

INTERAKTIVNA OPERA – INOVATIVNI MODEL KORISNIČKOG ISKUSTVA U KULTURI¹

ŽAN MOROVIĆ

Osnovna škola Bartula Kašića
Bribirski prilaz 2, 23000 Zadar
zan.morovic@gmail.com

IVANA-PAULA GORTAN-CARLIN

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti
Ronjgova 1, 52100 Pula,
igcarlin@unipu.hr

ALEKSANDRA KRAJNOVIĆ

Sveučilište u Zadru
Odjel za ekonomiju
Splitska 1, 23000 Zadar
akrajnov@unizd.hr

SAŽETAK

U ovom radu obrađeno je do sada slabo istraživano područje obogaćivanja korisničkog iskustva u kulturnim djelatnostima uz korištenje digitalne tehnologije. Ciljna skupina u razmatranju su mladi, kao skupina koja je odrasla uz digitalnu tehnologiju i 'prirodno' joj pripada, dok se istovremeno ubrzano, i naizgled nepovratno, udaljuje od kulturnih događaja kao što su klasična glazba – opera, koncerti, balet i drugo. Autori u radu predlažu inovativni model koristeći saznanja prvenstveno iz četiriju osnovnih područja: glazbe, pedagogije, informatike i 'iskustvenog marketinga'. Pritom se služe spajanjem dvaju koncepata: storytellinga – naracije koja zapravo predstavlja klasični model privlačenja pažnje i edukacije uz snažan psihološki učinak (primjerice, pričanje bajki) i gamifikacije kao novog koncepta kojim se korisnika privlači uz pomoć igre i interaktivnog sučelja. Model iznesen u radu odnosi se na prikaz opere kao glazbeno-scenskog djela i razrađen je na nekoliko razina – od prikaza radnje i likova opere kroz digitalne kanale do interaktivnog uključivanja korisnika u operu u virtualnoj stvarnosti te mogućnosti da sudionici – igrači - mogu sami mijenjati tijek događaja i sudbine likova u operi, glazbenom i literarnom kreativnošću. Model zahtijeva daljnje razrade te upućuje na znanstveni diskurs, a može poslužiti kao izvrstan alat u glazbenoj pedagogiji, digitalnom marketingu u kulturi i slično.

KLJUČNE RIJEČI: alat u nastavi glazbe, digitalna tehnologija u kulturi, gamifikacija, glazbena pedagogija, glazbeno-scenski oblik, iskustveni marketing, interaktivni modeli u kulturi, nove korisničke generacije, storytelling.

¹ Ovaj je rad financiralo Sveučilište u Zadru institucionalnim projektom broj IP.01.2021.07 - Mladi i ekonomija iskustva - nova paradigma i inovativni poslovni modeli – MLADCI.

1. UVOD

Živimo u dobu tzv. *ekonomije iskustva*, u kojemu korisničko iskustvo zauzima središnje mjesto u poimanju organizacije i njene interaktivne komunikacije s korisnicima. Pitanje kako kreirati i komunicirati percipirano korisničko iskustvo postaje ključni marketinški problem, a poseban izazov postaje osmisliti nove načine performanse usluge nudeći istovremeno osobni korisnički doživljaj koji će imati i emocionalnu dimenziju, a time i snažan marketinški odjek. U tom procesu ključnu ulogu ima suvremena tehnologija, koja predstavlja i novu moć i novi medij u instantnom povezivanju i kreativnim načinima komuniciranja s korisnicima. Post-potrošačka faza, u kojoj dijeljenje iskustava s ostalim korisnicima komunikacijskog eko-sustava, kako korisnika, tako i organizacije, zaokružuje cijeli ovaj proces, kako bi se ponovno vratio na početnu fazu, tzv. nultog trenutka istine. [Krajnović et al., 2019].

U ovom radu obrađuje se tema koja je rjeđe zastupljena u znanstvenim diskursima iz područja ekonomije iskustva, a riječ je o neprofitnom marketingu i to korisničkom iskustvu u izvođenju glazbeno-scenskih djela. Na primjeru opere, obrazlaže se mogućnost da se poboljšanjem korisničkog iskustva, i to aktivnim uključivanjem korisnika, a pomoću nove tehnologije, korisnici u većoj mjeri približe glazbeno-scenskoj umjetnosti. Zasiurno je upravo nova tehnologija jedan od poželjnih načina kako brojnu, a posebno mladu publiku, vratiti u kazališta i operne kuće, kroz jedno novo korisničko iskustvo kojim će oni obogatiti vlastite kulturne horizonte, ali i razvijati i vlastitu vizualnu i glazbenu kulturu, osjećaj estetike, prostora i pokreta te time i svoje kreativne potencijale. U radu su u fokus uzeti mladi ljudi, koji predstavljaju poseban izazov s obzirom da je riječ o novim generacijama korisnika – tzv. generaciji Y i Z. U vremenu u kojem živimo, a u kojem su se ljudske vrijednosti, navike i percepcije promijenile, promijenila se svakako i estetika poimanja glazbe u cijelosti, a samim time i odnos spram operi kao nečem vrlo dalekom, stranom i nerazumljivom, posebno mladim ljudima.

Cilj ovog rada je prikazati model interaktivne opere u kontekstu glazbene pedagogije, što ima i svoj širi smisao jer se na taj način 'odgaja' mlada publika za sudjelovanje u kulturnim programima. Korištenjem novih tehnologija, ovo sudjelovanje dobiva širok i uzbudljiv kontekst, što bi ujedno trebalo poslužiti i kao svojevrsni 'okidač' za poticanje sudjelovanja i interesa mladih za operu i druga klasična umjetnička djela. Čini se da će upravo nova tehnologija tako udahnuti 'novi život' starim, klasičnim djelima, čime je na pomolu i nova paradigma scenskog izvođenja umjetničkih djela. Na taj način kazalište i opera neće biti 'na marginama' života mladih ljudi, nego će ih potaknuti i pobuditi želju za stvaranjem i prihvaćenjem ovakvih umjetničkih djela, omogućivši im da se 'transponiraju u sjedište akcije' [Gasselseder i Kallionpää, 2019] uz snažnu glazbenu performansu.

Upravo ta paradigma pokazala se vrlo živom i potrebnom u svjetskom *lockdownu* uzrokovanom pandemijom SARS_COVID 19. Za tom paradigmom posegnule su sve veće svjetske operne i kazališne kuće, ali i obrazovni sustav suočen s „novim“ načinom poučavanja - nastavom na daljinu.²

Pretražujući postojeću znanstvenu literaturu, autori ovog rada dolaze do saznanja da postoji niz istraživača i znanstvenih radova koji opisuju korištenje digitalne tehnologije i interaktivnog korisničkog iskustva tijekom izvođenja opere, međutim uočen je i značajan deficit radova kada je u pitanju korištenje ovakvih modela u pedagoške svrhe, u čemu je još jedan doprinos ovoga rada.

² Dakako, nastava na daljinu nije *novum*, ali se po prvi put provela u ovako širokim razmjerima.

U radu se koristi metoda istraživanja sa sudjelovanjem koje je provedeno u Osnovnoj školi Bartula Kašića Zadar tijekom školskih godina 2019./20. te 2020./21. uvođenjem eksperimentalnog oblika nastave u predmet Glazbene kulture.

Nadalje, korištena je i inačica Delfi metode, takozvana mini-Delphi ili ETE (*Estimate-Talk-Estimate*) [Linstone i Turoff, 1975]. kao metoda predviđanja u izradi inovativnog modela prikazanog u radu.

Zbog kompleksnosti problematike kada je u pitanju korisničko iskustvo mladih u kulturnoj djelatnosti, autori su mišljenja da je nužno u ovaj diskurs uključiti multidisciplinarne timove, pa je i u ovom radu upotrijebljen multidisciplinarni pristup. Znanstvena područja koja su ključna za kreiranje i realizaciju ovakvih korisničkih modela, kada su u pitanju mladi korisnici, u ovom slučaju glazbena kultura, su: muzikologija, glazbena pedagogija, digitalni marketing i informatika. S obzirom na to, kreiranju ovog rada pristupili su autori triju od navedenih područja, dok bi se u daljnjoj razradi ovog modela očekivao doprinos znanstvenika iz područja informatike i digitalnih medija. U užem smislu riječi, radi se o intersekciji iz područja: umjetničko stvaranje, tehnološke inovacije i znanost o angažmanu publike, interdisciplinarna područja koja, primjerice, preporučuju Edwards et al. [2019].

Rad je podijeljen u nekoliko dijelova. U prvom dijelu opisuje se pojam ekonomije iskustva, nakon čega slijedi prikaz pokušaja primjene ekonomije iskustva u području korisničkog iskustva mladih kao recipijenti glazbeno-scenske izvedbe. Slijedi prikaz teoretskog (konceptualnog) okvira i dosadašnjih dostignuća u području korisničkog iskustva u kulturi, nakon čega se prikazuje model autora prikazan u tri razine: prva razina predstavlja inovativni model eksperimentalne nastave koji je verificiran u praksi. Slijedi prikaz modela druge razine, koji predstavlja interaktivnu, višu razinu koja se koristi u edukativne svrhe, a ima elemente gejmfikacije i u kojemu su dodani motivacijski alati (nagrade). Treća razina predstavlja, na neki način, kreativni model budućnosti, pomoću kojega bi, temeljem umjetničkog djela, mladi mogli razvijati svoje kulturne i kreativne potencijale u više različitih područja, temeljem suvremene tehnologije.

U ovom radu korisnici su učenici osnovnih škola kao potencijalni recipijenti glazbeno-scenskih i drugih djela u kulturi i umjetnosti. Autori su mišljenja da je predškolsko i primarno obrazovanje polazišna točka za odgoj glazbom, poticanje stvaralaštva i razvijanje umjetničkog senzibiliteta mladih.

2. EKONOMIJA ISKUSTVA

Ekonomija iskustva predstavlja novu paradigmu kojoj se orijentiraju poslovne organizacije kako u profitnom, tako i u neprofitnom sektoru. 'Ekonomija iskustva' proizašla je iz nove ere u kojoj živimo, a to je *društvo snova* ('Dream society') koju je među prvima najavio svjetski poznati futurist Rolf Jensen. U svojoj knjizi 'Društvo snova: kako će nadolazeći prijelaz s informacije na imaginaciju transformirati Vaš biznis' ('The Dream Society: How the Coming Shift from Information to Imagination Will Transform Your Business') on posebno opisuje ovu novu poslovnu paradigmu s naglaskom na marketing, što najbolje oslikava recenzija knjige od strane *Atlanta Business Chronicle* gdje se navodi da knjiga 'prikazuje dramatične uvide u načine na koji će marketing funkcionirati u 21. stoljeću'. U knjizi se opisuje sadašnje *društvo snova*, koje, kako navodi Jensen, karakterizirano 'komercijalizacijom emocija'. Osnovna Jensenova teza je da više nije dovoljno proizvoditi korisne proizvode. Jensen naime dokazuje da, kako bi

proizvod postao uspješan, 'njegova primarna svrha treba biti zadovoljenje emocija klijenata'. Da je riječ o novoj paradigmi, dokazuje tvrdnjom da će svijetom sadašnjosti (i budućnosti) dominirati one kompanije koje će kreirati nove proizvode, nova tržišta i nove poslovne prilike – temeljene na emocijama. [Jensen, 2001]

Premda je riječ o novoj paradigmi u svojoj knjizi Albert Boswijk et al. [2007] navode da je ovaj izraz u znanstvenoj publikaciji iz područja menadžmenta upotrijebljen već 1998. godine, a da je novu paradigmu najavio već Alvin Toffler u svojoj knjizi iz 1970. godine 'Šok budućnosti' ('Future Shock'), gdje najavljuje 'reorganizaciju ekonomije' na način da se proizvodima i uslugama zadovoljava nova razina ljudskih potreba pri čemu dolazi do 'dematerijalizacije ekonomije' koju on opisuje u odlomku knjige naziva 'Proizvođači iskustava' ('Experience Makers'). Navedeno je u skladu s novim vrijednostima društva koje opisuje sociolog Gerhard Schulze 1992. godine, koji takvo, novo društvo naziva 'društvo iskustava' (*Erlebnisgesellschaft*, Experience Community) koje se zasniva na autentičnim iskustvima, interesima, vrijednostima i hobijima, u odnosu na, kako smatra, zastarjele vrijednosti u koje ubraja vjeru, političke preferencije i klasnu pripadnost. Riječ je, dakle, o 'psihologizaciji ekonomije', jednoj od tema superindustrijske (ili post-industrijske) revolucije kojoj svjedočimo, kao preokretu od dobara i usluga na iskustva, tema koja je dugo bila zapostavljena u vodećim ekonomskim krugovima. [Boswijk et al., 2007] Ekonomiju iskustva autori još nazivaju ekonomija pažnje ('attention economy'), ekonomija zabave ('the entertainment economy'), ekonomija osjećaja (the 'economy of sense') i sl., dakle ne radi se o jednoznačnom pojmu.

Začetnicima razvijene znanstvene teze o ekonomiji iskustva smatraju se Pine i Gilmore svojom istoimenom knjigom (*Experience Economy*) iz 1999. godine. U knjizi oni opisuju ekonomski aspekt nastajanja ekonomije iskustva, kao posljedice troškovne redukcije i komodizacije, što je uzrokovalo snažnije cjenovne pritiske. To je dovelo do preokreta ka kreiranju korisničkog iskustva kao ključnog faktora konkurentnosti. Isti autori detaljnije opisuju pojam iskustva i zanimljivo ističu njegovu razliku u odnosu na usluge, navodeći: „Kada pojedinac kupi uslugu, on kupuje skup nedodirljivih aktivnosti kojima se koristi. Međutim, kada kupuje iskustvo, on plaća da bi potrošio vrijeme uživajući u nizu događanja koje kompanija gradi – slično kao i u kazališnoj izvedbi – ali na način da ga (u taj proces, op. aut.) osobno angažira.“ [Pine i Gilmore, 1999, cit. u Boswijk et al., 2007]

2.1. EKONOMIJA ISKUSTVA U KULTURNIM DJELATNOSTIMA – PRIMJER OPERE

Već je Benjamin Britten uočio potrebu za interakcijom publike, u ovom slučaju mladih, u procesu izvođenja glazbeno-scenskog djela. Upravo njegova opera *Hajdemo napraviti operu!* (*Mali dimnjačar*), u organizaciji i izvedbi Glazbenog laboratorija Split, 2014. godine predstavila je izvornu zamisao da u operi sudjeluju mladi. Dio uloga pjevala su djeca, kako partitura i libreto predviđaju), a zborske dijelove pjevao je auditorij, u ovom slučaju učenici glazbenih i osnovnih škola u Splitu. Ono što valja napomenuti je i to da su u projekt bili uključeni štíćenici dječjeg doma Maestral te nekoliko djece s posebnim potrebama (Down sindrom) čime je ostvarena inkluzija na dvije razine. [Morović, 2014]

Gasselseder i Kallionpää [2019] navode da su novi načini ekspresije uvijek bili među važnijim ciljevima u klasičnoj glazbi. Stoga se, kako navode, u performansi klasične glazbe traga za novim načinima ekspresije, kreacije i estetike koji će kod publike/korisnika izazvati nove doživljaje, pobuditi emocije i proširiti njihovu percepciju umjetničkog djela. Pri tom je opera posebno 'pogodna' jer nudi široke varijacije koji uključuju kazališnu i glazbenu komponentu.

Sljedeći korak u 'operi budućnosti', bez obzira je li riječ o izvođenju klasičnih djela opere ili o skladanju nove opere, brojni autori vide u tzv. 'otvorenoj' ili 'interaktivnoj' operi s interaktivnim sudjelovanjem publike, uz korištenje novih tehnologija. U početku zamišljena kao zanimljiv eksperiment inženjera informatičke tehnologije, a zatim multidisciplinarnih timova, interaktivna opera u posljednjih dvadesetak godina zaokuplja pažnju sve većeg broja znanstvenika i stručnjaka te omogućuje proširenje korisničkog iskustva tijekom izvođenja opere, ali i su-kreaciju od strane korisnika, dijeljenje korisničkog iskustva i slično.

3. KONCEPTUALNI OKVIR – TEORIJSKA ISTRAŽIVANJA

Bonardi i Rousseaux [2002] u svom radu opisuju projekt *Virtualis*, gdje se opisuje model interaktivnog skladanja opere. Oni smatraju (str. 315) da software i opera „predstavljaju dvije različite interaktivne situacije“, no ipak zagovaraju mogućnost da se interaktivni alati mogu koristiti u svrhu kreiranja umjetničkih glazbenih djela. U tom smislu, oni navode primjer „hipertekst literature“, interaktivnih *comic* stripova i interaktivnih glazbenih igara, kao npr. CD-ROM *Eva* od Peter Gabriela i *Puppet Motel* od Laurie Andersona. Kao prve primjere interaktivne opere navode primjer *Toda Machovera* iz 1996. koji je u MIT laboratoriju dizajnirao digitalnu operu nazvanu *The Brain Opera*, pri čemu je publika mogla biti „prisutna“ za vrijeme izvedbe, ili povezana putem interneta uz mogućnost interaktivne kontribucije glazbi. Isto tako, Jean-Pierre Balpe, je 1999. godine na Université de Paris VIII kreirao digitalnu operu naziva *Blue-Beard*, omogućivši različite varijacije radnje poznate priče inspirirane bajkom Perrault-a. Isti autori sugeriraju tri mogućnosti korištenja suvremenih alata za tradicionalnu operu:

1. Multimedija zoom - klasična zoom funkcija.
– Iz ove teze autori su razvili prvu razinu vlastitog inovativnog modela animirane opere.
2. Za vizualne aspekte – uzajamna transparentnost *stage-a* i pozadine. U operi je to limitirano na vizualne aspekte, može se upotrijebiti u glazbenim i dramskim izvedbama.
– Iz ove teze autori postavljaju novu razinu u kojoj se postavlja virtualna interakcija između recipijenta opere same opere kao umjetničkog djela. Ovaj pristup korišten je pri izradi prve i druge razine modela.
3. Hermeneutika pisanja i čitanja: kad god gledatelj može samo 'čitati' performansu na pasivan način, autori smatraju da mu treba omogućiti i (vlastito) pisanje i skladanje.
– Treća razina prikazanog modela je fokusirana na razvoj kreativnosti korisnika.

O mogućnosti korištenja suvremenih digitalnih alata u operi pisali su i:

Bonardi i Rousseaux su 2003. godine kreirali interaktivnu operu *Alma Sola*, koja je zasnovana na otvorenoj formi. To znači da je libreto napisan na specifičan način koji omogućuje Faust(e) da doživi neuobičajene emocije kroz virtualni svijet. Libreto je podijeljen na različite 'universes' ('svjetove'): svijet užitka, svijet ljubavi, svijet bogatstva i slično. Svaki 'universe' uključuje različite fragmente teksta koje korisnik može re-aranžirati u realnom vremenu, birajući i rekombinirajući te elemente. Primjerice, u 'univerzumu ljubavi' postoje fragmenti 'bijeje ljubavi' i 'crne ljubavi', koje korisnik treba kombinirati tijekom igre. Zbog toga je opera različita prilikom svake performanse. Daljnje mogućnosti koje, u realnom vremenu, nudi ovakva 'otvorena opera' su sljedeće:

1. Analizirati i transformirati glasovne i gitarističke zvukove,
2. Sintetizirati nove zvukove,
3. Generirati dijelove glazbe od fragmenata 'živih snimki'
4. Utjecati na tijek izvođenja video performanse opere
5. Orijentirati se na otvorenu formu. [Bonardi i Rousseaux, 2004].

- Paradiso [2010] opisuje tehnološke alate koji omogućuju interaktivnost publike, na primjeru *The Brain Opera*.
- Veeraragavan et al. [2012] opisuju aplikaciju *The World Opera* koja omogućuje distribuciju operne performanse u realnom vremenu gdje su korisnici, koji se nalaze u različitim dijelovima svijeta, međusobno u interakciji. Aplikaciju vodi konzorcij umjetnika iz najvećih svjetskih opernih kuća. U svom radu, oni opisuju tehnološki model visoke pouzdanosti i dodaju analizu osjetljivosti modela u cilju poboljšanja pouzdanosti.
- O korištenju digitalnih alata za interaktivnu operu govore i Torpey i Bloomberg [2014] koji opisuju *globalni interaktivni simulcast 'uživo'* u veljači 2014. kada je u Dallasu, Texas, izvedena 'Death and the Powers' i globalno prenošena putem satelita i interneta u svijet, omogućujući interaktivnost.
- Unander-Scharin et al. [2014] opisuju interaktivni instrument *The Vocal Chorder*, navodeći primjer korištenja digitalne tehnologije za unaprjeđenje performanse izvođača opere.
- Chamberlain et al. [2017] navode da nove tehnologije, kao što su VR, robotika, AI imaju sve snažniji utjecaj na svijet opere. Evolvira korištenje softvera zasnovanog na performansi (performance-based software), kao što je Ableton Live and Max/MSP, omogućuju nove i uzbudljive tehnike koje isprepliću kazališnu i glazbenu performansu.
- Zhang et al. [2019] kreirali su interaktivni sustav proširene stvarnosti za scenske izvedbe na bazi UWB pozicioniranja i Bluetooth sustava. Sustav omogućuje poboljšanja iskustva publike te donosi nove mogućnosti za estetsku kreaciju opere.
- Gasselseder i Kallionpää M. [2019] u svom radu predstavljaju, po njihovim saznanjima prvi model interaktivne virtualne stvarnosti u procesu produkcije opere.
- Edwards et al. [2019] pišu o 'participatornom dizajnu' opere te navode kako opera nudi široke varijacije dramske i glazbene komponente, što otvara prostor interaktivnoj operi. Na vlastitom primjeru projekta 'otvorene opere' koji je bio realiziran sa skromnim budžetom, ističu važnost interdisciplinarnog tima u kreiranju ovakvog tipa opere kojeg sačinjavaju: kompozitor, pjevači/glazbenici, inženjer, dizajner, koreograf/plesač i pisac. U projektu su kombinirali žive i virtualne elemente u 3 D okruženju, a cilj je bio uključivanje publike u proces stvaranja opere. U svom poglavlju oni opisuju cjelokupan proces stvaranja 'participatorne opere' i zaključuju da se, unatoč skepticizmu mnogih, budućnost opere treba orijentirati i na ovakve modele. Napominju i da 'intervencije' mogu doći kako od strane avatara, tako i od strane 'prave' publike, no napominju da je u njihovom projektu publika mogla utjecati na pomoćne elemente (flora i fauna), ali ne i na glavnu radnju opere, no i ta opcija nije za isključiti. Oni upućuju i na mogućnost da se kreira virtualno okruženje opere u proširenoj i virtualnoj stvarnosti s lokalnim elementima, ne zadirući time u samu radnju, ali i na mogućnost da svaki sudionik prilagodi okruženje i unese vlastitu estetiku, što će se objediniti kroz 'zajedničku estetiku' okruženja, što je moguće napraviti i za pokrete, glas itd.

Zanimljivo je spomenuti da znanstvena teorija i praksa pokazuju nekoliko kreativnih projekata koji naznačuju šire ciljeve obogaćivanja korisničkog iskustva u kulturi, orijentirajući se prvenstveno na pedagošku i terapeutsku svrhu (ciljeve). 2012-13 godine: 'Interactive Opera in Primary Schools,' – istraživački projekt Grčke nacionalne opere – nova produkcija Rosinijevog 'Seviljskog brijača' kao platformu za školsku djecu da se kreativno angažiraju u opernoj performansi. Pantouvaki, S. [2014].

Nadalje, Almeida et al. [2011] opisuju umjetnički projekt *SOUND = SPACE Opera*, koji je realiziran u Casa da Música, Porto, Portugal i prezentiran na festivalu Ao Alcance de Todos 2008. godine. Riječ je o seriji kreativnih radionica gdje su korišteni interaktivno glazbeno okruženje, koje je kreirao Rolf Gehlhaar 1984. godine, pri čemu se, tijekom nekoliko tjedana, radilo sa skupinom od šest adolescenata s posebnim potrebama, od kojih većina njih sa

Downovim sindromom. Oni su imali zadatak svoja dnevna iskustva transponirati u zvuk i pokret, što je rezultiralo s dvije uspješne finalne performanse, čime je poboljšana kvaliteta života sudionika.

Navedena teorijska istraživanja interaktivnog skladanja ili predstavljanja opere odnose se na operu koja se odvija *in situ* uz pomoć raznih novih tehnologija. U nastavku slijedi model interaktivne, animirane opere, kao izvorni doprinos autora.

4. ANIMIRANA OPERA

Mogućnost upoznavanja opere djeca imaju već u predškolskoj ustanovi i na satima glazbene kulture u razrednoj nastavi. Djeca te dobi spremna su prihvatiti i slušati različite glazbene vrste, pa tako i operu [Gortan-Carlin i Racan, 2013]. U osmom razredu osnovne škole na predmetu Glazbena kultura poučava se o operi kao glazbeno-scenskom djelu, dok se u srednjoškolskom obrazovanju na predmetu Glazbena umjetnost, opera predstavlja u okviru povijesnog pregleda i razvoja glazbe. Valja napomenuti da se u osnovnoj školi o operi uči prvo kao glazbeno-scenskom djelu (koje je svojevrsni sinkretizam svih drugih umjetnosti), njenim sastavnicama (činovi, scene, prizori, operni brojevi) i glazbenim elementima (vrste i boja glasa, aria, recitativ, solist/i, komorni ansambl, zbor, orkestar, dirigent) te se potom pristupa upoznavanju nekih opera, njihovih sadržaja i glavnih glazbenih atribucija. U srednjoj se pak školi, ovisno o pristupu operi pristupa u nekoliko godina učenja (dijakronijski pristup) ili u jednoj godini učenja, kada se zapravo donosi u cijelosti povijesni razvoj opere (sinkronijski pristup).

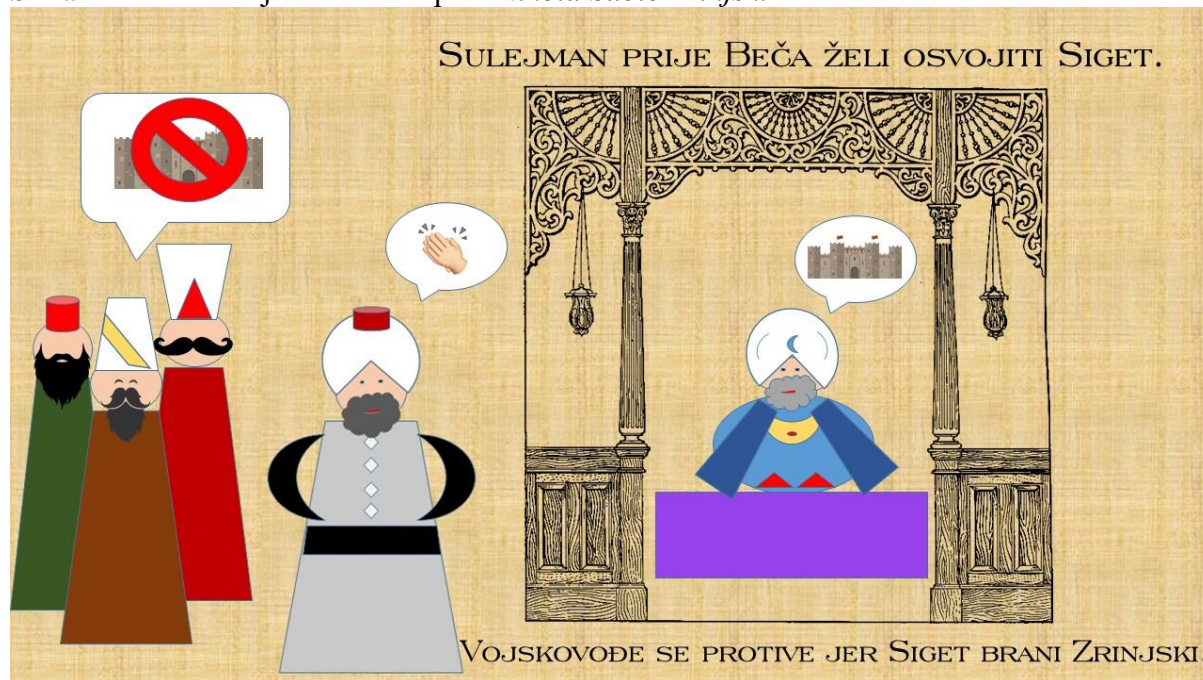
Pokušaja za približavanje opere mladima, kako putem stripa tako i animacije opera bilo je jako puno. Osobito su se istakli uradci Educational Broadcasting System (EBS) Opera House - Cartoonbus³ te BBC-eva serijala Opera Vox⁴. Iz prakse (u Osnovnoj školi Bartula Kašića, Zadar) saznaje se da je učenicima pristup operi uz pomoć animirane opere jako zanimljiv, ali je ključno pitanje, a ujedno i glavni nedostatak, referirajući se na ranije spomenute uratke: zašto pjevaju na engleskom jeziku, kad je opera pisana na...? Premda danas mladi uglavnom vladaju engleskim jezikom, problem je u nedostatku titlova. Naime, na sadržajnoj razini, vrlo je teško pratiti operu na materinjem, a kamo li na stranom jeziku kada nema titlova. Osim toga, dužina ovih animiranih uradaka premda znatno skraćena, još uvijek dovoljno je duga da, za prvi susret s operom, pobudi zainteresiranost kod učenika. Shodno tome javila se potreba po modelu *pričam ti priču* (storytelling) izraditi digitalni materijal u kojem će se na vrlo simplificiran način kroz animaciju stripa u svega nekoliko minuta ispričati operna priča.

Temeljem analize ranijih sličnih projekata i područja interesa učenika, učinjen je prvi uradak animirane opere na hrvatskom jeziku autora Žana Morovića, ujedno i jednog od autora ovoga rada. Radi se o prikazu nacionalne opere Ivana pl. Zajca, *Nikola Šubić Zrinjski*.

³ Na mrežnim stranicama s animiranim operama EBS Opera House navodi: „Napravili smo osam animacija pod nazivom Čarobna frula, Seviljski brijac, Aida, Carmen, Ukleti Holandez, Ljubavni napitak, Turandot, Fidelio [op.a. animacije opera] upotpunjene ilustracijama i prekrasnom melodijom arija...“, kao primjere donosimo animiranu operu Giuseppe Verdija: *Aida*, https://www.youtube.com/watch?v=0T1swJ5CVJ4&list=PLQryA4_XKcOEuJJx9B2Evju_2ZhyLuGBA (pristupljeno 10.8.2021.) ili Georgea Bizeta: *Carmen*, <https://www.youtube.com/watch?v=x0khKx8vBf4> (pristupljeno 10.8.2021.)

⁴ Primjer animirane opere Gioacchino Rossinija: *Seviljski brijac* <https://www.youtube.com/watch?v=IMmHiS0wNtU> (pristupljeno 10.8.2021.), ili Wolfganga Amadeusa Mozarta: *Čarobna frula*, <https://www.youtube.com/watch?v=gxvyaapBcq4> (pristupljeno 10.8.2021.).

Slika 2. Prikaz radnje iz 1. čina opere *Nikola Šubić Zrinski*



Ono što je odjeknulo kao vrlo pozitivno među učenicima su dvije komponente: prva, da je uradak kratak (6'06") i razumljiv; druga, da je sve rađeno u digitalnim alatima koji su dostupni učenicima. Prva komponenta je dovela do rezultata da su učenici prihvatili ponuđeno, a zadovoljstvo recepcije opernog sadržaja učenici su izrazili riječima: „Pa nije ovo baš ni teško, ni dosadno!“, a za drugu komponentu: „Ovo možemo napraviti i mi sami!“.

Animirani uradak *Nikola Šubić Zrinski* i iskustvo podijeljeno je među nastavnicima glazbene kulture na razini Županijskog stručnog vijeća Glazbene kulture Zadarske županije te na platformi Facebook na u grupi GK (Glazbena kultura) i GU (Glazbena umjetnost). Odjek među nastavnicima bio je iznenađujući, pristiglo je preko 400 zahtjeva sa zamolbom za korištenjem ove animirane opere u nastavi. U povratnoj informaciji, kolege su iznijeli vrlo pozitivne stavove učenika prema animiranoj operi.

Kao posljedica ovakvog pristupa operi, kao glazbeno-scenskoj vrsti, postigao se rezultat u sva četiri osma razreda (109) učenika, da su djeca:

- a) shvatila što je to opera;
- b) znala uz pomoć slikovnog prikaza samostalno ispričati opernu priču;
- c) zainteresirala se za izradu vlastitih animacija na temu glazbeno-scenskih djela;
- d) zainteresirala se za gledanje i slušanje opere u cijelosti.

4.2. MOGUĆNOST INTERAKCIJE

Na drugoj razini se 'u fizičkoj stvarnosti' mlade uključuje u višu razinu izrade i sudjelovanja u operi, pri čemu je usvojeno znanje i digitalna tehnologija ključan alat.

Nakon pregledane animirane opere predlaže se model igre ili kviza, kojim će se pristupiti u edukativne svrhe, ali i za zainteresiranost korisnika. Svaki točan odgovor vodi u novo pitanje, a pogrešan ispisuje tekst „Pokušaj ponovo“ (Slika 3.). Nakon svih točno odgovorenih pitanja slijedi nagrada, poput ulaznice na opernu predstavu ili prelazak u novi, napredniji *level*. U konačnici, sama igra može koristiti i u evaluaciji odrađenog sadržaja.

Slika 3. Primjer kviza; pitanja i odgovori



4.3. KREATIVNI PRISTUP

Treća razina ovisna je o samoj kreativnosti djeteta i dobi djeteta. Nakon obrađene animirane opere, integrativnim pristupom dozvoliti kreativno izražavanje, primjerice crtanjem, modeliranjem ili drugim likovnim načinom izražavanja, gibanjem, sviranjem, pjevanjem ili opisom. Virtualno ili u živo. Doživljaj opere pretvoriti u novi doživljaj stvaranja.

U ovu, najzahtjevniju razinu spada i interaktivna opera koja je potaknuta viđenim ili osobnom kreativnošću. Odnosno, digitalno glazbeno djelo gdje će se korisnici interaktivno uključiti u operu u virtualnoj stvarnosti na način da uprizoruju likove, mijenjaju njihove sudbine ili pokretima mijenjaju glazbu čime se udaljuju od umjetničkog autorskog djela, ali i stvaraju i nastaje nova kreacija koju možemo nazvati i „proizvod“ ili djelo koji proizlazi iz ostvarenog doživljaja – iskustva, u ovom slučaju opere, i stvara novi doživljaj korisnika. Radi se o eksperimentalnoj glazbi, u ovom slučaju glazbeno-scenskog djela, koji nije predmet istraživanja u ovom radu i zahtjeva daljnji znanstveni diskurs.

5. RASPRAVA I SMJERNICE

O dječjoj operi i poticaju za recepciju u primarnom obrazovanju Jurkić Sviben i Herak navode: „Cilj uvođenja dječje opere u primarno obrazovanje bio bi da suvremeni educirani učitelji zajedno s učenicima preoblikuju razred u opernu družinu te da sam projekt osmisle na način da ga povežu s nekoliko predmeta iz kurikula. Učenici bi u takvom projektu sami osmišljavali glazbu, izrađivali kostime, izrađivali reklamnu kampanju, određivali proračun, dizajnirali rasvjetu, pronalazili prostor za premijeru itd. Takav bi projekt promicao razvoj estetičkih i kreativnih kapaciteta u integriranom obrazovnom kurikulu“ [Jurkić Sviben i Herak, 2018, prema Zrnčić 2018]. Upravo je ovaj pristup korišten u izradi inovativnog modela aktivnog

uključivanja djece i mladih kada je riječ o glazbeno-scenskim djelima, na konkretnom primjeru – opere. Model, prikazan u radu, je na prvoj razini verificiran u nastavnoj praksi u osnovnoškolskom obrazovanju, te su autori ovog rada mišljenja da je potrebna nadogradnja i daljnji razvoj ovakvih modela koji su dokazali svoju svrhu.

Kao što je u radu rečeno, animirana opera upravo uključuje učenike i razvija njihov estetski pristup i kreativnost. No, osim učenika involvirani su i suvremeni educirani i kreativni učitelji koji također osmišljavaju inovativne sadržaje, koriste eksperimentalni rad i traže načine kako, u ovom slučaju, približiti glazbu i priču najmlađoj populaciji 21. stoljeća. Glede prve razine modela prikazanog u radu i inovativnosti, smjernice za kreativne sadržaje gube smisao jer se smjernicama nekoga usmjerava, a kreativnost je osobni način izražavanja. Zbog toga bi zadaća edukatora bila u prvom redu tehničke prirode - *kako napraviti?*, a u drugom dijelu - *što napraviti?* prepustiti talentu, sudu i znanju učenika. Prvu razinu može osmisлити i postaviti edukator, glazbenik, ili kulturni djelatnik, no, već kod sljedećih dviju razina problem se širi jer je potrebno znanje i vještina iz informatičkog područja. Tada se, isključivo timskim radom, model koji je ovdje predstavljen u simplificiranom obliku, može nadograditi, proširiti, postaviti u različitim inačicama i različitim razinama.

Ono što valja spomenuti je i mogućnost inkluzije kroz ovakve projekte. Često puta djetetov „nedostatak“ ili problem mogu se kroz ove alate i mehanizme pretvoriti u njegovu kreativnu snagu, poticaj i otvoriti mu vrata novog svijeta u kojem on neće biti pasivni promatrač nego aktivni dionik. Inkluzivnost u okviru ovakvog pristupa ostavlja mogućnost vrlo široke primjene koja uvijek mora biti prilagođena i individualizirana, što traži dobru i stručnu pripremljenost edukatora te apsolutnu usmjerenost prema učeniku kao jedinki.

Referirajući se na treći aspekt (razinu) modela iznesenog u radu, a tiče se hermeneutike pisanja i čitanja, valja pred sobom imati uvijek misao da, ukoliko radimo na postojećem djelu, ono je i dalje autorski rad. U ovom pristupu treba biti krajnje oprezan da se iz dobre namjere ne pređe u diletantizam. Ovo, također, otvara novo područje u poučavanju koje se tiče akademske čestitosti, zaštite autorskih prava, estetike, redefinicije i reinterpretacije umjetničkih djela i sl. o čemu treba proširiti znanstvenu raspravu.

6. ZAKLJUČAK

Autori u ovom radu potvrđuju tezu da je implementacija inovativnih formata u suvremene operne izvedbe, produkciju i snimanje otvara novu paradigmu estetike koja može istovremeno utjecati na samu umjetničku disciplinu ali i na zainteresiranost i veći broj publike. U svom radu autori predstavljaju svoj inovativni model korištenja novih tehnologija u glazbenoj pedagogiji, kada je riječ o operi, koji je razvijen u tri razine: 1. U prvoj, najnižoj, razini korisnici su pasivni, no opera im je predočena putem virtualnih kanala na zanimljiv, zabavan i poučan način, putem svojevrsnog 'digitalnog crtića/stripa'. Pritom je primijenjen model *storytellinga*, gdje se opera pretvara u zanimljivu, pa i duhovitu priču, obogaćenu snažnom glazbenom izvedbom i simpatičnim likovima i okruženjem. 2. razina pogodna je za glazbenu edukaciju i ima elemente gejmfikacije. Riječ je o svojevrsnim kvizovima, namijenjenim mladima osnovnoškolske i srednjoškolske populacije, kojima oni istovremeno uče i zabavljaju se, a za ostvarene bodove dobivaju i određene 'nagrade' što je u skladu s klasičnim teorijama motivacije. 3. razina odnosi se na primjenu modela interaktivne opere na mlade, slično, primjerice, modelu SOUND = SPACE Opera iz Portugala, gdje je pokazano da su mladi s posebnim potrebama bili vrlo uspješni u umjetničkoj kreaciji – su-kreiranju opere, što dokazuje ne samo pedagošku i

marketinšku upotrebu ovakvih modela, već i njihovo korištenje u terapijske svrhe. Pri tome je posebno važno razvijati softvere zasnovane na performansi (*performanse-based software*), koji se razvijaju uporabom različitih alata – od proširene i virtualne stvarnosti, bluetooth i satelitskih sustava do sustava velikih podataka, što je predmet istraživanja ICT stručnjaka i znanstvenika.

Model autora prikazan u radu, osim mogućnosti korištenja u pedagoške svrhe, ima i ulogu korisnog alata u procesu svojevrsnog 'odgoja za kulturu' gdje će se djecu i mlade potaknuti na buduće posjete operi, kazalištu, baletu i općenito na jačanje senzibiliteta za umjetnički izričaj, ali i za razvoj njihove kreativnosti u najširem smislu riječi. To je posebno važno u današnjoj eri kada se uočava izvjesna otuđenost mladih od glazbeno-scenskih djela i općenito od umjetnosti i kulture, koju često doživljavaju kao dosadnu i nezanimljivu, osim kada je riječ o određenoj subkulturi kojoj i sami pripadaju. Stoga bi se proširenja i inačice ovakvoga modela mogle koristiti i u marketingu organizacija u kulturi, posebno kada je riječ o proširenju i obogaćivanju korisničkog iskustva mladih, korištenjem suvremene tehnologije.

Jasno je da daljnji razvoj ovakvih modela podrazumijeva multidisciplinarne timove, a pojedinačne sustave treba oformiti ovisno o ciljanoj publici, željenoj svrsi projekta, raspoloživom budžetu i sl. Očito je ovdje riječ o sretnom spoju novih, digitalnih tehnologija, procesa umjetničkog stvaranja i glazbene pedagogije. Digitalna era u koju smo zakoračili treba stoga dočekati spremne glazbene stvaratelje i izvođače, glazbene pedagoge, ali i marketinške stručnjake koji trebaju prigrliti nove tehnologije u cilju stvaranja novih korisničkih iskustava, ali i poticanja i oslobađanja kreativnosti mladih koji treba biti ključan faktor za 'vrli novi svijet' koji je na pomolu.

LITERATURA

1. Almeida, A.P.; Girão, L.M.; Gehlhaar, R.; Rodrigues, P.M.; Rodrigues, H.; Neto, P.; Mónica, M. (2011). Sound= space opera: choreographing life within an interactive musical environment.
2. Bonardi, A.; Rousseaux, F. (2002). Composing an interactive virtual opera: the Virtualis project. *Leonardo*, 35(3), str. 315-318.
3. Bonardi, A.; Rousseaux, F. (2004). New approaches of theatre and opera directly inspired by interactive data-mining. *Proceedings of the Int. Conf. Sound & Music Computing (SMC'04)* str. 1-4.
4. Boswijk, A.; Thijssen, T.; Peelen, E. (2007). *The experience economy: A new perspective*. Pearson Education.
5. Chamberlain, A.; Kallionpää, M.; Benford, S. (2017). The art and 'science' of opera: Composing, staging & designing new forms of interactive theatrical performance.
6. EBS Opera House, https://www.youtube.com/watch?v=0T1swJ5CVJ4&list=PLQryA4_XKcOEuJJx9B2Evju_2ZhyLuGBA, <https://www.youtube.com/watch?v=x0khKx8vBf4>, preuzeto: [10. kolovoz 2021]
7. Edwards, G.; Kiss, J.; Morales, E.; McLaren, C.; Lacasse, S.; Bourbeau, M.L.; ... Guimond, J.P. (2019). Designing a Participatory and Interactive Opera. *Interactive Multimedia-Multimedia Production and Digital Storytelling*. IntechOpen.

8. Gasselseder, H.P.; Kallionpää, M. (2019). Beyond the Audience Seat: The recording and production of immersive opera and interactive concerto programmes for VR experiences. *Proceedings of EVA London 2019*, str. 409-416.
9. Gortan-Carlin, I.P.; Racan, K. (2013). Recepcija glazbeno-scenskoga djela: opera za djecu [Reception of music-theater work: opera for children]. *Zbornik radova s Trećeg međunarodnog simpozija glazbenih pedagoga Glazbena pedagogija u svjetlu sadašnjih i budućih promjena*, 3. Pula: Sveučilište Jurja Dobrile u Puli. str. 275-289.
10. Jensen, R. (2001). The Dream Society: How the Coming Shift from Information to Imagination Will Transform Your Business. <https://www.amazon.com/Dream-Society-Information-Imagination-Transform/dp/0071379681>, preuzeto: [10. kolovoz 2021]
11. Jurkić Sviben, T.; Herak, E. (2018). Dječja opera–poticaj za recepciju umjetničkog djela u nastavi Glazbene kulture u primarnom obrazovanju. *Croatian Journal of Education: Hrvatski časopis za odgoj i obrazovanje*, 20(Sp. Ed. 2), str. 11-48.
12. Krajnović, A.; Sikirić, D.; Hordov, M. (2019) *Digitalni marketing – nova era tržišne komunikacije*. Zadar, Sveučilište u Zadru.
13. Morović, Ž. (Ur.) (2014). Programska knjižica, Benjamin Britten: Mali dimnjačar, vodič kroz predstavu. Split, Glazbeni laboratorij Split.
14. Opera Vox, <https://www.youtube.com/watch?v=lMmHiS0wNtU>, preuzeto: [10. kolovoz 2021] <https://www.youtube.com/watch?v=gxvyaapBcq4>, preuzeto: [10. kolovoz 2021]
15. Pantouvaki, S. (2014). Scenography as a Means for Youth Education and Creative Interaction in the ‘Interactive Opera in Primary Schools’ Research Project. *Staged Experiences* Brill. str. 25-34.
16. Paradiso, J.A. (1999). The brain opera technology: New instruments and gestural sensors for musical interaction and performance. *Journal of New Music Research*, 28(2), str. 130-149.
17. Torpey, P. A.; Bloomberg, B. (2014). Powers live: a global interactive opera simulcast. *Proceedings of the 11th Conference on Advances in Computer Entertainment Technology*. str. 1-9.
18. Unander-Scharin, C.; Unander-Scharin, Å.; Höök, K. (2014). The vocal chorder: Empowering opera singers with a large interactive instrument. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. str. 1001-1010.
19. Veeraragavan, N. R.; Vitenberg, R.; Meling, H. (2012). Reliability modeling and analysis of modern distributed interactive multimedia applications: A case study of a distributed opera performance. *IFIP International Conference on Distributed Applications and Interoperable Systems*. Springer, Berlin, Heidelberg. str. 185-193.
20. Zhang, Y.; Shen, Y.; Zhang, W.; Zhu, Z.; Ma, P. (2019). Interactive spatial augmented reality system for Chinese opera. *ACM SIGGRAPH 2019 Posters*. str. 1-2.

