic.htm)

[-https://the-artifice.com/importance-of-diegetic-and-non-diegetic-sounds-in-film/](https://the-artifice.com/importance-of-diegetic-and-non-diegetic-sounds-in-film/)

[-https://en.wikipedia.org/wiki/Diegetic_music](https://en.wikipedia.org/wiki/Diegetic_music)

[-http://filmsound.org/articles/beyond.htm](http://filmsound.org/articles/beyond.htm)

[-http://filmsound.org/terminology/diegetic.htm](http://filmsound.org/terminology/diegetic.htm)

13. Filmski žanrovi

[-https://en.wikipedia.org/wiki/Slow_cinema](https://en.wikipedia.org/wiki/Slow_cinema)

[-https://theartsofslowcinema.com/](https://theartsofslowcinema.com/)

[-https://www.theguardian.com/film/filmblog/2013/oct/21/top-10-arthouse-movies](https://www.theguardian.com/film/filmblog/2013/oct/21/top-10-arthouse-movies)

[-https://en.wikipedia.org/wiki/Art_film](https://en.wikipedia.org/wiki/Art_film)

[-https://sr.wikipedia.org/sr-](https://sr.wikipedia.org/sr-)

el/%D0%A4%D0%B8%D0%B1%D0%BE%D0%BD%D0%B0%D1%87%D0%B8%D1%98%D0%B5%D0%B2_%D0%BD%D0%B8%D0%B7

14. Markus Orn (*Markus Örn*)

-<https://www.shorttheatre.org/en/eventi/markus-ohrn/>

-<https://www.youtube.com/watch?v=Bvh5JSvoU7g>

-https://en.wikipedia.org/wiki/Fritzl_case

-<https://www.sydsvenskan.se/2015-06-01/blodig-mara-om-familjen>

-<http://fta.ca/en/archive/contedamour/>

-

http://www.harbourfrontcentre.com/worldstage/contedamour/?fbclid=IwAR0VptWjZmUBrUTmoelXbTqc9GcG9ZXgBkNG_GFRv-z9ta4zIKqkrTgTmLM

15. Psihoakustika

-<https://nevadafilm.com/production-notes-non-linear-sounds/>

-<https://www.independent.co.uk/news/science/why-calls-of-the-wild-are-the-secret-of-a-good-horror-film-1982965.html>

-<https://www.scienceabc.com/humans/can-you-really-get-scared-by-listening-to-a-sound.html>

-<https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2013.00990/full>

-<https://en.wikipedia.org/wiki/Psychoacoustics>

-<https://www.npr.org/sections/health-shots/2012/06/12/154853739/putting-fear-in-your-ears-what-makes-music-sound-scary>

-<https://royalsocietypublishing.org/doi/full/10.1098/rsbl.2012.0374>

-<http://www.amplifon.ie/resources/impact-of-sound-on-the-brain/>

-<http://www.amplifon.ie/resources/impact-of-sound-on-the-brain/>

12. Fotografije i ilustracije

(Svim internet linkovima je pristupljeno u aprilu 2019.)

Slika 1: Šematski prikaz zvuka na filmu, profesora filmske montaže, red. prof Andrije Dimitrijevića

Slika 2: Shema usmerenosti MS stereofonije

<https://www.soundonsound.com/techniques/double-mid-sides-array>

Slika 3: Shema usmerenosti "Blumlajn" stereofonije

<https://www.soundonsound.com/techniques/double-mid-sides-array>

Slika 4: "Fantasound" instalacija <http://www.3dfilmarchive.com/the-first-year-of-stereophonic-sound>

Slika 5: Shema sistema okružujućeg zvuka "Fantasound",

<https://burtel.com/residential/home-theaters/>

Slika 6: Shema 5.1. reprodukcije zvuka, <https://burtel.com/residential/home-theaters/>

Slika 7: Shema 7.1 reprodukcije zvuka <https://burtel.com/residential/home-theaters/>

Slika 8: Postavka mikrofona IRT krstaste tehnike,

<http://www.audionetwork.it/stage/prodotti/item/irt-cross-set.html>

Slika 9: Shema MSM postavke mikrofona i reprodukcije u okružujućem formatu, SOS magazin, <https://www.soundonsound.com/techniques/double-mid-sides-array>

Slika 10: Soundfield mikروفon Sennheiser AMBEO, <https://en-us.sennheiser.com/microphone-3d-audio-ambeo-vr-mic>

Slika 11: Binauralni mikروفon Neumann KU100", <https://en-de.neumann.com/ku-100>

Slika 12: VR set "Oculus Rift", <https://www.geeky-gadgets.com/oculus-rift-virtual-reality-gaming-headset-video-02-08-2012/>

Slika 13: Binauralni mikروفon "SOUNDMAN OKM II STUDIO ROCK +A3", <https://www.acrdirect.ch/sh0p1/index.php/soundman-okm-ii-studio-classic-a3-5744.html>

Slika 14: Ilustracija zvučnog polja pomoću niza zvučnika, <https://en-de.neumann.com/revolutionary-3d-audio-technology-in-the-reference-listening-room-of-fraunhofer-idmt>

Slika 15: "SpatialSound Wave system" postavka , <https://en-de.neumann.com/revolutionary-3d-audio-technology-in-the-reference-listening-room-of-fraunhofer-idmt>

Slika 16: Waves NX software, <https://waves-nx.en.softonic.com/mac>

Slika 17: Fibonačijev niz, https://en.wikipedia.org/wiki/Fibonacci_number

Slika 18: Sintisajzer Yamaha CS80, <http://www.vintagesynth.com/yamaha/cs80.php>

Slika 19: Predstava "Eraritjaritjaka" ,
<http://www.annamonteverdi.it/digital/eraritjaritjaka-and-the-intermediality-of-heiner-goebbelsmusic-theatre-by-david-roesner-from-academia-edu/>

Slika 20: Predstava „U Moskvu! U Moskvu!“ ,
<http://digitalniarhivbitefa.unilib.rs/arhiva/bitef-45/>

Slika 21: Predstava "Conte d'amour" , <http://fta.ca/en/archive/contes-damour/>

Slika 22: "Laterna Magika" , <http://www.svoboda-scenograf.cz/en/laterna-magika/>

Slika 23: Delo "Polyekran" , <http://www.svoboda-scenograf.cz/en/polyekran-polyvision/>

Slika 24: "Leptica i zver" Filipa Glasa,
<https://www.latimes.com/entertainment/arts/la-et-cm-glass-opera-film-notebook-20171031-story.html>

Slika 25: "The Rocky Horror Picture Show", 1975. .
<http://www.adventuresinpoortaste.com/2018/08/14/is-it-any-good-the-rocky-horror-picture-show-1975/>

Slika 26: Majningenski horski ansambl,
<https://www.facebook.com/ChordesMeiningerStaatstheaters/>

Slika 27: Rukovanje mašinom za kišu i mašina za vetar u predstavi "Kneginja Jelena Balšić", foto Vladan Obradović.

Slika 28: Rukovanje mašinom za grom i kamenje u predstavi "Kneginja Jelena Balšić", foto Vladan Obradović.

Slika 29: Predstava "Šklovski: Energija zablude", autorke i rediteljke Branislave Stefanović, David Jovanović, 2018.

Slika 30: Premijera predstave "Sportstück" 1998. godine, Burgtheater, Beč

Slika 31: Govorni aparat, <https://sr.wikipedia.org/wiki/Pevanje>

Slika 32: Flajer "Motion Stop - Oživljavanje zvuka", dizajn: Vladimir Stojanović

Slika 33: Kadar uvodne scene kratkog filma "Nos otros (MI)"

Slika 34: Kadar iz filma "Nos otros"

Slika 35: Kadar iz filma "Nos otros"

Slika 36: Kadar iz snimka performansa na sceni "Mata Milošević"

Slika 37: Kadar iz snimka performansa na sceni "Mata Milošević"

Slika 38: Kadar iz snimka performansa na sceni "Mata Milošević"

Slika 39: Kadar iz filma "Nos otros"

13. Kratka biografija

Jakov Munižaba

Dizajner zvuka

Rođen 1982. godine u Beogradu. Diplomirao na Katedri za snimanje i dizajn zvuka na Fakultetu dramskih umetnosti (FDU) u Beogradu. Učestvovao u oblikovanju zvuka više od sto filmova, brojnih predstava i radio drama čiji je i predani ljubitelj.

Danas intenzivno radi na filmskim celinama i radio dramama kao spoljni saradnik Dramskog programa Radio Beograda. Predaje montažu zvuka na Fakultetu za medije i komunikacije. Dobitnik više nagrada Radio Beograda za radio dramu, nagradu za najboljeg studenta katedre za Snimanje i dizajn zvuka i nagrade za najbolji dizajn zvuka kratkog filma na Festivalu kratkometražnog i dokumentarnog filma u Beogradu. Eksperiment mu je uvek dobrodošao - smatra ga osnovnim začinom života.

Neki od nagrađivanih projekata:

- 2018: 'Teret' r: Ognjen Glavonić, Non-Aligned films Beograd/Cinemadefacto Paris, Dizajner zvuka (Cannes film festival, Najbolji film na FAF Beograd, Hong kong film festival, MOMA Njujork)
- 2018: 'Ti imaš noć' r: Ivan Salatić, Meander film Crna Gora, Dizajner zvuka Venecija, Najbolji film u Hong kongu, Najbolji film na FAF Beograd
- 2017: 'Good luck' r: Ben Rasel, Kinoelektron Francuska, Dizajner i snimatelj zvuka. (Locarno, Cinema du reel)
- 2017: 'Pop Eye' r: Kristen Tan, E&W Films Tajland/Singapur. Montažer zvuka. Sandance, Rotterdam
- 2016: 'Dubina Dva' r: Ognjen Glavonjić, Non-Aligned Films, Cinemadefacto Paris, Dizajner zvuka. (Berlinale Forum, FAF, Najbolji film Zagreb Dox Festivala)
- 2016: 'Paradigma' r: Dean Radovanović. Dizajner zvuka. (Nagrada za najbolji dizajn zvuka Festivala kratkometražnog i dokumentarnog filma u Beogradu)
- 2016 : 'Svi severni gradovi' r: Dane Komljen. Dart film filmska kuća. Snimatelj zvuka. (Sarajevo FF, Lokarno, Rotterdam, FAF, FEST)
- 2016: 'Vetar' – r: Tamara Drakulić, Monkey Productions. Dizajner zvuka. (Torino FF, FAF, ngrada žirija na FEST 2017)
- 2015 : 'Containment' - r: Neil Mcenery-West; Bright Cold Day Films, Patchwork Productions, Bandoola Productions (in association with). Montažer zvučnih efekata.

(Nagrada za *soundtrack* East End Film Festival UK, Nagrada za najbolji dizajn zvuka Southampton International Film Festival.)

- 2014: 'Neposlušni' - r: Mina Djukić. Kiselo dete Filmhouse. Montaža zvuka. (Sundance, Sarajevo FF...)
- 2010 : 'Klip' , r: Maja Miloš. Produkcija Baš Čelik. Snimanje zvuka. (Grand Prix Festival International de Rotterdam 2012, Meilleur Premier Film, Festival du Film de Bruxelles 2012)
- 2010 : 'Ja već jesam sve ono što želim da imam', r: Dane Komljen, Dizajn i miks zvuka, FDU. (Cinefondation (Cannes 2010) Dobitnik treće nagrade Specijalno priznanje CinemaCity 2010)
- 2009 : 'Tilva Roš' dugometražni film reditelja Nikole Ležajića, produkcija: 'Kiselo dete film house'. (Propeller of Motovun, Heart of Sarajevo, FIPRESCI Prize Transilvania film festival)
- 2009 : 'Medeni mesec' r: Goran Paskaljević, produkcija: MT Images Media/Nova film. Montaža zvučnih efekata