

Díszletépítési próba – Mixed Reality módban¹

2020 tavaszán a *Svejk*, a *derék katona* c. darab építési próbái elmaradtak a Linzi Színházban a koronavírus okozta leállás miatt. A díszlettervező, Fabian Liszt és a bécsi Mixed Reality Studio Artefact munkatársai kitalálták a megoldást: digitális alternatívát hoztak létre csupán három hét leforgása alatt. A zárlat felgyorsította a digitális kísérletek megvalósítását, és az építési próbát is meg tudták tartani.

Utólag akár próféciának is lehetne nevezni, de a valóságban az okok elég gyakorlatiasak voltak: amikor tél végén Fabian Liszt bécsi díszlettervező a *Svejk*, a *derék katona* díszletét tervezte, a COVID-19 még nem igazán volt téma. Ennek ellenére eljátszott a gondolattal, hogy a májusi próbához a tervet először digitálisan készíti el. „Minél komplexebb a színpadkép, annál nagyobb kihívást jelent a díszletállítás próbája. Már egy ideje sejtettem, hogy ezt valahogy jobban is meg lehetne oldani.”

A pontos elképzeléseit Fabian Liszt a kollégáival, Pap Bencével és Dieter Fellnerrel beszélte

meg. Ők ugyanis két építéssel közösen 2019-ben létrehozták az Artefact Mixed Reality Studio GmbH-t, és véletlenül az irodájukat ugyanabban az épületben bérlik Bécsben, mint Fabian Liszt. Amit az Artefact négyfős csapata épít, annak sem falai, sem ajtaja nincs: az építések digitális élményeket építenek a mixed reality (MR) segítségével, ezáltal keltik életre a fizikai teret.

Aki például a mobiltelefonja kameráját a bécsi MUMOK-ra (Modern Művészeti Múzeum) irányítja, az a kijelzőn látja, amint a múzeum homlokzata kinyílik és virtuális labdák ugranak ki onnan. A cél az, hogy felébresszék a kíváncsiságot a következő kiállításra. A MUMOK-ppet, amely ezt a célt szolgálja, az Artefact cég készítette. „A mixed reality különlegessége, hogy a valós környezet-

hez kapcsolódik. A MUMOK esetében ez az épület homlokzata volt. A színházban ez lehet egy fényszóró vagy a színpadra vezető lépcső. A mixed reality alkalmazásánál szinte átmenet nélkül egybeolvad a digitális és a való világ”, magyarázza Pap Bence. „Építések vagyunk, így érdekel bennünket, hogy a fizikai korlátokat feszegessük és a térélményeket bővítsük.”

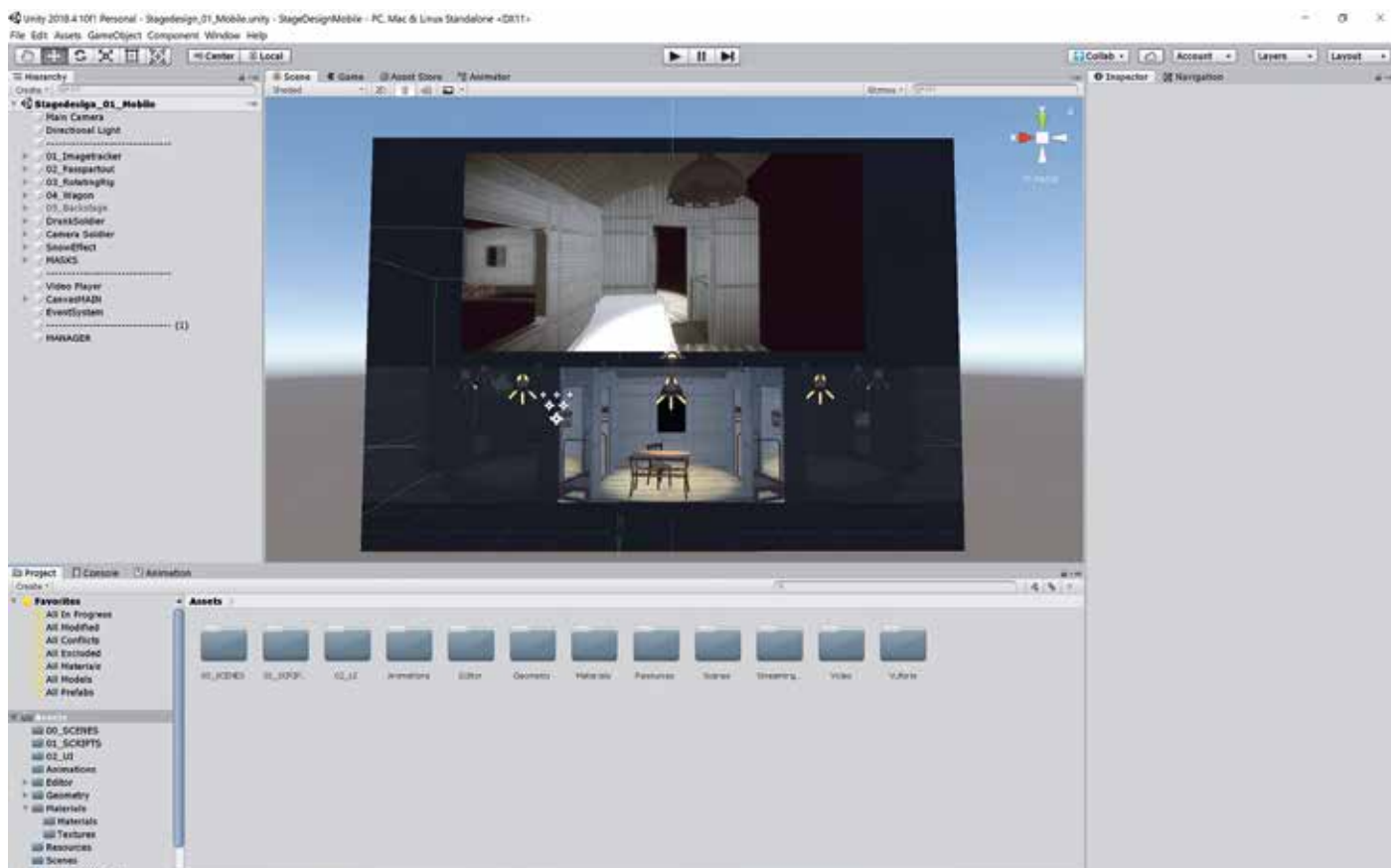
Díszletépítési próba akkor is lesz

A Linzi Színházban, mint mindenhol másutt, a vírus okozta tavaszi leállás miatt felfüggesztették az összes előadást és próbát. A díszletgyártó műhelyek is zárva voltak március és április folyamán. A díszlettervezőknek és -építőknél az építési próba nagyon fontos esemény. Először ekkor derül

¹ A *Bühnentechnische Rundschau* 2020/5. számának 66–67. oldalán megjelent „Bauprobe in Mixed Reality” c. cikk alapján.



A színpadkép augmented reality eljárással készült terve tévékészüléken látható, és így az összes résztvevő láthatja



Részlet a Linzi Színház számára készített virtuális színpadképből



A virtuális színpadkép működése a díszletállító próbán

ki, hogy a díszletterv megfelelően érvényesül-e a színpadon. „Ez az igazság órája.” A leállás miatt azonban ismét előkerült Fabian Liszt eredeti ötlete. A díszlettervező és az Artefact emberei csupán három hét alatt áttöltették a teljes színpadképet mixed reality formába. Végül májusban, még a

zárlat idején megtartották az építési próbát a Linzi Színházban. A színpadkép 100 százalékban virtuális, csupán tabletekre és okostelefonokra van szükség.

A *Svejk, a derék katona* színpadképe olyan sokrétű, hogy normál esetben az építési próbán hagyományos eszközökkel is csak nehezen lehetett volna

ezeket megmutatni. A leállás felgyorsította a digitális kísérletet: „Ennél a darabnál sok egymáshoz kapcsolódó jelenet van, amelyek egy mozgásban lévő vonatban játszódnak, egy adott koreográfia szerint. A mixed reality lehetővé teszi, hogy a kü-

- ▶ *lönböző szinteket igény szerint ki- és bekapcsoljuk, ezáltal egy multidimenziós, virtuális látvány jöjjön létre a készüléken, amelyben az elemek és projekciók a darab eseményei szerint működnek.*

A mixed reality erősségei

A Linzi Színháznak már volt tapasztalata a digitális eszközökkel. Részesei voltak a „first stage” EU-projektnek, amely a darab previzualizációját támogatja a virtuális valóság (VR) segítségével. Fabian Liszt számára viszont ebben a kontextusban nem a VR volt a megfelelő eszköz. Számára ugyanis fontos volt, hogy az építési próba ott a helyszínen, a Linzi Színházban kerüljön megrendezésre. *„Ha VR-szemüvegekkel otthonról egy teljesen virtuális világba merültünk volna alá, akkor a színpadkép valós hatásából nagyon sok elveszett volna. Csak a színházban láthatjuk, hogy a színpadkép hogyan hat a térben és a nézőre. Egészen más érzet alakul ki a tér mélységéről, ha a nézőtérben ülök és a néző szemével látok.”*

Az Artefact által kifejlesztett mixed reality megoldással a produkciós team minden dolgozója mindenkor ugyanazt a képet látja a nézőtérrel. Módosításokat és finomításokat gyorsan végre lehet hajtani. Mindezt egyszerű eszközökkel, például egy kereskedelmi forgalomban kapható tablettel. Nincs szükség drága egyedi VR-szemüvegekre.

Pap Bence szerint is ez a lényeges különbség a VR-rel szemben: *„A virtuális valóság saját, ön-magába zárt világot hoz létre. A valós környezet nem része a VR-nek. A mixed reality segítségével egy főszereplőt is lehetne a virtuális színpadképpel*

interakcióban működtetni, és azonnal éreznék, hogy az együttjátás hogyan hat.”

A színpadi próba jövője virtuális?

„Nem állt szándékunkban, hogy a valós építési próbákat virtuálissal váltsuk fel. De látjuk, hogy éppen a nagyobb produkciók, ahol a díszletben sokat kell átépíteni, profitálhatnak a mixed reality előnyeiből – függetlenül a koronavírustól. Egyszerűbben lehetne bonyolult képeket és változásokat hatékonyan megvalósítani. Ez különösen a nagyobb színházak számára lehet érdekes” – mondja Pap Bence.

A Linzi Színház ezzel egy újabb lépést tett a színházi virtuális munka felé. Egy következő kényszerűzet biztosan nem fog teljes leállást okozni náluk, ha az építési próbáról van szó.

Aleksandra Nagele

A szerzőről: Aleksandra Nagele kommunikációs szakember a digitális szektorban. A digitális és a valós világról mond el történeteket, valamint számos emberi reagálásról és élményről a kettő között.

Az ARTEFACT MIXED REALITY STUDIO-t Pap Bence vezeti Mathias Bank Stigsen, Michael Knoll és Dieter Fellnerrel közösen. A fizikai teret kitágítják mixed reality módszerrel és így új élményt hoznak létre. www.artefact.at

Fabian Liszt a Bécsi Képzőművészeti Akadémián végzett építészet szakon, és 2016 óta különböző színházak részére színpadképeket valósít meg. <http://fabianliszt.com>

A digitális valóság technikái:

Virtuális valóság – Virtual Reality (VR)

Számítógépes környezet által létrehozott digitális világban barangolhatunk, amelynek nincs köze a valós világhoz. Szemünk le van takarva, nem látjuk a való világot, azonban a virtuális térben kapcsolatba léphetünk másokkal és a megalkotott környezettel. A virtuális valóság jelenleg főleg a megjelenítésre koncentrált, így inkább prezentációs célokra, illetve oktatási feladatokra használható. Leginkább a játékok terén vált népszerűvé.

Kiterjesztett valóság – Augmented Reality (AR)

A valóság digitális kibővítése egy olyan eszközzel (telefon, kamera vagy félig áttetsző, képernyővel ellátott szemüveg), amely segítségével látjuk a valós világot is, de az eszköz további információt is rávetít a valós képre. A valóságos térben maradunk, amelyben beemelt virtuális elemekkel kiterjesztjük a valóságról emberi érzékszervekkel elérhető információk körét. Elterjedten használják karbantartási, üzemeltetési vagy gyártástámogatási feladatok ellátására.

Kevert valóság – Mixed (Merged) Reality (MR)

A valós és virtuális valóság összemérésével már a kivetített objektumokkal interakcióba léphetünk. A valóságos környezetre épít, de a virtuálisan megalkotott elemekkel sokkal mélyebb interakcióra képes a résztvevő. A virtuális valóság elemeit irányítani, alakítani is tudjuk. A valós környezetünket egyszerre észleljük a virtuális világgal, amelyek között a határ elmosódní látszik. A cikkben leírt díszletállítási próba ezt a technikát alkalmazta.

SOKÉVES TAPASZTALAT A SZÍNHÁZTECHNIKÁBAN



automatizálás



tervezés



telepítés



karbantartás

PRECISION TOOLS FOR PERFECT SOUND

A legkisebb NEXO hangszórók is ugyanazt a hangzást és teljesítményt nyújtják.

- ID24 kompakt és ID14 szuper kompakt hangszórók
- Mobil alkalmazásra és fix installációra
- Változtatható lesugárzás
- Fekete, fehér vagy tetszőleges RAL szín
- Dedikált szubok a felhasználástól függően (8", 10", 12", 15")
- Plug & Play processzálás és erősítés
- Rögzítési, függesztési megoldások minden helyzethez
- NS-1 szoftver konfigurációra és szimulációra



Közönségforgalmi
terek



Színházak



Éttermek, kávézók,
bárok



Templomok és
imaházak



Kiállítások,
élményparkok



Video
mapping



NEXO

SYSTEM DESIGN SERVICE
nexo-sa.com/design



LISYS-PROJECT
STAGE TECHNOLOGY

www.lisys-project.hu | szinpad@lisys-project.hu | +36 1 307 6209
| 1142 Budapest, Tengerszem utca 78.

NEXO

nexo-sa.com

Thinking. Inside the box.