

HA!

Parallel realities in urban space

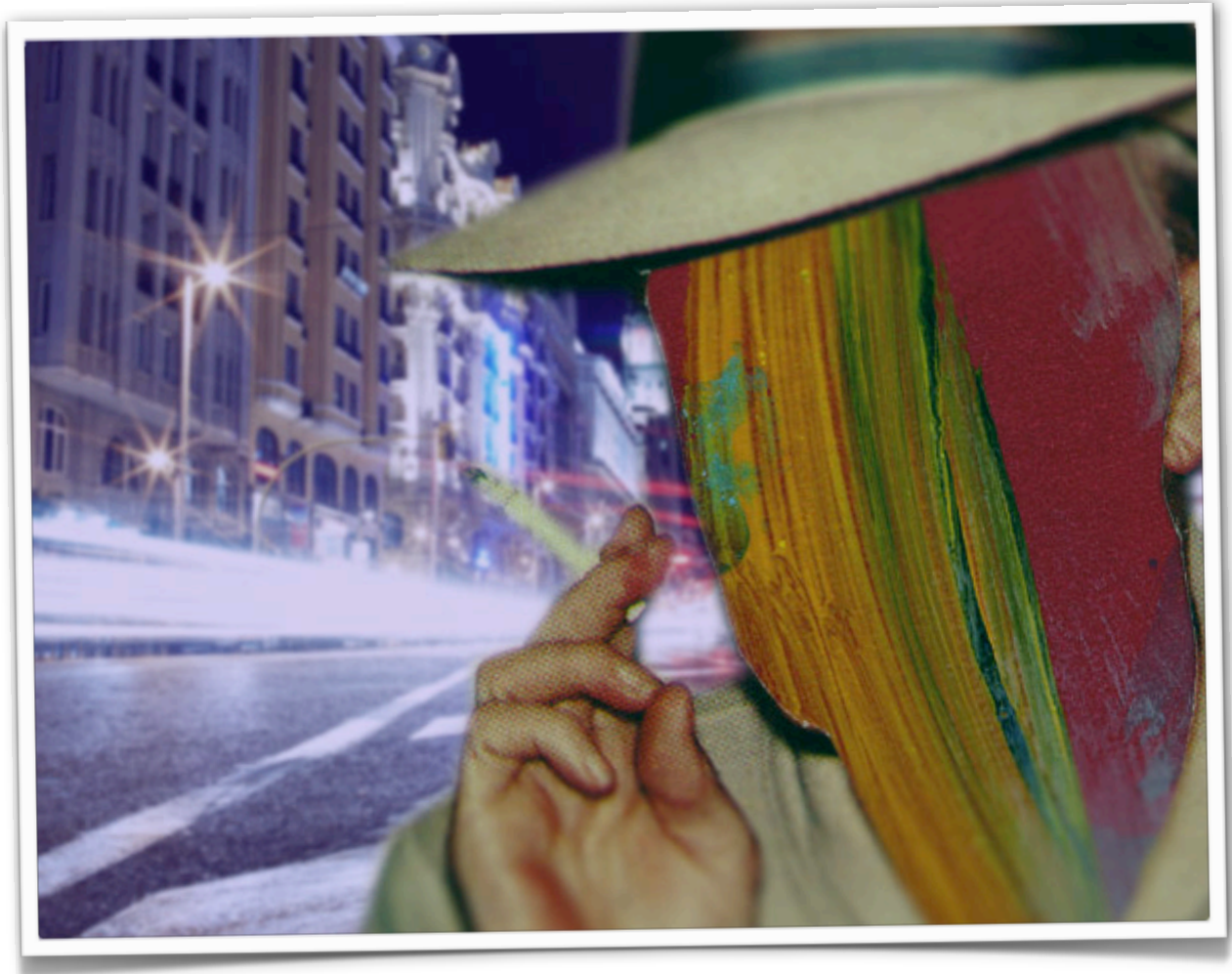


Wyrzykowski & Konopiński
January 16, 2013



peter.style@gmail.com

HA!



The idea of the project

is to create a spectacle that exists on three parallel expanse:

- **urban district** – a real space where live actions appear and coincide with manifestations of media reality;
- **social network** – a virtual social reality create upon social media;
- **augmented reality**- that release the coexistence of previously shot scences with actions taking place live in specific locations in the city.

A scenario of the first event is based on the Wiliam Shakespeare drama „Hamlet“.

The first exposure of the spectacle commence a month before the festival begins and before its first live manifestation in the city. During this time main characters of the drama appear as real/virtual users of a social media (like Facebook). They use faces of actors, they build their profiles filling them up with photographs, video films and texts – all means by which the playwright creates their characters, shows their psychological profile and relations between them.

As a result of this actions an audience is gathering around the profiles of the drama characters (friends). The public can follow the character's virtual activities, comment their inscriptions and photos.

During the festival social medium becomes an extra tool for communicating particular live actions, its stages, locations and documentation of singular realizations. On this level the drama expose itself as a sum of particular „timelines“ designed for the use of the drama and those of real people becoming involved in the project. Disunity of the original text and structure of the drama on the level of social media allows the drama to adapt to the structure of communication characteristic to this medium and a language of users/public active on this level of project realization. Profiles of each character grow through the whole time the project is being realized. They become platforms that exist in time and are constructed by text, photography and video. The characters interfere with the real space of social network and become one of us – the viewers and contrary viewers through their activity become part of the spectacle.

Selected scenes from the scenario will be previously recorded in a film studio in the technique of green-box. Scenes realized in studio are adapted to definite locations in the city – their specificity (vital statistics, disruptions, architecture, urban structure and stationary elements of space) and concordant for presentation by means of augmented reality. Viewers will be able to see those scenes on the screens of tablets or smartphones while standing in the appointed location on a specific time.



(Previously recorded scenes and images will be activated on the viewer's tablets or smartphones screens by a gps localizer.) Images provided by tablets and smartphones will coincide with the images viewed live in the urban space. Images from both sources will mesh into one reality of the spectacle complement each other from the visual point of view as well as the structure of the drama. The feeling of complementary, parallelism and equipoise of those two realities is essential for the project.

Though the main body of the spectacle takes place in a real space of the city during 5 or 6 days of the Festival. The audience will be informed about specific manifestation of the spectacle through regular communication tools held by a Festival event management but also via individual profiles of its main characters using the strategy of personal marketing typical to social media. Some scenes can take place at the same time in different locations that is way it is important to perform a drama that is widely recognized by a public in order to allow a particular viewer follow the narration easily even if he miss few scenes. Actors who at the beginig of the project were involved in creating profiles of main characters of the drama, will play their roles in particular scenes in the city as well as scenes appearing on the screens of tablets and smartphones. These three worlds complement one another and exist at the same time. They exist as parallel spaces of drama, characters and action.

Combining these three levels of presentation is essential for few reasons:

- It allows to create a contemporary space for theater/film – a space build on the model of our actual perception of the reality (real events, media representations, virtual space of the Internet and social media). It is the sum of all these impulses that construct the identity of contemporary human.
- Coexistence of all these elements expands and adapts the spectacle for a varied public, it keeps audience attention and allows the public to get truly involved in the story of the main character by following his personal profile and comment it, and through this creating an interactive space for the drama.
- The specific structure of the spectacle expose a city as a sum of parallel worlds: a graphic map – that becomes a plan for particular events, a phantomatic space – a reality that appears only through new technologies but which explores a space that is not easily accesible but potentially possible – and a labyrinth that is experienced by characters of the drama together with the audience, discovering unusual and unknown places.



- The spectacle locates itself on the border of urban game, contemporary theater and interactive cinema. Participation of the audience, new ways of communication and contemporary visuality are the key aspects of the project. It is an innovative undertaking which main goal is to create a media platform for realizations that combine real, virtual and augmented reality - a sum of parallel worlds in which contemporary human exists and which create our identity.

The visual aspect of the project exceeds the classical ways of presenting narration in realistic cinematography. The goal is not to immitate the reality but to explore the



language and experience of avangard and the contemporary visual tools to transform the screen of a tablet or a smartphone into media collage consistig of real space representation together with electronic phantoms in order to free the imagination and phantasies and discover parallel reality that already exists but is usually not conciously perceived.

Scenariusz - **“HA!”** oparty jest na motywach dramatu Szekspira. Naszym ważnym założeniem jest potraktowanie widza jako głównego bohatera spektaklu. To on patrzy na świat oczyma księcia. Chcielibyśmy wytworzyć w nim poczucie uczestniczenia w wydarzeniach, odpowiedzialności za swoje czyny i decyzje. Będziemy to osiągać takimi środkami jak: bezpośrednie zwracanie się innych bohaterów w stronę widza (kamery), oczekiwanie na odpowiedź i podjęcie działania widza jak wybór kierunku drogi przy przejściu do kolejnej sceny lub obejrzenie się za siebie itp. Od pewnych wyborów widza będzie zależał dalszy rozwój akcji oraz zakończenie dramatu.

Wątek

Duch uwodzi HA! prowadząc go przez miasto, odciąga od realnego życia. HA! zaczyna wierzyć w świat projektowany przez Ducha. Doprowadza do upadku przyjętego systemu porządku. Nierealny Duch zamienia swoje wymaginowane myśli w rzeczywistość.

Wprowadzenie

Obserwujemy świat oczyma **HA!**. Zajmuje się on videograffiti - wyświetla nielegalnie na ścianach domów swoje krótkie wideo. Posługuje się samodzielnie skonstruowanym projektorem. Porusza się po mieście na trójkołowym motorowerze z projektorem przymocowanym z tyłu w metalowym koszu.

Widz chodząc po mieście trzymając w rękach tablet jakby zarazem nakierowywał snop światła projektora, odkrywając kolejnych bohaterów obserwuje projekcje na ścianach – to on jest HA!. Miasto widziane oczyma **HA!** (na ekranie tabletu) jest miastem magicznym. Jego projekcje transformują architekturę, budynki rosną zmieniają formę ulice wyginają się, obraz wideo jakby przepalał ściany odkrywając wgląd do wnętrza domów otwierając równoległe rzeczywistości.

Świat widziany oczyma **HA!** to rzeczywistość interaktywna ulegająca zmianom pod wpływem woli widza / **HA!**. Jego nastrój,



stosunek do napotkanych osób deformuje ich lub w ekstremalnych przypadkach powoduje że przepadają i giną.

Na FB rozwija się wątek rodzinny **HA!** i jego życie osobiste i uczuciowe.

Sceny - wybór (wersja nie ostateczna w procesie).

SCENA I

Wnętrze, ciemny nie duży pokój, okrągły stół i dwa krzesła stoją po środku. Za stołem siedzi **Medium** zaprasza mnie żebym usiadł. Siadam rozpoczyna się seans spirytystyczny. Przyszedłem tutaj żeby dowiedzieć się czegoś o zaginionym dawno ojcu. **Medium** opowiada na początku o mnie kim jestem czym się zajmuje itd. Wywołuje ducha ojca, na początku pojawiają się przypadkowe postacie. Później pojawia się **Duch** który wciela się w **Medium** i przemawia do mnie głosem **Ducha** mówi, że został zamordowany przez **Klaudiusza**. Mówi, że jest gdzieś niedaleko, że muszę go odnaleźć i pomóc. **Medium** wysyła mnie pod kościół.

SCENA II

Przed wejściem do kościoła. Z wnętrza wychodzą państwo młodzi **Gertruda** i **Klaudiusz**. **Klaudiusz** przemawia do wiwatującego tłumu. Głos **Ducha** komentuje sącząc jad do ucha. Stopniowo rodzi się we mnie uczucie agresji państwo młodzi deformują się w obrzydliwe ludziobobale. **Duch** mówi, że mam sobie iść. Odchodzę nie wiem dokąd.

SCENA III

Dzwoni (na tablet) **Ofelia** pyta się gdzie jestem, czemu mnie nie ma na ślubie?. Odpowiadam, że nie mogłem już tego dłużej wytrzymać, że nie mogę na nich patrzeć. **Ofelia** chce się spotkać proponuje spotkanie w parku nie daleko. Udaje się na miejsce spotkania. Nie duży park czekam na **Ofelie** wyświetlam na drzewach płomienie. Przychodzi **Ofelia** rozmawiamy o tym co się niedawno wydarzyło. Podczas rozmowy do konwersacji dołącza się trzeci głos. Na początku mam wrażenie, że to głos z wyświetlanego filmu. Następnie staje się jasne, że to głos **Ducha** komentującego ślub. **Duch** pojawia się jako cień w projekcjach wideo przemykając szybko z lewo na prawo. Mówi, że musi porozmawiać z mną i żebym udał się do bramy obok. Idziemy do bramy.

SCENA IV

Wnętrze mrocznej bramy. Na starym poskładanym z różnych części wózku inwalidzkim siedzi **Duch** zebrze. Prosi abym mu pomógł jałmużną lub jedzeniem. Podchodzę bliżej **Duch** wyciąga rękę i posługując się nią jak kukielką zaczyna opowiadać o swoim życiu. Prosi żebym mu pomógł dojechać do jednego miejsca. **Ofelia** pyta się z kim rozmawiam przecież oprócz nas tu nikogo nie ma?

SCENA V

Ulica idę z **Duchem** pchając go przed sobą. **Duch** mówi gdzie iść. **Ofelia** nie rozumie co się dzieje? Dochodzimy do skrzyżowania **Duch** mówi żeby się zatrzymać. Pokazując ręką na jezdnie i grając palcami mówi że właśnie tutaj potrącił go **Klaudiusz** i w wypadku stracił nogi. **Duch** patrząc się prosto w moje oczy pyta się czy pomogę mu zemścić się na **Klaudiuszu**? Nie czeka na moją odpowiedź odjeżdża i mówi że jeszcze się spotkamy.