

*Klara Drnovšek Solina in Maša Radi Buh (Ljubljana)*

## **O VIDEU V SODOBNEM PLESU: DVOJNICE IN PROSTORI**

Mediatizacija kot lastnost sodobne družbe ni dobila posebnega mesta le v popularni kulturi z velikimi zasloni na koncertih zvezd, ampak tudi na gledaliških in plesnih odrih. V performativnem prostoru uprizoritvenih umetnosti se ne uveljavlja le kot praktično pomagalo kot na primer vnaprej posneta glasba, temveč tudi kot (vsaj v nekih delih predstave) prevladujoč odrski element ali celo performativni par, dvojniki telesa v živo.

Med najbolj očitnimi primeri mediatizacije je uporaba videa v uprizoritvah. Izjema niso niti slovenske predstave sodobnega plesa. Ravno to področje sva želeli raziskati v najinem prispevku in skušali odgovoriti zlasti na vprašanja: kakšno je stanje uporabe videa v sodobni slovenski sodobnoplesni produkciji in kaj njegova uporaba pomeni za predstavo. Osredotočili sva se na dva elementa, na človeško telo in prostor. To sta hkrati tudi elementa, ki izstopata pri *Triadnem baletu* Oskarja Schlemmerja. Ta ju sicer preplete tudi v eno celoto s tem, ko ustvari značilne arhitektonske kostume in v njih obleče telesa plesalcev. S tem gibu določi posebno, s prostorom kostuma zamejeno gibanje. Ta arhitekturna telesa in njihovo specifično gibanje pa so postavljeni še v dodaten prostor – prostor odra, dvorane, studia ... Na posnetkih *Triadnega baleta* gre predvsem za nek namembno nespecificiran prostor, ki ga Schlemmer večkrat deli na enakomerne dele – kvadratke šahovnice oziroma mreže. S tem poudarja geometrično urejenost prostora in gibanja v njem. Geometrična mreža kvadratkov je pri Schlemmerju pomembna tudi za raziskovanje perspektive. Ta se v posnetkih *Triadnega baleta* največkrat upodablja kot globina prostora, skupaj z njim pa večanje in manjšanje plesalcev, ki se približujejo in oddaljujejo od kamere. V kadrih, kjer globina ni važna, je rob enobarvnega prostora preprosto zabrisan oziroma nedefiniran.

Poleg prostora odra oziroma studia bi lahko pri Schlemmerju določili še prostor kostuma, ki obdaja plesalca, saj kostum zaradi svoje lastne (zelo očitne) arhitekture na specifičen način omejuje gibanje plesalca, ki se kostumu prilagaja. Kostum s tem ustvarja prostor v prostoru. V tem primeru bi lahko govorili o kostumskem dvojniku, ki gibanje plesalca znotraj po svojih arhitekturnih omejitvah prenese v prostor odra. Ravno s kostumskim dvojnikom Schlemmer razosebi plesalce – pomembna je njihova arhitektonska, ne osebnost,

človeškost. Glavni performativni element je kostumografija, ki ustvarja like (plesalce) in jih definira.

Tudi video v sodobnih plesnih predstavah velikokrat prevzema vlogo glavnega performativnega elementa, in sicer takrat, ko zavzame celoten prostor in performativno telo postavi ob rob, v mirovanje. Vendar se ob tem na videu večkrat pojavijo ista performativna telesa, ki vzpostavijo neke vrste komunikacijo s telesom na odru.

## DIGITALNI DVOJNIKI

V predstavah *Dan potem*, *Nosila sem tuje otroke* in *Tulkudream* lahko na videu opazimo dvojnike teles na odru, saj se na posnetkih pojavljajo iste performerke kot na odru. *Tulkudream* uvrščamo sem pogojno, ker se na videu ne nahaja Tanja Zgonc, ustvarjalka in edina performerka v živo, temveč Rosana Hribar, vendar razliko med njima ob nepoznavanju izvajalk težko opazimo, pa tudi avtorica sama opiše Hribarjevo kot svoj alter-ego ter spomin na sodobni ples (Šorli in Kopač 2018: 56).

Preden nadaljujemo k posameznim primerom, pogledajmo, kako lahko glede na eno izmed tipologij razdelimo vloge, ki jih dvojniki teles na odru zavzemajo. Steve Dixon v svoji knjigi *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art and Installation* razloči štiri kategorije dvojnikov, pri čemer poudarja, da te figure velikokrat tudi presegajo in izzivajo postavljene definicije.

Prvi tip dvojnika je odsev, ki eksplicitno naslavlja idejo ogledala. Najjasnejši primeri tega so video instalacije, kjer gledalčeva podoba ali silhueta na digitalnem zaslonu odseva njegovo gibanje s pomočjo delovanja računalniškega programa. Sledi alter-ego, tip dvojnika, ki na videu manifestira eno ali več osebnosti, ki se skrivajo v performerju, in ki naj bi bila vedno temnejša podoba performerja na odru, saj naj bi udejanjala koncept dobrih in slabih plati človekove osebnosti, idejo, ki se že stoletja pojavlja v najrazličnejših folklorah in tradicijah. Zadnja dva tipa sta dvojnik kot spiritualna emanacija in dvojnik kot manekin, s katerim lahko manipuliramo (Dixon 2007: 244).

Dvojniki plesalk, in tudi ustvarjalk zgoraj omenjenih predstav, Veronike Valdés, Vite Osojnik in Tanje Zgonc se vsi v nekaterih trenutkih predstave na odru nahajajo sočasno s svojimi izvirniki, torej s performerkami, ki pa niso

nujno ves čas v aktivnem dialogu z digitalnimi različicami samih sebe. Ob pojavu videa se izvajalke večkrat umaknejo na rob dvorane, potonejo v temo ali pa jih na odru sploh še ne opazimo, ker je video tisti, ki začenja predstavo. V vseh treh stvaritvah se nato pojavi trenutek sočasnosti vida in giba, hkratne prisotnosti plesalke in njene dvojnice.

V *Dan potem* videi sledijo Veroniki Valdés po različnih lokacijah (razpadajoča hiša, nato nekje ob reki ali močvirju), ki pa jih glede na dogajanje na odru težko z gotovostjo časovno umestimo. Ko se videoposnetek pojavi drugič, v temačnih barvah izstopa motiv po vodi plavajočih plastičnih vrečk, v katerih se nahajajo modre paličice, ki oddajajo modro svetlobo. Sočasno se z modro lučjo v roki po odru premika tudi plesalka. Ta v primerjavi z njenim dvojnikom na odru gibe izvaja veliko bolj odrezano in nepredvidljivo. Stoječa skorajda ves čas na istem mestu, nenehno preusmerja pogled v različne točke prostora, kar pa zaradi zelo šibke svetlobe v prostoru večinoma zaznavamo samo preko premikov modre luči. Glede na temačno in malo nelagodno atmosfero, ki jo ta in tudi drugi posnetki v uprizoritvi ustvarjajo, bi lahko rekli, da dvojnico Valdésove na videu delno lahko umeščamo v kategorijo alter-ega, saj je njena digitalna podoba mračnejša kot njena fizična prezenca in na videoposnetku prikazuje mrakobno počutje lika performerke v nedoločenem časovnem obdobju. Vendar ne moremo zagotovo trditi, da gre resnično za alter-ego; njena dvojnica je lahko le podoba spominjanja, prikaz čustvenih stanj, ki so jo prevečala pred dogodki na odru. V predstavi pa najdemo tudi trenutek odseva, ko se dogajanje na odru popolnoma ujema s tistim na projekciji. Proti koncu enega izmed videov tako Veroniki na odru kot njeni dvojnici, projicirani na zadnjo steno, iz ust pade figura zlate ribice. Ker je ta prizor del filma v predvajanju in ker je Veronika na odru s hrbtom obrnjena stran od svoje dvojnice, lahko rečemo, da nastopajoča na odru posnema akcije svoje dvojnice na videu, saj mora ujeti točno določen trenutek, da uspešno sinhronizira ti dve dejanji. Struktura predstave, kjer se sočasnost gibanja in videa zgodi v sosledju, kjer se prvi element (gib) pridruži drugemu (videu) med predvajanjem, nakazuje, da je video tisti, ki vpliva na odrski gib, saj lahko kvalitete, ki se pojavljajo na videu, velikokrat zaznamo tudi v gibu na odru, vendar pa večinoma ne gre za popolnoma identične fraze, temveč bolj za gibanje, izhajajoče iz enakega občutka ali naloge.

Dvojnica v *Tulkudream* je po besedah avtorice njen alter-ego. Vedno se pojavlja kot popolnoma bela podoba, obdana s črnino prostora okoli nje, kar pa je ob kadrih projiciranja videa na steno črne škatle v Plesnem teatru Ljubljana videti, kot da se nahaja v istem prostoru. V začetnem prizoru je Zgončeva,

stoječa na desni strani odra, kot diagonalni odsev s stropa navzdol viseče podobe na videu, ki se je zaključil nekaj trenutkov, preden smo na odru zagledali njo. Tako telo na odru kot njena dvojnica plešeta buto, ki zaznamuje ustvarjanje Tanje Zgonc že dolgo let. Upoštevajoč dejstvo, da viseča podoba ni ona, temveč sodobna plesalka Rosana Hribar, lahko med pojavljanjem te dvojnice zaznavamo prav razlike, ki kažejo, da je digitalna podoba nekakšen alter-ego podobe na odru. Seveda tokrat Hribarjeva ne predstavlja neke temačnejše verzije Zgončeve, nakazuje pa eno izmed bitij, ki v njej biva, to je telo s spominom na sodobni ples.

Preplet odseva ter alter-ega lepo izraža gibanje, ki ga pri obeh podobah združujejo kvalitete, ki bi jih lahko pripisali butu – kontrakcije trupa ter poudarek na gibanju hrbta. Če so te skupne kvalitete poudarjale zrcalni aspekt dvojnikov, pa razlike, ki izstopajo predvsem pri gibanju digitalne podobe, poudarjajo »sodobnoplesnost« alter-ega, saj najbolj izstopajo prav kvalitete in gibi, značilni za koreografsko govorico Rosane Hribar, kot sta na primer zelo slišno in poudarjeno izdihovanje ter izrazita in jasno artikulirana uporaba rok.

Uprizoritev *Nosila sem tuje otroke* pri uporabi dvojnice na videu še najbolj plastično ustreza pojmovanju dvojnika kot alter-ega, vendar pa se specifična distinkcija ustvarja v tem, da so vse podobe, ki jih lahko vidimo na video posnetkih, podobe vlog, ki jih »drugi pripisujejo njej« (Šorli in Kopač 2018: 64). Gre za paletu različnih osebnosti, ki se najbolj opazno manifestirajo prek različnih vizualnih kodov, ki pa ne zajemajo le kostumov in maske, temveč obsegajo tudi ikonografske podobe, kot je na primer podoba Osojnikove, ki v naročju drži golo telo in s tem spominja na znameniti motiv pieta. Močna simbolika videa vključuje različice Osojnikove, ki so vizualno temačnejše od nje, in ki se od kostuma do barve las, popolnoma v belem nahaja na odru. V tistih trenutkih, ko izvajalki (pridružuje se ji Kaja Lorenci) plešeta sočasno z videom v ozadju, so različice Osojnikove tiste, za katere se zdi, da z energijo, ki jo tam oddajajo, narekujejo kvaliteto giba na odru.

## PROSTORI

Kadar v relaciji do digitalnih medijev, vključenih v uprizoritvene umetnosti govorimo o prostorih, lahko omenjamo vsaj dve različni sferi, ki ju beseda prostor lahko zajema. Na eni strani vključitev digitalnega, v našem primeru specifično videa, vnaša nove prostore, ki se nahajajo na posnetkih, hkrati pa naslavlja tudi razporeditev ter izrabo prostora uprizoritve. V primerjavi s fiksno pozicijo gledalca na sedežu ponuja video na ekranu veliko število

perspektiv na izbran subjekt, sočasno pa prinaša dodaten kodiran znakovni sistem, ki ga ponudi gledalcu v razvozlanje (Dixon 2007: 335).

Uprizoritve želijo včasih z uporabo digitalnih medijev poudariti razliko med časom, ki se odvija na zaslonu ali projekciji, drugič pa stremijo k spoju digitalnega in odrskega časa. Ob združitvi živega performansa ter digitalnih podob pa nastajajo tudi vmesni prostori med digitalnimi podobami in performerji, prisotnimi na odru, ki so po besedah nekaterih avtoric kot sta Margaret Morse in Elizabeth Grosz, ključni deli video inštalacij in drugih večmedijskih umetniških del (Dixon 2007: 337).

Predstave *Dan potem*, *Tulkudream*, zelo ohlapno tudi *Nosila sem tuje otroke*, v videih vključujejo prizore nekih drugih krajev. V prvi predstavi se na videu nahajamo v neki propadajoči stavbi, nato nekje v bližini vode in v delno razpadajoči sobi z izstopajoče roza stenami, v *Tulkudream* je kraj na videu prostran travnik brez konca, posejan s številnimi, belo pobarvanimi telesi, v *Nosila sem tuje otroke* pa te kraje zelo težko določimo, saj za uprizoritev ni pomembno, kje so; toliko bolj so bistvene podobe, ki jih konstruirajo človeška telesa.

Video v *Dan potem* s svojim kadriranjem odpira neki nov prostor, vendar pa glede na kontekst uprizoritve, ali bolje rečeno glede na njeno tematiko, ne gre za spoj časa in kraja na videu in na odru, temveč za dve različni časovni liniji; video, ki predstavlja preteklost, in dogajanje pred nami. Digitalni prostor na gibalne kvalitete nima posebnega vpliva, izstopajo morda le momenti, ko se nastopajoča nasloni na steno in aktivno usmeri pogled proti dogajanju na videu, ter ko se kasneje od te stene odmika s hrbtom, obrnjenim proti publiki ter vzdržuje neposredno komunikacijo z videoprojeksijo. Prav tu se najlepše vzpostavi tisti vmesni prostor, o katerem govorijo različni avtorji, kajti to so trenutki, ko video res dejavno vstopi v tok uprizoritve.

V *Tulkudream* na travniku vidimo gola bela telesa, ki prikazujejo »Tulkujev spomin na prejšnja življenja«, telesa pa so »prav tako kot to na odru pred nami, duše, ki so se utelesile in iščejo domačnost v novih človeških materijah« (Šrot 2013). Tako tudi tukaj prostor, ki ga odpira video, ni v sočasnosti s časom odra, prav tako pa ne razširja prostora, saj ga ob pojemanju luči na odru lahko bolj primerjamo s konceptom »flashbacka« v filmu. Že omenjen alter-ego Zgončeve nasprotno spominu ne pripada specifičnemu času in prostoru, temveč se zaradi črnega ozadja, ki spremlja belo telo, integrira v odrski čas in prostor ter tako ustvari resnični občutek sočasnosti.

Stopimo zdaj še k prostoru ali prostorom, ki se nanašajo na različna mesta ali pa scenske rekvizite, ki jih izbrane predstave uporabijo kot podlago za projekcijo videa. Tri predstave, uprizorjene v Plesnem teatru Ljubljana, ki je klasičen primer t. i. črne škatle, video predvajajo na zadnjo steno teatra, a razen pri *Tulkudream* ne vzpostavljajo nekih inovativnih odnosov ali novih prostorskih situacij. Do neke mere bolj domiselne rešitve najdemo v *V objemu sprožilca ali pot do točke nič*, *Megli stoletja* in *Pozor hud ples 2: Vrnitev legend*, zadnji dve premierno izvedeni na odru Španskih borcev, prva pa na odru Plesnega teatra Ljubljana. Vse tri namesto zadnje stene posnetke predvajajo na predmete, ki se nahajajo na odru, prvi dve pa te predmete med predstavo tudi premikata. *Pozor hud ples 2*, sicer primarno izobraževalne narave, posnetke plesnih filmov skupine EnKnap predvaja na manjši kvader, ki ob koncu montaže služi kot mesto vstopa plesalcev predstave na oder, vendar kasneje več ne najdemo drugih zanimivih načinov, kako bi to »platno« v kombinaciji s projekcijami uporabili.

Jernej Bizjak se v *V objemu sprožilca* odloči, da bo video predvajal na pravokotno strukturo iz kartonastih škatel, postavljeno vzporedno z zadnjo steno teatra. Ker pa video zgolj vzpostavlja družbeni kontekst, ki povzroča duševne stiske, ki jih plesalec uprizarja, odločitev bolj omogoča moment delne katarze ob podiranju tega zidu, kot pa da bi vzpostavljala neke druge prostore. V drugi polovici uprizoritve, že po podrtju stene iz škatel, pa Bizjak prav dve izmed škatel uporabi za vpeljavo novega prostora v prostoru. Skrit v eno izmed kartonastih škatel snema svoj obraz v stanju stiske, sočasno pa se ta podoba projicira na ploskvo druge škatle. Nov prostor, v katerem ni plesnega gibanja, na odru obstaja istočasno s projekcijo prostora, vse skupaj pa se dogaja simultano z našim spremljanjem dogajanja na odru. Trojni spoj časa in prostora je vsekakor izredno zanimiv trenutek, ki pa žal ne vpliva na nadaljnje dogajanje predstave ali pa na gibanje performerja, izstopa pa kot edini primer, v katerem je medij za ustvarjanje videa prisoten na odru.

Režisersko-koreografski tandem Matjaža Zupančiča in Sinje Ožbolt v *Megli stoletja* preplete koreografijo teles, videa ter stolov, na katere predvajamo videe. Predstava se začne s plesalci, ki se gibajo na stolih, ko se na neki točki umaknejo in stopijo zanje, tako da vidimo samo še njihove silhete. Namesto živih teles stopi na piedestal video, montaža velikega števila človeških teles v stalnem gibanju, prizori 20. stoletja, kar učinkovito ponazarja relevantnost, ki jo video kot medij pridobi v tem stoletju. Hitrost premikanja na videu, ki sovpada s pospeševanjem in maksimiziranjem produkcije ter tempa življenja, upočasni gibanje plesalcev, ki nato prekinejo z unisonostjo

ter začnejo posegati v prostor pred videom. Rezultat vstopanja v prostor videa je, da se podobe s posnetkov zdaj predvajajo na performerje in že nakazujejo na neke vrste mediatizirano telo, ki postane še bolj jasno, ko kolaž podob ugasne in ostane le modra svetloba. Podobe plesalcev se ob tej modri svetlobi navidezno transformirajo iz 3D v 2D in so bliže podobam na zaslonih kot pa performerjem na odru. Vse to spremeni tudi našo percepcijo njihovih gibov, plesnih ali neplesnih, saj ti izgubijo dimenzijo globine. V enem izmed sledečih prizorov se stoli združijo v neke vrste platno, na katerega se predvajajo špice različnih filmskih produkcijskih firm, na kar se odzove tudi gib – umestimo ga lahko v čas zlate dobe Hollywooda. V zadnjem delu predstave ponovno uzremo podobno kombinacijo gibanja in videa z začetka, kjer prevladujejo kvalitete počasnosti in enakomernosti, nato pa tudi plesalci vstopijo v tok časa, v katerem so nastali predvajani videi, in začnejo plesati vedno bolj odsekano, pojavijo se padci in počepi, hitreje pa so tudi spremembe njihovega mišičnega tonusa. Koreografsko-gledališka stvaritev *Megla stoletja* s premišljeno uporabo tako videa kot rekvizitov dinamično spreminja uprizoritveni prostor, sočasno pa uspešno naslavlja tudi podobo telesa v dvajsetem stoletju prejšnjega tisočletja, ki jo zaznavamo še danes.

## ZAKLJUČEK

Zaradi mediatizacije, katere posledica je splošna razširjenost videa v uprizoritvenih umetnostih, ki jo na aktualni slovenski sodobnoplesni sceni zaznava tudi sami, sva se odločili raziskati nekatere povezave med videom in plesom »v živo«.

V raziskavo sva želeli zajeti slovensko sodobnoplesno produkcijo zadnjih šestih let (od sezone 2012/13), zabeleženo v *Slovenskem gledališkem letopisu*, ki ga izdaja Slovenski gledališki inštitut. Žal nisva dobili dostopa do arhivskih posnetkov vseh predstav, ki so vsebovale video, zato najini primeri temeljijo predvsem na predstavah v produkciji Plesnega teatra Ljubljana in Zavoda EnKnap.

Pri aspektu digitalnih dvojnikov lahko ugotovimo, da so dvojniki, ki se pojavljajo na videih bodisi odsevi bodisi alter-egi, v nekaterih trenutkih pa jih težko natančno umestimo v katero izmed kategorij. Med performerkami na odru in digitalnimi dvojnicami na videu obstaja komunikacija, saj lahko v nekaterih primerih zaznamo vpliv giba ali podob na videu na koreografijo, ki se odvija

na odru, včasih pa gre (pri odsevu) za gibanje, ki je skorajda enako. Vendar moramo poudariti, da se komunikacija zgodi na zelo osnovni in pasivni ravni. Do aktivnih odzivov, ki ne bi bili predmet vnaprej pripravljenega in fiksiranega gledališkega elementa, kakršne lahko vidimo v predstavi *Mortal Engine* (2008) avstralske skupine Chunky Move, kjer video prehaja v polje uprizarjanja »v živo«, saj se prek toplotne kamere aktivno odziva na gibanje plesalcev, ne pride. S tem je povezana tudi (iz)raba prostora ali prostorov, ki prav tako ostaja na precej osnovni ravni v primerjavi s svetovno sodobnoplesno produkcijo ne samo 21., ampak tudi 20. stoletja, kjer že v sedemdesetih letih v kulturni operi *Einstein on the Beach* gledamo prehajanje in prekrivanje prostora videa v prostor odra in obratno. V naših primerih gre za bolj »kulisno« vnašanje novih, drugih prostorov, ker sami posnetki večinoma delujejo kot kulisa. Tudi transformacije in decentralizacije odra, ki se zgodi z inovativnimi odločitvami, kam predvajati video, je razmeroma malo.

Vendar to ni »krivda« neinventivnih koreografov, plesalcev, režiserjev, snemalcev ..., ampak, kot izpostavi Rok Vevar, logična posledica zastarelosti tehnologije, s katero razpolagamo, pomanjkanja finančnih sredstev za inovativne razvojne projekte in odsotnost prostora, studia, kjer bi v daljšem časovnem obdobju lahko potekale interdisciplinarne raziskave, ki bi povezovale gib in video.

### **Povzetek**

V prispevku obravnavava nekatere slovenske sodobnoplesne predstave, nastale v obdobju zadnjih šestih let, ki vsebujejo video vložke. Pregledava različne aspekte, ki jih videi ponujajo, kot so koncepti digitalnih dvojnikov, odrskega in digitalnega časa ter digitalnega in odrskega prostora. Pri vsem tem naju vseskozi spremlja vprašanje, kako našti aspekti posredno ali neposredno vplivajo na gib.

**Ključne besede:** sodobni ples, video, digitalni mediji, mediatizirano telo, Oskar Schlemmer

### **Abstract**

In the article we take a look at some of the Slovenian contemporary dance performances made in the past six years that contain video inserts. We point out a few aspects of these videos, such as digital doubles, stage and screen time and



space and we briefly touch the documentary and pedagogical aspects that the videos have. Throughout the text we are discovering how the previously mentioned elements indirectly or directly affect the movement on the stage.

**Keywords:** contemporary dance, video, digital medium, mediatized body, Oskar Schlemmer

## Seznam literature

- DIXON, Steve (2007): *Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- SCHLEMMER, Oskar (1993): Človek in umetnostna figura: Kunstfigur. V: *Maska*, let. 3 (februar–maj 1993), št. 2/3, str. 60–63.
- ŠORLI, Maja/KOPAČ, Andreja (ur.) (2018): *Skupnost emancipiranih misli in teles: metodologije beleženja slovenskih avtoric sodobnega plesa 1*. Ljubljana: Emanat.
- ŠROT, Tina (2013): Spokojno popotovanje duše. V: *Pogledi*, let. 4 (9. okt. 2013), št. 19, str. 21.

## Uprizoritve

- BIZJAK, Jernej (2016): *V objemu sprožilca ali pot do točke nič*. Zavod za sodobno umetniško prakso in teorijo 0.1. Avtor videa: Rok K. Nagode.
- OSOJNIK, Vita (2016): *Nosila sem tuje otroke*. Koprodukcija PTL in Kulturnega društva Qulenium. Avtor videa: Aljoša Korenčan.
- VALDÉS, Veronika (2012): *Dan potem*. Plesni teater Ljubljana. Avtorja video vložka: Enya Belak in Sašo Štih.
- ZGONC, Tanja (2013): *Tulkudream*. Plesni teater Ljubljana. Režiserka in oblikovalka videa: Ema Kugler.
- ZUPANČIČ, Matjaž/OŽBOLT, Sinja (2014): *Megla stoletja*. Zavod EN-KNAP. Avtor video vložka: Luka Umek.

## Seznam slik

- Slika 1 : SCHLEMMER, Oskar (1993): Človek in umetnostna figura: Kunstfigur. V: *Maska*, let. 3 (februar–maj 1993), št. 2/3, str. 61.
- Slika 2 : SCHLEMMER, Oskar (1993): Človek in umetnostna figura: Kunstfigur. V: *Maska*, let. 3 (februar–maj 1993), št. 2/3, str. 61.