

PARTIJA

THE GAME

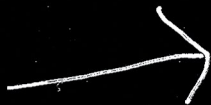


PARTIJA :

IGRANJE ALI IGRANJE

Igra je operativni model, po katerem se znotraj določenih časovnih meja in pod določenimi pravili ustvari prostor, ki je zunaj običajnih družbenih, tehnoloških in kulturnih napetosti.

Svet igre po mnenju Eugena Finka "ni v primerjavi z drugimi stvarmi niti 'manj' niti 'več'; več je kvečjemu zato, ker je hkrati tudi manj. Svet igre je v mediju videza simbol sveta. /.../ Igra je po svojih kvalitetah, razpetih med popolno praktično nesmotrnostjo in, na drugi strani, redom in pravili, prispodoba kozmosa in predstavlja medij, znotraj katerega se vzpostavlja odnos posameznika do bití, sočloveka in sveta." (1)



NDID

1 NOSLET

1 NOLET

VF 4,0 x 10

ICA V4

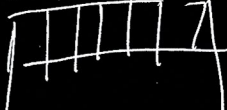
1,0 x 10

(1) STREHOVEC, Janez, »Igra kot igra«, v: Teorije igre pri Johanu Huizingi, Rogerju Cailloisu in Eugenu Finku, Študentska založba, Ljubljana, 2003, str. 354-355.

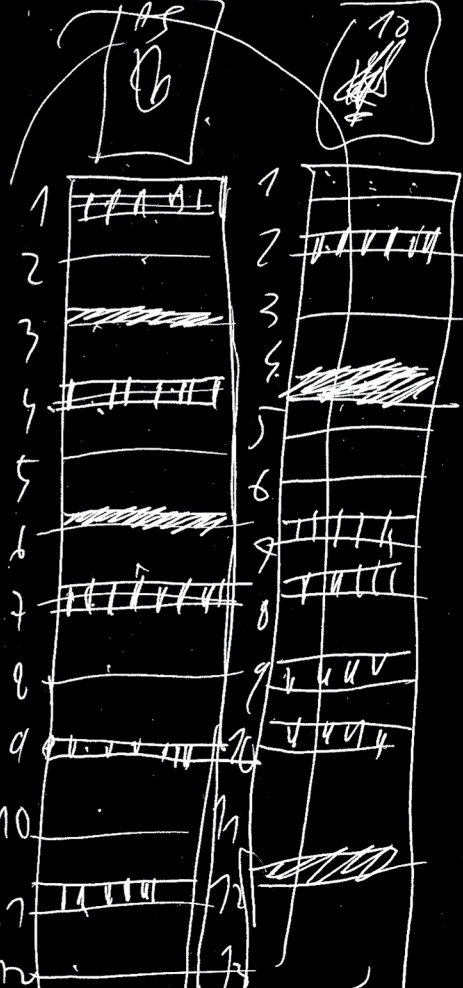
7- SOLO SOLENOIDOV

VSAK MOTOR SVOJ RITMIČNI VZOREC

Partija je igra in "igrišče" za 2-4 igralce, 16 elektromotorjev in strunsko mizo, ki združuje posebnosti in principe: igre kart (igra Remi), igranja instrumenta in glasbene improvizacije v začasni performativni situaciji. Igratok se začne z zajemom podobe določene odvržene karte v igri. Digitalni vmesnik posreduje za vsako karto določen MIDI signal, komponiran v 4/8 taktu – ta v zanki narekuje vzorec delovanja mehaniziranih tolkalc na strunski mizi. Hierarhična moč posamezne karte definira ritmične interakcije, ki so komponirane v določeno partituro ukazov in na ta način sorazmerno vpliva na trenutno zvočno dogajanje.



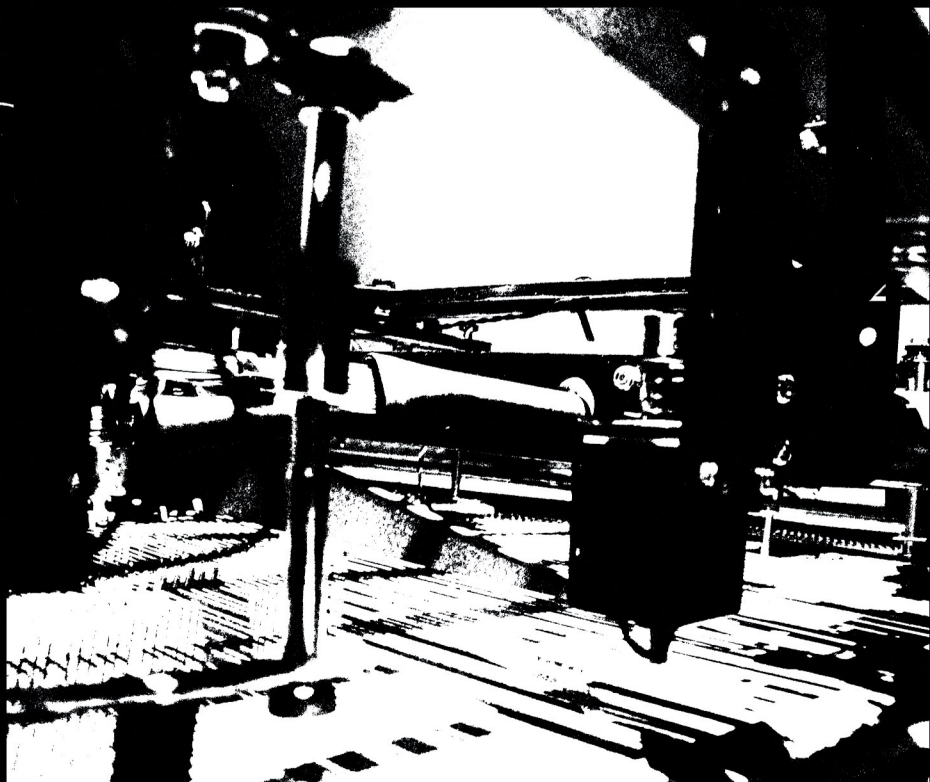
10 1234 1234
 - METLICE
 - VIBRATORJI



1
2
3
4
5
6

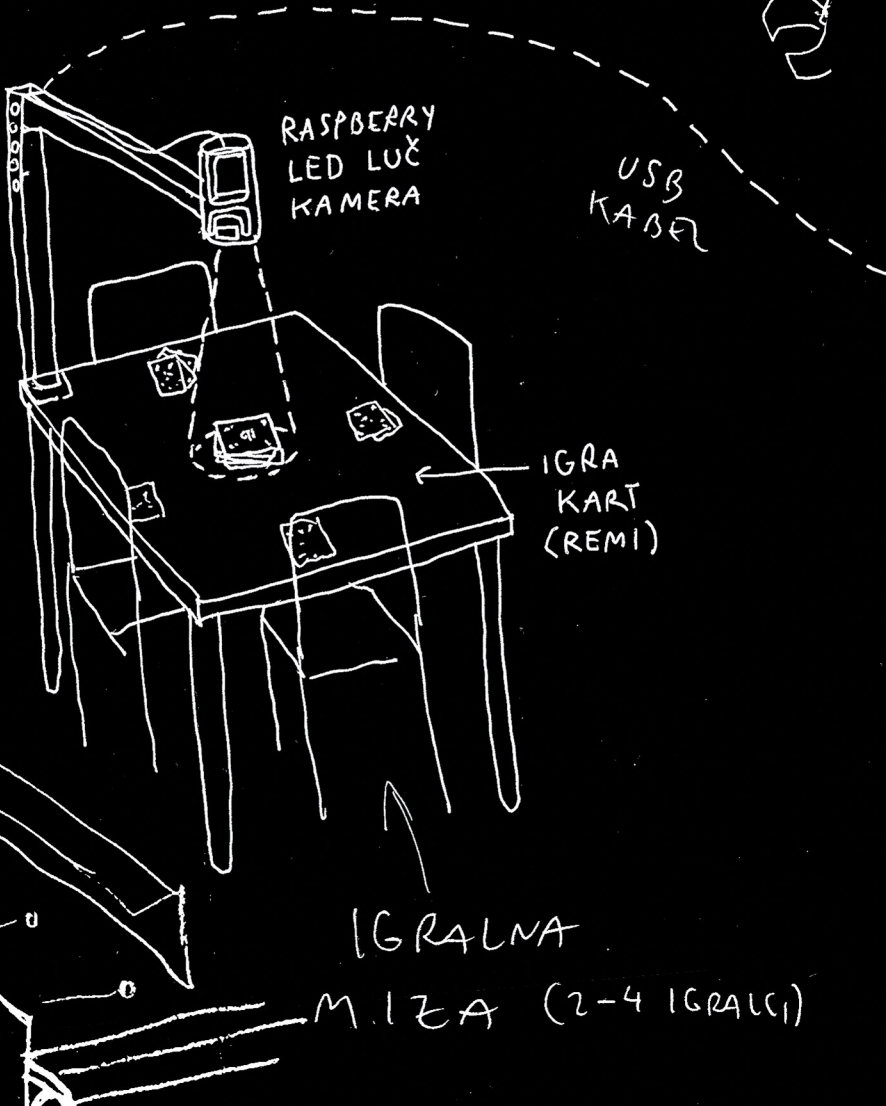
Vsaka igralčeva poteza je zasnovana na predpostavljjeni distribuciji možnosti, na tekmovalnosti, na odzivanju na soigralčeve poteze in glede na tveganje. Obnašanje in odzive igralcev med igranjem kart lahko primerjamo z glasbeno improvizacijo, v kateri so omenjeni odprti postopki osnova poteka komunikacije.

Partijska situacija se odvija po matrici nepredvidljivih variacij človeških reakcij in njihovih naključnih rezultatov, ki skozi igro kart gradijo kontrolirano improvizacijo. Slednja je nadzorovana z vnaprej določeno partituro ukazov, ki si glede na zaporedje odvrženih kart v igri sledijo v neskončnih možnostih kombinacij in sovplivanj. Dinamika zvočnega dogajanja tako ni fiksirana, temveč se z vsako aktivacijo Partije tvori edinstven sistem za izvajanje glasbe v obliki namizne igre.



ŠKICA
POSTAVITVE

SPODAJ V
ORE CEVI



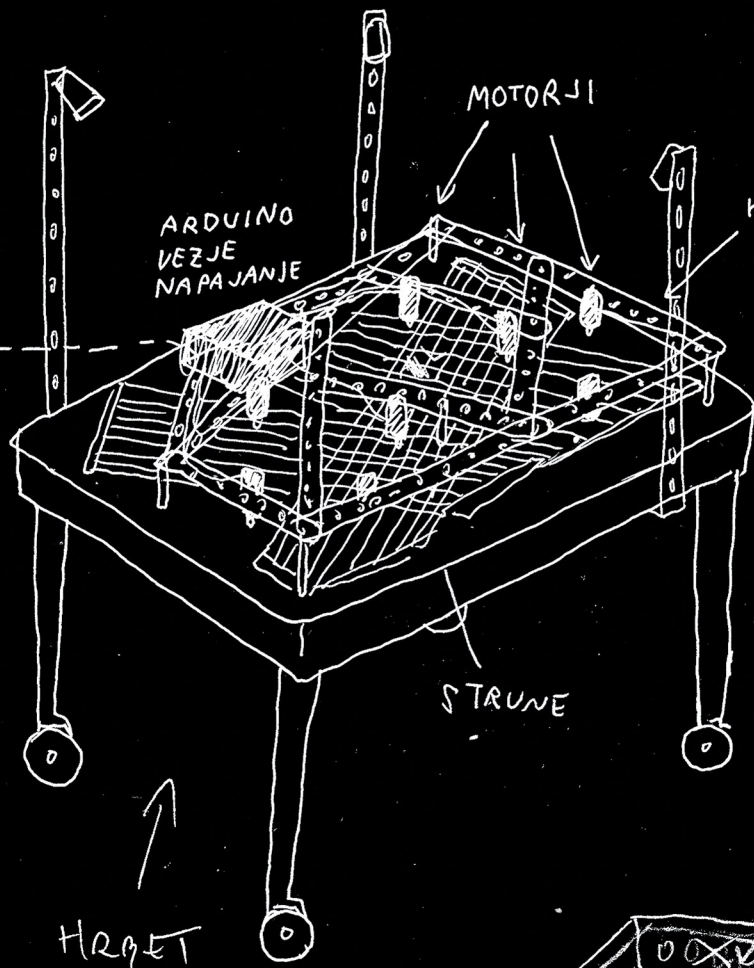
RASPBERRY
LED LUČ
KAMERA

USB
KABEL

IGRA
KART
(REMI)

IGRALNA
MIZA (2-4 IGRALCI)

OSVETLITEN



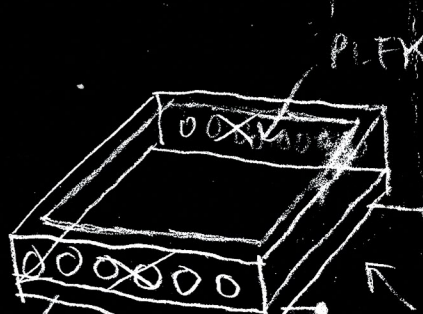
ARDUINO
VEZJE
NAPAJANJE

MOTORJI

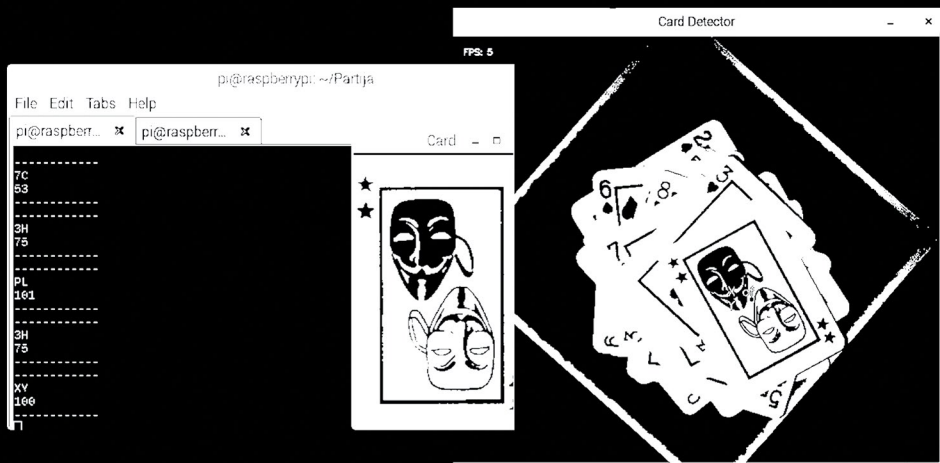
KONSTRU-
KCIJA

STRUNE

HRRET
PIANINA



PLEK

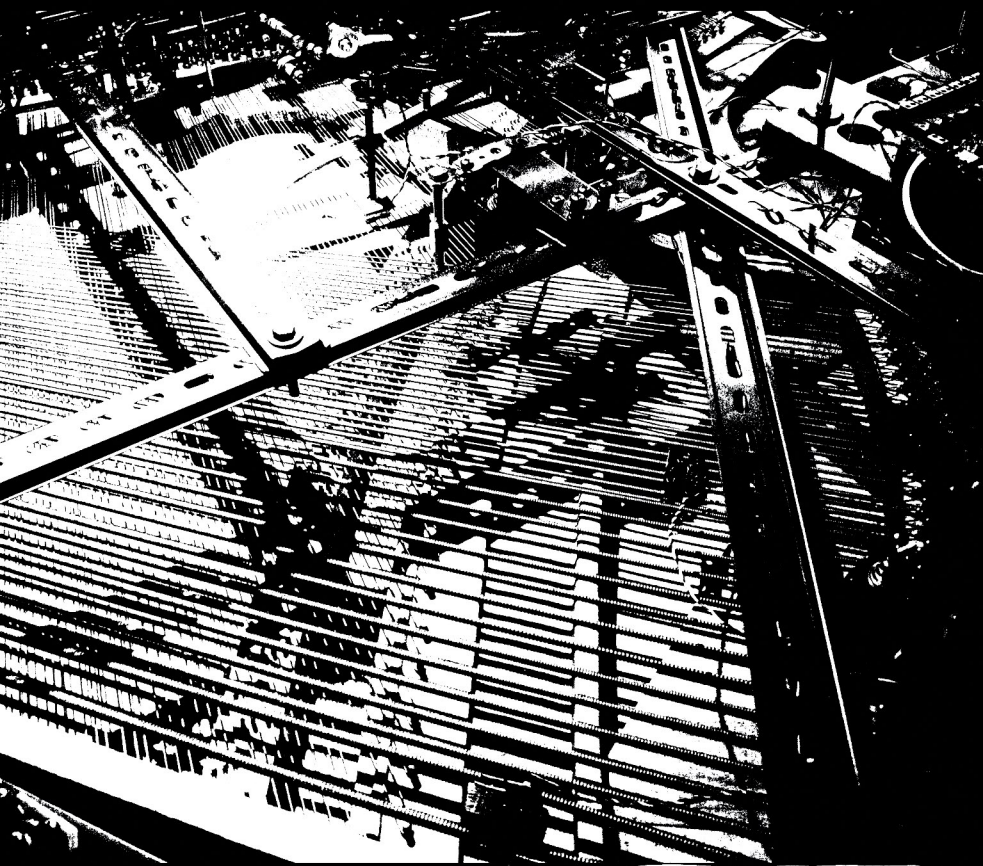


"Program prepoznava karte s pomočjo metod računalniškega vida. Deluje tako, da fotografijo kart pretvori v obliko, ki omogoča lažje zaznavanje notranjega modrega okvirja, nato pa pri zaznanih kartah pogleda še v kot ter figure, števila in barve primerja z unaprej shranjenimi. Program ima nekaj parametrov, ki jih je potrebno določiti na podlagi oddaljenosti kamere od kart, osvetlitve, velikosti kart in podobnega. Dobre vrednosti parametrov smo poiskali tako, da smo zajeli nekaj fotografij igralne mize in zapisali, katere karte so bile na posameznih fotografijah, nato pa pognali program, ki je preizkušal različne vrednosti parametrov in izpisoval tiste, pri katerih je bilo pravilno prepoznanih kar največ kart." - Matic Potočnik

80



4 LUKNE
 2 LEDNIMI
 TRAFI



Večplastna zasnova projekta obiskovalca Partije postavlja v dve različni vlogi: v vlogo udeleženca performativne situacije, v kateri kot poslušalec sledi igri in zvoku, ki ga igra narekuje, ali v vlogo udeleženca igre, ko postane del nepredvidljive zvočno-interaktivne situacije. Vsaka igra se giblje med dvema karakterističnima poloma: to sta pol domišljije in improvizacije paidia ter njemu nasprotni pol ludus, tj. težnja, da se spontanost omeji s pravili in konvencijami.

Igra se igra na ravni nerealnosti, ki kot svojo najpomembnejšo k vzpostavlja področje še ne ustvarjenega. Njena kulturološka moč je v tem, da prekinja kontinuiteto običajnih dejavnosti, uhaja iz realnosti v fiksijski prostor in čas in na ta način vzpostavlja svoj teritorij kot začasen, drugačen svet znotraj usakodnevnega sveta.



11	Akord	X
12	Buzzerji	OXF
13	Buzzerji	OXF
14	Buzzerji	D _ _
15	DC motor	OX
16	DC motor	→

11	Akord	D
12	Buzzerji	X
13	Buzzerji	D _ _ _
14	Buzzerji	X
15	DC motor	OX
16	DC motor	OX

11	Akord	X
12	Buzzerji	X
13	Buzzerji	X
14	Buzzerji	D _ _
15	DC motor	X
16	DC motor	X

11	Akord	D
12	Buzzerji	D _ _
13	Buzzerji	X
14	Buzzerji	X
15	DC motor	→
16	DC motor	X

Di (C₂ - D_{#3}) PLAY
 (E₃ - G₄) STOP

Partijska situacija združuje izkustvene procese igre in njenega izvajanja ter v heterogeni prostor komunikacije oddaja zvok napetosti med svobodnim igranjem in igranjem po strogih pravilih, tekmovanjem in nepredvidljivostjo, arbitrarnostjo in improvizacijo. Je hibridni instrument ali celo sistem za izvajanje glasbe, ki se lahko uresničuje samo na ravni preigravanja oblik. (2)

Pik
 (2) Ibid., str. 358.

19	Pik	7
1	Solenoid	X
2	Solenoid	X
3	Solenoid	X
4	Solenoid	X
5	Solenoid	X
6	Solenoid	→
7	Solenoid	→
8	Akord	X
9	Akord	X
10	Akord	X
11	Akord	→
12	Buzzerji	D _ _
13	Buzzerji	D _ _
14	Buzzerji	D _ _
15	DC motor	X

20	Pik	8
1	Solenoid	D
2	Solenoid	X
3	Solenoid	D
4	Solenoid	X
5	Solenoid	D
6	Solenoid	D
7	Solenoid	→
8	Akord	X
9	Akord	X
10	Akord	→
11	Akord	D
12	Buzzerji	D _ _
13	Buzzerji	D _ _
14	Buzzerji	X
15	DC motor	X

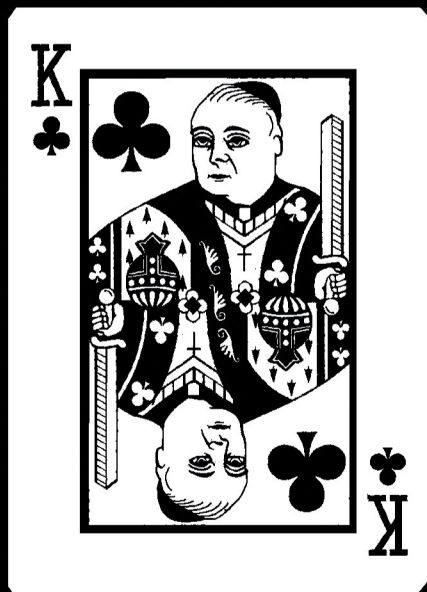
21	Pik	9
1	Solenoid	→
2	Solenoid	→
3	Solenoid	→
4	Solenoid	X
5	Solenoid	X
6	Solenoid	X
7	Solenoid	X
8	Akord	D
9	Akord	D
10	Akord	D
11	Akord	D
12	Buzzerji	X
13	Buzzerji	X
14	Buzzerji	X
15	DC motor	D _ _

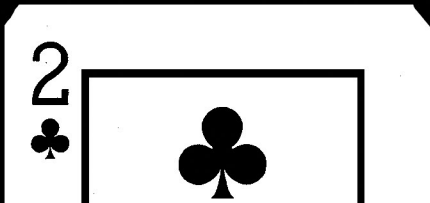
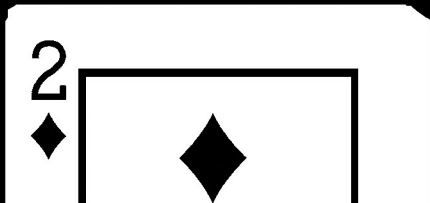
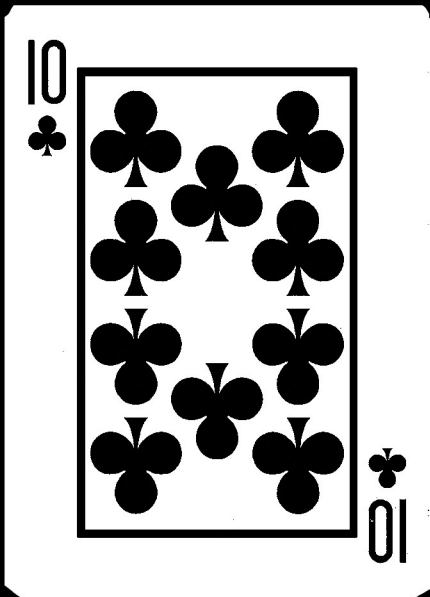
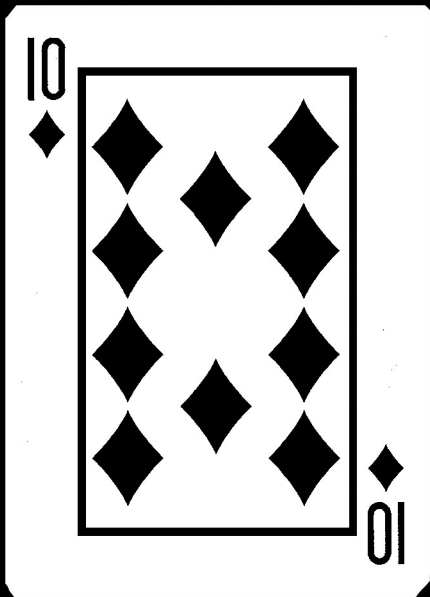
22	Pik	10
1	Solenoid	D
2	Solenoid	D
3	Solenoid	D
4	Solenoid	D
5	Solenoid	D
6	Solenoid	D
7	Solenoid	D
8	Akord	D
9	Akord	D
10	Akord	D
11	Akord	→
12	Buzzerji	→
13	Buzzerji	→
14	Buzzerji	→
15	DC motor	→

V začasno vzpostavljenem prostoru igre zvok razpira časovnost kot motnja v hierarhičnih razmerjih, značilnih za našo realnost, v kateri kompleksne organizacije, sistemi in mreže vplivajo na vse bolj raztrgano prostorsko-časovno strukturo.

Partija z različnimi uporabami medijev in tehnik prenosa digitalnih in analognih procesov povezuje različne intence v igri/igranju, ki omogočajo zvokovno in dogodkovno manipulacijo.

Špekulativno s(t)imulira potencialnost procesov (re)produkcije, recepcije, participacije ter tako testira odnose med družbenim in individualnim, realnim in fiksijskim.





Partija

interaktivna zvočna postavitev

Idejna zasnova: Matej Stupica, Jaka Berger – Brgs in Andraž Magajna

Oblikovanje mehanizmov: Matej Stupica

MIDI partitura: Jaka Berger – Brgs

Oblikovanje vezja in programiranje: Brane Ždralo

Programiranje: Matic Potočnik

Kuriranje in besedilo: Lenka Đorojević

Produkcija: Društvo Ljudmila, laboratorij za znanost in umetnost (zanj Tina Dolinšek) in Zavod Projekt Atol (zanj Uroš Veber).

Zahvala: Dan Adlešič, Johannes Lohbihler, Miha Zupan, Martin Lovšin Schintr, Bojan Stefanović, Miha Kelemina, Klemen Glej in Jaka Mihelič.

Projekt sta podprla Ministrstvo za kulturo in Oddelek za kulturo Mestne občine Ljubljana

Zloženka:

Besedilo: Lenka Đorojević; Prevod: Bojan Stefanović; Lektura: Miha Kelemina; Dodatno besedilo: Matic Potočnik (prevod in lektura: Polona Torkar); Oprema, oblikovanje in remiks igralnih kart: Matej Stupica