

FRONT01

FRONTOI

Arte eszenikoetarako zuzeneko *streaming* plataforma

Iñigo Cerdán Matesanz
2020/06/01

AURKIBIDEA

SARRERA	4
ARTE ESZENIKOAK EAEn	
Merkatuaren analisia	6
Paradigma aldaketa	8
Merkatuaren erantzuna	10
Ondorioak	12
Inguruaren analisia.....	13
Egoera-analisia: AMIA	15
Joerak EAetik kanpo	17
Teknologia berriak.....	19
Murgiltze-teknologiak	20
<i>Live Streaming</i> plataformak.....	21
Eskaripeko Banaketa	22
FRONTOI.....	23
INSPIRAZIOA	26
Galdetegia	28
Arte eszenikoen berezko ezaugarriak	29
<i>User Story</i> : ikuslearen ibilbidea	32
Esperientzia pertsonalak	35
IDEAZIOA.....	41
Prototipo prosamena	42
Zergatik “Frontoi”?	43
Web egitura.....	44
Esperientzia birtuala	49
Zuzeneko grabaketak.....	52
Diseinu irizpideak.....	53
INPLEMENTAZIOA.....	56
Garapen-faseak	57
Aurrekontua.....	58
Finantziazioa	59
ONDORIOAK	61
BIBLIOGRAFIA	63
ERANSKINAK.....	66
Galdetegia	67
Gantt diagrama.....	68
Web garapenaren aurrekontua	69

SARRERA

Covid-19 pandemiaren eraginez hartu behar izan diren neurriek hankaz gora jarri dute mundua, Euskal Herria barne. Negozio askok ateak itxi behar izan dituzte edota lana etxera eraman. Etxe horietan gurasoak, eskolak, umeak eta lantegiak pilatu egin dira, apenas aisialdirako tokirik gabe.

Modu batera edo bestera, aurretik genuen bizitza birplanteatu dugu. Batetik, gauza txikiek duten garrantziaz ohartu gara: bikotekidearekin paseoa, lagunak besarkada, kuadrilakoekin tragoa... Eta bestetik, aurretik genituen ohitura batzuk aldatzeko beharraz ohartu gara.

Nola dago arte eszenikoen mundua? hankaz gora ere. Martxoaren 13an entzun ziren azken txaloak Hego Euskal Herriko antzokietan. Txosten hau idazten ari naizen momentuan egoera berdin jarraitzen du eta ez dago argi noiz eta nola bete ahalko diren berriro palkoak. Arte eszenikoetako profesionalak ahal duten moduan saiatzen ari dira COVID-19ak eragindako krisiari aurre egiten, baina antzokiak itxita badaude, ez dago diru-sarrerarik, ez dago ogibiderik.

Egoera larri hauei aurre egiteko gizakiok bi jokaera nabarmen izaten ditugu. Batetik, defentsa estrategia dugu, gauzak bere baitan uztearena, baliabideak aurreztu eta dena normalitatera bueltatzen den arte itxarotearena. Beste estrategia adaptazioarena da. Egoera aztertu, ideiak planteatu eta ditugun baliabideekin gauza berriak egiteko arriskua hartzea.

Frontoi adaptazio estrategian dagoen proposamena da. Zein da abiapuntua? Arte eszenikoak ezin badira espazio fisikoetan gertatu, sor dezagun espazio birtuala.

Zein da proiektuaren helburua?

Azken bi hamarkadetan industria musikalak, zinemagintzak eta literaturak diru-iturri digital berriak bilatu dituzte: *Streaming* bideo eta musika plataformak, liburu elektronikoak, etab. Arte eszenikoek ordea, ez dute halakorik egin eta orain, antzokiak itxita daudelako, agerian geratu da gabezia.

Frontoi proiektuaren helburua **EAEko arte eszenikoen banaketa-sistemari alternatiba bat** aurkeztea da.

Proiektua COVID-19ren krisian jaio bada ere, lehenagotik merkatuak zituen gabezia batzuei erantzun nahi die. Historian zehar larrialdi egoeretan sortutako asmakizun asko daude, gerora, gure egunerokotasunean aplikatzen ditugunak. Horren eredu dira janari-latak. II. Mundu Gerran soldaduen biziraupenerako asmatu baziren ere, gaur egun edozeinek ditu latak sukaldeko armairuan.

Antzoki birtuala, pandemia egoeran egon ala ez, antzerkia eta dantza ikusteko beste aukera bat izateko jaio da.

Helburua EAEko arte eszenikoen banaketa-sistemari alternatiba bat aurkeztea da.



Txostenaren egitura

Proiektu hau idazterako garaian, ikusiko den moduan, informazio asko jasotzea izan da helburuetako bat. Momentuan gertatzen ari denari luparekin ondo aztertzeko saiakera egin da, Euskal Autonomi Erkidegoan eta baita hemendik kanpo ere. Eta proposamena ahalik eta aberatsena izan zedin, berrikuntza teknologikoei ikerketa egin behar izan da. Behin informazioa bilduta eta proposamena osatua, “Frankenstein” itxurako hasierako dokumentua ondo lotu eta egituratu da.

Lehenik eta behin, Euskal Autonomi Erkidegoko (EAE) **arte eszenikoen merkatuaren analisia** egin da. Martxoan hasitako krisialdia aurretik EAEn zegoen egoera eta orduz geroztik etorritakoak aztertu dira: Zein izan da kultur eragileen jarrera? Nola erantzun dute? zer joera nabarmentzen dira?

Jasotako datuak kontutan hartuta, egoerari “argazkia” atera zaio. EAEn Arte eszenikoak dituzten Aukerak, Mehatxuak, Indarrak eta Ahuleziak (AMIA) grafiko batean batu dira.

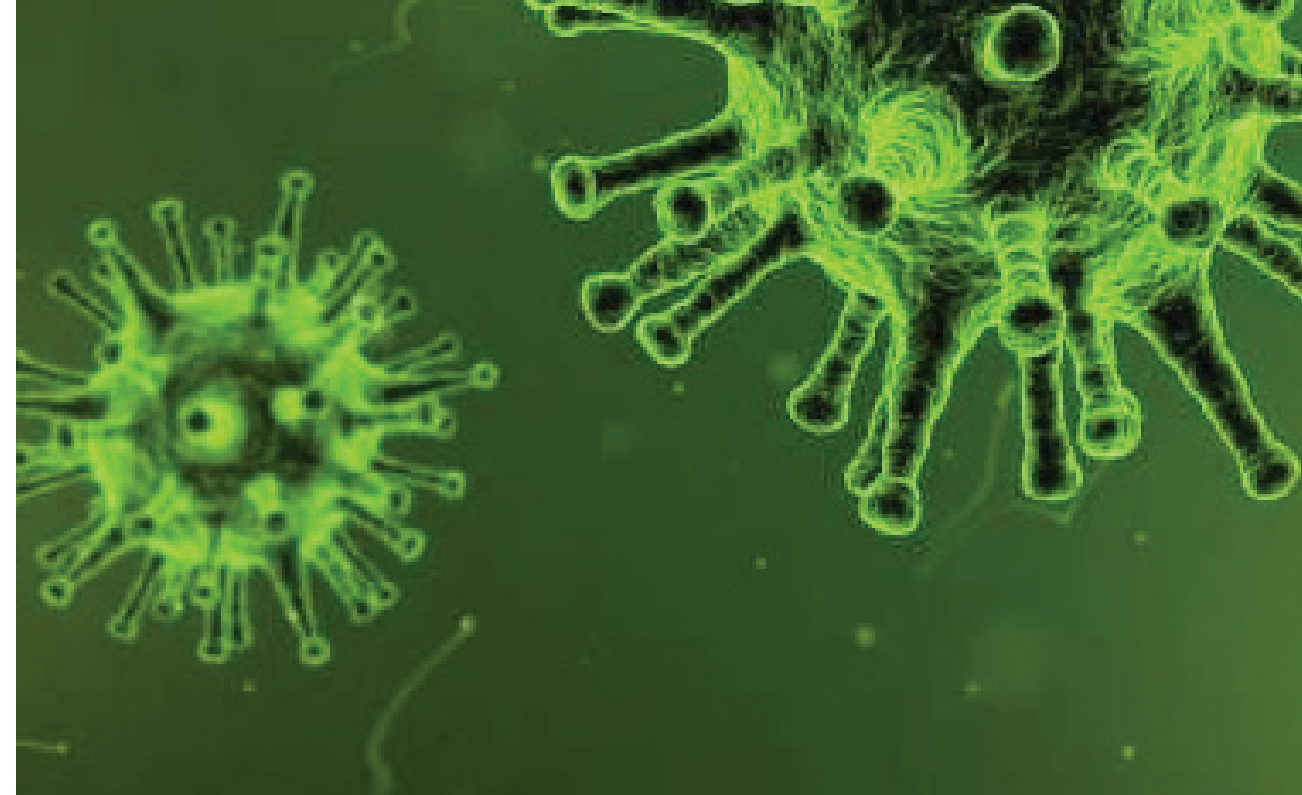
Jarraian, antzoki birtuala egiterako orduan beharrezkoak diren **kontzeptu teknologikoen dekalogoa** aurkezten da, hiru taldetan sailkatua: *live streaming* plataformak, murgiltze-teknologiak eta VOD - *Video On Demand* (eskaripeko bideoak) banaketa sistemak. Kontzeptu hauen aurkezpena ezinbestekoa da proposamenaren oinarri teknologikoak ulertzeko.

Ondoren, **antzoki birtualaren prototipoa** aurkezten da. Lehenik, *UX - User Experience* (erabiltzailearen esperientzia) ikuspuntua ardatz, antzokira joateren esperientzia aztertu da. Galdetegi bat egin da horretarako. Ondoren, errealitate birtualak ematen dituen aukerak kontutan hartuta, esperientzia horren proposamen birtuala egiten da.

Antzokiak izango duen egitura eta itxura azaltzeaz gain, bera aurrera eramateko jarraituko den ekoizpen-eredua azaltzen da, baita aurrera eramateko proposatzen den aurrekontua eta finantzazioa ere.

Amaieran, ondorio batzuk ematen dira.

Master Amaierako Lana izateaz gain, benetan gauzatuko den zerbait izan nahi du.



ARTE ESZENIKOAK EAE

Merkatuaren analisia

Arte eszenikoen profesioa prekariora da. Horretan diharduten profesionalak egunetik egunera bizi dira, euren proiektuak zailtasunekin ateratzen dituzte aurrera, eta gehienei horietatik bakarrik bizitzea ezinezkoa zaie. Beste lan txikiekin osatu behar dute soldata.

Arte eszenikoez bizitzeko, merkatuak ezartzen duen bideari jarraitzea daude behartuak. Lehenik eta behin, proiektuaren ideia garatu eta diru-laguntzak eskatu behar dituzte. Ondoren, ideia garatu eta programatzaileekin jartzen dira kontaktuan euren obra berria saltzeko. Behin emanaldiak lotuta, hilabete batzuetarako bira egin eta berriro hasten da prozesua. Norabide bakarreko ibilbidea da eta urtez urte errepikatzen da, etengabe, hamsterrak gurpil barruan korrika egiten duen moduan.

Ibilbide horretan ezusteko txikirik izanez gero, urte osoko inbertsioa kolokan jarri daiteke. Euren agenda 4 hilabetera begira betetzen dute eta handik aurrera gerta daitekeena zaila dute jakiten. Ez da lanbide erraza. Zein ote da egoera koronabirusaren krisia hasi zenetik?

Arte eszenikoen profesionalak amildegi baten ertzean daudela esan genezake. Eta hauen etorkizuna? amildegiaren beheko partea da eta oraingoz, galderez beteriko lainoek estali dute eta ikusezina dena. Dena den, hurrengo orrialdeetan egoera hau argitzen saiatu da, merkatu-analisi baten bitartez.

Lehenik eta behin, COVID-19ak ekarritako paradigma aldaketari begiratuko zaio: Nola zen egoera krisia aurretik? Eta ondoren? zeintzuk izan da merkatuaren erantzuna?

Jarraian, *design thinking*eko ariketei esker, arte eszenikoen eta bere testuinguruaren portaerak behatu dira. Honekin egoeraren argazkia atera da.

Eremu birtualak dituen aukerak neurtzeko, antzeman diren teknologia nabarmenen zerrenda egin da. Elementu teknikoen jakintza minimo bat ezinbestekoa da proposamen arrakastatsua idazteko.

Amaieran, ondorio nagusiak atera dira.

Zer ote dago amildegiaren azpian?

Paradigma aldaketa

Merkatuaren analisi zehatza egitea oso zaila da. Azken hilabeteetan egoera asko aldatu da eta ez daude daturik merkatua non dagoen jakiteko, eta are gutxiago, merkatuaren norabidea asmatzeko. Analisiaren lehen zati honetan, COVID19ak eragindako 180 graduako paradigma aldaketa ikertu da. Horretarako, Koronabirusa agertu aurretik zegoen egoerari begiratu zaio eta jarraian gertatutako ekintza nagusienak zerrendatu dira. Amaieran, merkatua osatzen duten eragileek larrialdiari nola erantzun dioten aztertu da.

Larrialdi-egoeraren aurretik

Kulturaren Euskal Behatokiak 2015ean argitaratutako *IKUSPEGIAK Arteen eta Kultura Industriei buruzko Estatistikaren datuen irakurketa analitiko (2015)* txostenetik arte eszenikoen 2 ezaugarri bereizgarri antzeman daitezke. Batetik, beste industria kulturekin alderatuta, ahulenetarikoa da. Bestetik, azken 10 urteetan, guztietatik gutxien aldatu da; bere egoeran mantendu da. Hau da, merkatua ez da indartsua, baina aldiz egonkorra da.

Txostenaren arabera, "Arte eszenikoetako sektorea 117 programatzailek eta 76 ekoizlek osatzen dute. Programatzaileen artean aretoak (82) eta jaialdiak (35) hartzen dira kontuan. Antzerki eta dantza konpainia profesionalak (63 eta 13, hurrenez hurren) dira ekoizpenaren protagonista."

Ikerketak ere dio, euskararen erabilerari dagokionez, 2015ean euskarak antzerki-ekoizpenean zuen pisua % 72,6koa zen (umeen kasuan %88,6), beste sektoreekin alderatuta altuena. Dena den, EAEn programatutako ekoizpenen % 40,6 baino ez dira euskaraz (umeen kasuan % 72,7). Beraz, **euskarazko ekoizpen gehien dituen sektorea izan arren, ez da programazioan islatzen.**

Banaketari dagokionez, Behatokiak 2019an *Banaketak kulturen duen zereginari buruzko azterketa (2019)* argitaratutako txostenean, arte eszenikoek banaketa-sisteman dituen zailtasunak argi deskribatzen dira:

"Haien izaera dela eta, arte eszenikoak ezin dira bihurtu industria-ekoizpeneko prozesu baten bitartez seriean".

2019an, COVID-19 krisiaren aurretik, jada banaketari eta teknologia berriei buruz egiten den hausnarketa ere oso interesgarria da:

"Banaketari eta merkaturatzeari dagokienez, aurrerabide teknologiko eta digitalak hainbat tresna jarri ditu eskura, eta programatzaileen, sortzaileen eta ekoizleen arteko distantziak laburtu ditu, adibidez online katalogoak eta baliabideak erraztuz. Interesgarria da, halaber, kanal berrien bitartez ustiatzeko molde berriekin esperimintatzeko bidea zabaldu duela, medioen arteko konexioa eta elkarreragina handituz: horren erakusgarri dira, besteak beste, agertoki hedatuko proiektuak, pantailarako antzerkia, *streaming* bidezko emanaldiak, eskaripeko bideoak, eta abar."

Zein zen euskal antzerkigintza eta dantzaren egoera pandemiaren krisiaren aurretik? Datuek diote egoera jada larria zela eta gainera, digitalizazioak eman zitzakeen onurak oraindik jorratu gabe zeudela.



COVID-19 krisiaz geroztik*

Biologo aditu batzuek bakarrik espero zezaketen egoera baten aurrean gaude. Egun gutxitan, mundua eten behar izan dugu eta aldaezinak ziruditen eguneroko egoerak hankaz gora jarri dira.

Arte eszenikoetan ere, ziztu bizian, gauza asko gertatzen ari dira. Jarraian, azken hilabeteetan euskal arte eszenikoek jasan dituztenak:

- 2019ko abenduaren 31an, Wuhango Udaleko Osasun Batzordeak (Hubei probintzia, Txina) jakinarazi zuen kausa ezezaguneko 27 pneumonia-kasu azaldu zirela Wuhan hiriko merkatu batean.
- 2020ko urtarrilaren 7an, Txinako agintariak *Coronaviridae* familiako birus mota berri bat identifikatu zuten agerraldia eragin zuen agente gisa, "Koronabirus berria" izenekoa.
- Munduko agintari askok garrantzia ematen ez zioten bitartean, martxoaren 11an Tedros Adhanom Ghebreyesus Munduko Osasun Erakundearen (MOE) zuzendari nagusiak jakinarazi zuen pandemia mailara igo dutela koronabirus agerraldia.
- 3 egun geroago, 2020ko martxoaren 14an, alarma egoera ezarri zen gurean. Egoera berri honek eragin zuzena du kulturean, bereziki, arte eszenikoetan. Antzokiak itxiarazi egin ziren (orain arte).
- Apirila hasieran, estatuko arte eszenikoen **33 elkarteak** (sortzaileak, konpainiak, ekoizleak eta banatzaileak) egoera larriaren aurkako txoke-plan proposamena aurkeztu dute. Euren hausnarketan **martxoa eta maiatza artean bertan behera utzitako 30.000 saioek 130 milioitik gorako galerak** ekarri zituzten.

- Euskal Herriko 1167 profesional eta elkarteek **Greba Digitala** atxiki zuten apirilaren 21ean eta 22an. Pandemiak kultur gintzari eragin zion kaltearen inguruan gogoeta eta eztabaida deia izan zen, premiazko neurriak exijitzeko.
- Apirilaren 29an Eusko Jaurlaritzak kultur gintzako langileentzako **larrialdiko laguntza programa** onartu zuen. Denera, 2,5 milioi euroko diru poltsa da. Laguntza hau ez da nahikoa jada euskal kultur eragileek aurreikusitako galerak pairatzeko.
- Maiatzaren 5ean estatuko Ministro Kontseiluak **Lege Dekretua Errealak** ateratzen du kultur gintzarako. Krisiari eusteko estrategiak 76 milioi euro laguntzetan, aparteko langabezia-prestaziora sarbideak eta kreditu lerroak jasotzen ditu.

Egoera larria da eta jada ditugun datuak kontutan hartuta, ezarritako laguntza ekonomikoak ez dute beharra asetzen.

Aipagarria da Europako herri batzuek egindakoa (hemen ere aldarrikatu egin den arren egin ez dena): Arte eszenikoen programazioarekin jarraitu dute eta emanaldiak bertan behera utzi edota atzeratu ordez, eman izan balira bezala ordaindu dira, osotasunean edo zati handi batean behintzat. Modu honetan, momentuan agertzen ari den arazo bati momentuan erantzuten zaio, gastu burokratiko gehiagorik pairatu gabe.

Hemengo egoerara bueltan, arte eszenikoen industriaren zuloa etengabe handitzen ari da eta antzokiak itxita jarraitzen duten bitartean, zuloa betetzea oso zaila dirudi.



* Txostena idatzi den unean antzokiak itxiak jarraitzen dute eta irekiera-data eta jarraitu beharko diren neurriak argitu gabe daude.

Merkatuaren erantzuna

Zer egiten ari dira alarma-egoera honetan arte eszenikoen ekosistema osatzen duten kultur eragileak? Erantzun borobila ematea zaila bada ere, saiakera bat egin da. Eragile ezberdinak identifikatu dira eta euren web-orri eta sare sozialetan egiten ari direna ikertu da. Ez da kontuan hartu ate barruan gertatzen ari dena, ikerketa sakonago bat beharko luke.

Hortaz, posible da oraindik prestatzen ari diren ekimen asko ez detektatu izana. Prestaketa honen adierazgarri bat bidean aurkitutako eraikitze-lanetan dauden web orriak izan dira. Badirudi eragile batzuk euren eremu birtualak hobetzen ari direla, antzoki birtualak emateko prestatzen ari ote dira?

Antzokiak

Oraingoz, Euskal Herriko antzoki handienak (Arriaga, Victoria Eugenia, Principal, Gayarre), munduan barrena gertatzen ari den bezala, ezer gutxi egiteko ahalmena dute egoera honetan. Kontutan hartu behar da itxialdia gehien pairatu duten programatzaileak direla. Horretaz gain, antzoki nagusienak behintzat kudeaketa publikokoak direnez, sendotasun ekonomiko nahikoa dute itxialdian bizirauteko.

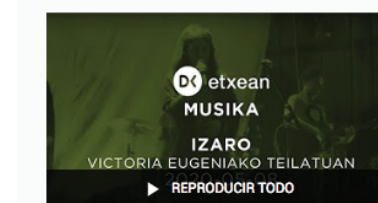
Arriagak behintzat, atzerriko antzoki askoren moduan, **bisita birtualak** egiteko aukera ematen du. Eta salbuespen txikia egon zen Donostian, Victoria Eugeniako teilatuan *Izarok* zuzeneko **kontzertu bat** eman zuenean; Donostia Kulturarekin batera eskainia.

Udaletako Kultur eragileak

Eragile hauen kopurua oso altua da eta zaila litzateke guztiak banan-bann begiratzea. EAEko hiriburuak behatu dira, nahiz eta jakin, udal txikiagoak (**Errenteria**, esaterako) oso aktibo mantendu direla.

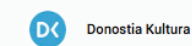
Hiru hiriburuetatik oso esanguratsua da **Donostia kulturak** hasieratik egin duen esfortzua eduki berria egunero Youtubeko kanalera igotzeko. Horretarako, auzoetako kultur etxeek zuten programazioaz baliatu dira. Dena den, hiriak lehen aurkeztzen zuenaren zati txiki bat baino ez da.

Bilboko Bidebarrieta Kultur-guneak elkarriketa eta solasaldi batzuk antolatu ditu bere **online telebista kanalean** eta **Gasteizeko udalak** antzekoa egin du sortu berri duen youtube kanalean. Solasaldiez gain, ez dute Donostiakoen modura, eduki sortzailerik igo.

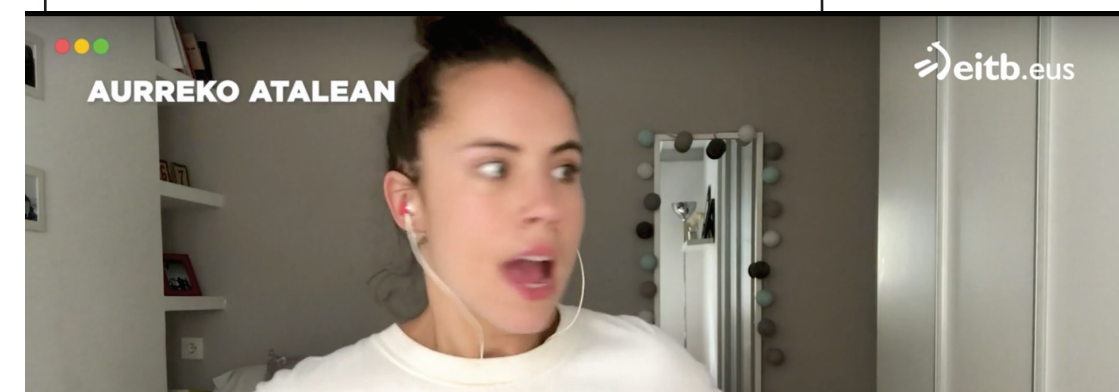
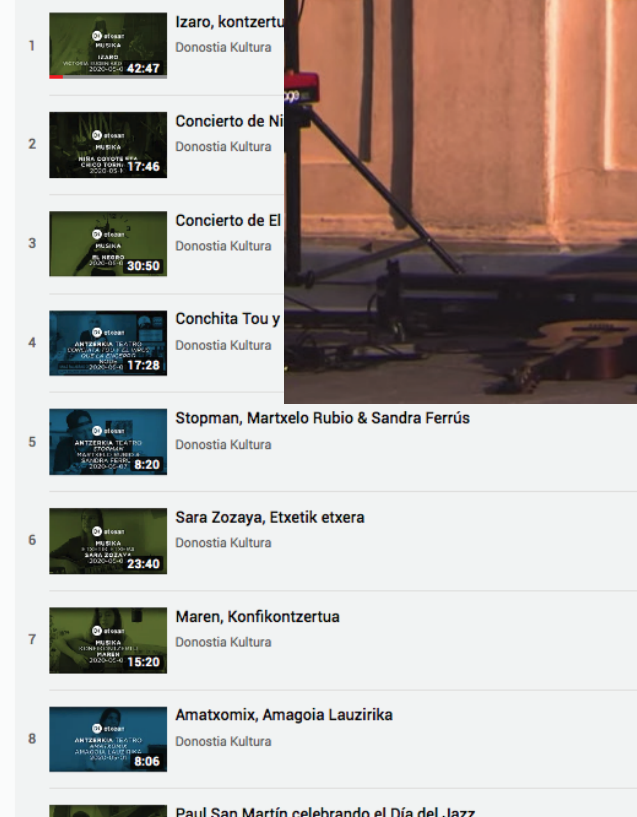


#DKetxean-Antzokia etxean / El teatro en casa

25 vídeos • 2186 visualizaciones • Actualizado por última vez el 11 may. 2020



SUSCRIBIRSE



Zentroak eta museoak

Esanguratsua da oso Araba eta Bizkaiako kultur zentro garaikideetan (Montehermoson eta Azkuna Zentroan) ez dela eduki berria sortzeko intentzio handirik antzeman.

Gipuzkoako Tabakalerak ordea, *streaming* kanal berria eseki du bere web-orrian: **Tabakalera etxean**. Bertan, aurretik zeuden programa batzuekin jarraitzeaz gain, bi online erakusketa berritzaile ditu ikusgai: Jaime de los Ríos-en *Hiperconectadxs* eta Victoria Ascasoren *Go go dopamine!!*

Arte plastikoen museo handienak, Guggenheim Bilbao Museoa, Oteiza Fundazioa, Bilboko Arte Ederren Museoa, San Telmo Museoa eta Cristobal Balenciaga Museoak, antzeko portaera ez-aktiboa edukitzen ari dira. Batzuek euren sare sozialetan ari dira buru-belarri (**San Telmo Museoa** esaterako). Elkarrizketez gain, eduki berezirik ez dute atera.

Hedabideak

EAEko hedabideek esfortzuak egiten ari dira eduki berriak sortzeko. Arte eszenikoen mundutik aldentzen badira ere, esanguratsuak dira EiTBko saioetan lan egiten duten ekoiztetxeek egindako formatu-moldaketak. *Baleukoren Ur Handitan* osasun neurrietara egokitu ditu saioak eta aipatzekoa da ere *Pausokak* sortutako **Etxeakoak** izeneko euskarazko fikzio saio berria, aktoreen etxetik grabatua.

Berria aldizkariak ere **Berria Aretoa** ekimena atera du. Bertan euskal artistek euren sorkuntzak partekatzen dituzte youtube live erreminta medio.



Kultur aretoak

Tokian tokiko telebistek kultur aretoekin egindako kolaborazioak nabarmenak eta arrakastatsuak izaten ari dira; **BBK Aretoa Etxean** eta **Doka T'arte** ekimenak, esaterako.

BBK Aretoak TeleBilbaorekin lankidetzan sortu du proposamena. Zuzenekoa Youtuben emateaz gain, telebista katean transmititzen da, elkarrizketa bat barne. DOKAren kasuan, zuzeneko **bertso saioa** eta guzti igorri du, HamaikaTBren laguntzarekin.

Konpainiak

Eragile hauek dira guztien artean babes gutxiena dutena. Euren aktibitate ekonomikoa oso ezegonkorra da eta egoerak gogor jo die lehen minututik. Hortaz, baliabide murrizak dituzte beraien kabuz ezer berririk sortzeko. Hala eta guztiz ere, beste eragileentzako saio bereziak eta elkarrizketak ematen dihardute.

Kontutan hartzekoa da alarma egoera aurretik arte eszenikorako diru-laguntzen deialdiak ireki zirela eta orduz geroztik, epeak luzatzen joan direla. Hortaz, konpainientzat eta sortzaileentzat buru-belarri laguntzak eskatzeko garaia luzatu da eta horretan dabilta.

Dantza munduan konpainia asko laborategi, sorkuntza eta prestakuntza leku direnez, formazio aldetik, euren klaseak online ematen hasi dira. Errenteriako **Dantzaz konpainia** da adibideetako bat.



Ondorioak

Ikusitakoarekin jada ondorio batzuk atera ahal badira ere, kontutan hartu behar da, erakundeei gainbegirada bat baino ez zaiela bota, egunero ekimen berriak agertzen direla eta seguruenik, erakunde askok argitaratu gabeko proposamen berriak lantzen ari direla.

Hemen atera diren ondorio nagusienak:

- Antzokiek eskuak lotuta dituzte. Euren lantokia itxirik dago eta zerbait programatu nahi izatekotan, nola egin dezakete? online? Gainera, langile asko funtzionarioak dira eta zentzu horretan, beste profesional askorekin alderatuz, ez dute zertan presarik eduki behar diru-iturri alternatiboak bilatzeko.
- Udaletako kulturgileak ordea, naiz eta funtzionarioak izan, euren ekintza kulturalak mota askotakoak direnez, bestelako online zerbitzu eta programazioak eskeintzeko gaitasuna dute. Ikusitako guztietatik Donostia Kultura da ekintza gehien eskaintzen ari dena eta zentro garaikideei dagokionez Donostiako Tabakalera da gehien nabarmentzen dena.
- Hedabideen eta ikus-entzunezko ekoiztetxeen malgutasuna eta egoerara egokitzeko gaitasuna aurkikuntza nabarmena izan da. Telebistako saioetarako edota kultura-aretoekin elkarlanean, eduki kultural berriak (kontzertuak, antzezpenak, dantza) bideratu dituzte. Kasu batzuetan lana bolondres egin bada ere, arte eszenikoen profesionalentzat eta ikusleentzat bultzada morala izan da.
- Konpainiak dira eragile guztien artetik zaurgarrienak. Langile asko ogibide gabe geratzean, ezin izan dute inongo diru-laguntzarik eskatu eta biziraupena lehen planoan jartzen denean, ezin da gehiago eskatu. Dena den, konpainiak eta bertan lan egiten duten artistak izan dira, suertatu denean, programatzaileei edukia eskaini dietenak. Ia guztietan dohain.

Antzoki Birtual bat sortzeko kontutan hartu beharrekoak

Argi ikusi da konpainiak eta hauentzako lan egiten duten profesionalak egoera larrian daudela. Ez dira funtzionarioak eta euren enpresak nahiko ezegonkorrak direla esan daiteke. Hortaz, proiektuaren helburua inoiz baino gehiago konpainiei zuzendua izan beharko luke. Profesional hauei diru-iturri bat eskaintzea izango da banaketa-sistemaren helburua.

Bestetik, konpainiek ezin dituzte antzoki birtual bat sortzeko kostuak jasan. Horretarako, erakunde publikoetako programatzaileak egon beharko lukete. Horien artean, antzoki fisikoak ez dira asko egiten ari eta agian, antzoki birtual bat sortzea euren izatearen aurka joan daiteke. Bestalde, udaletako kultur departamentuak eta zentro garaikideak kolaboratzaile interesgarriak izan daitezke.

BBK Aretoa Etxean eta DOKA T'artea ekimenek krisi egoeretan lankidetzak duen balioa erakusten dute. Zentzu horretan, ezinbestekoa izango da Antzoki birtualaren arrakastarako erakunde ezberdinen arteko lankidetzak.

Zeintzuk dira ondorio hauetatik **Frontoi**-rako antzemandako aukerak? **Tabakalera Zentroa dirudi lekuri aproposena proiektua garatzeko.** Zergatik? *Streaming* plataforma propioa duelako eta Donostia inguruko kultura-eragileekin lan egiteko aukerak ematen dituelako. Azken hauek ere proposamenak egiten oso aktibo dihardute hasieratik.

Frontoi®

Inguruaren analisia

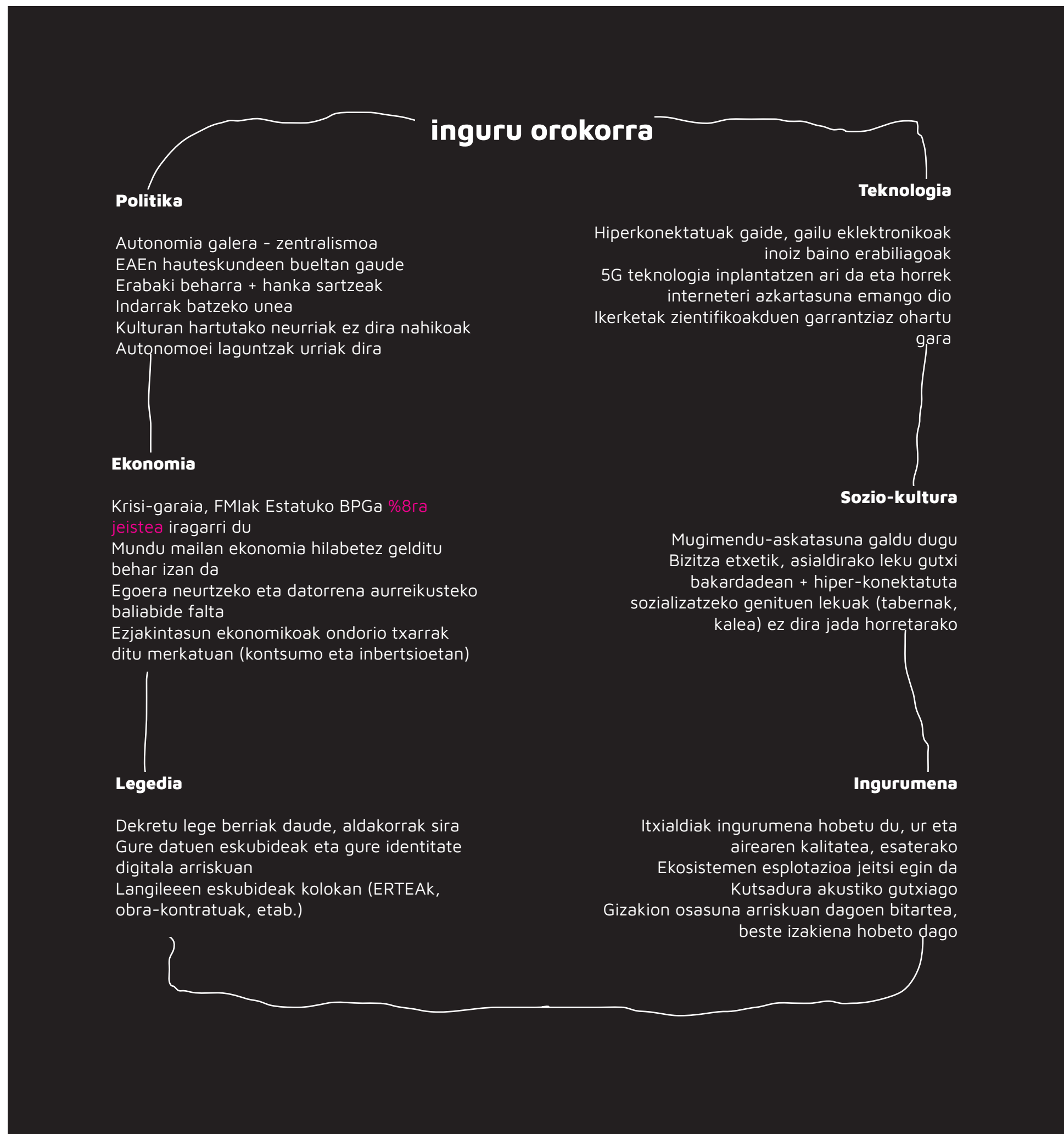
Merkatuaren analisiaren beste alderdi bat inguruaren analisia da. *Design Thinking*eko teknika honek, ikertu nahi den gaiaren inguruan dauden elementuei jartzen die fokua. Ikergaiaren inguruan dauden **aukerak, mehatxuak, indarrak eta ahuleziak igartzeko balio du.**

Kasu honetan, EAEko arte eszenikoak aztertu dira. Lehenengo helburua **ingurune orokorra** ikertzea izan da. Ingurune orokorrean arte eszenikoaren merkatutik kanpo dauden irizpideak sartu dira. 6 alderdietan banatzen dira: politika, ekonomia, legedia, teknologia, sozio-kultura eta ingurumena.

Alderdi bakoitzerako suertatuko ideia batzuk ipini dira eskuineko grafikoan eta behin arbela beteta, eragileen arteko zeharkako irakurketa interesgarriak egin dira:

- Egoera honek ekonomiari jo dio gogor eta ezjakintasunaren aurrean, botere politikoek erabaki azkar eta drastikoak hartu behar dituzte.
- Digitalizazio prozesuak asko azkartu dira eta telematikoki hiper-konektatuta gaude, inoiz baino gehiago. Era berean, gure datu digitalak eta etxeko intimitatea arriskuan dago.
- Bizitza etxetik egiteak eta zentzu batean, gure mugimendu askatasuna murriztua izateak, onura handiak ekarri ditu planetaren ingurumenerako.

*Design Thinking*eko teknikaren arabera, ondorio hauek merkatuak mehatxuak eta aukerak dira. Aurrerago erabiliko dira AMIA analisisan.



Behin inguru orokorraren analisisa eginda, gertukoari begiratzeko momentua da. Zer gertatzen ari da **arte eszenikoen inguruan**?

Galderari erantzuteko inguru hau osatzen duten hiru eragile motak aztertu dira: konpainiak, programatzaileak eta audientziak.

Aurreko orrietan jasotako ideiak batu eta hauek bata bestearen ondoan idatzi direnean, gogoeta ondorio hauek ateratu dira:

- Konpainiak oso lanpetuta dabilta. Euren ogibidea aurrera nola ateratu pentsatzen duten bitartean, diru-laguntzak eskatzen eta batzuetan dohain diren kolaborazio txikiak egiten ari dira. Hau guztia diru sarrerarik ez duten bitartean.
- Programatzaileak dute audientzia eta konpainiak berriro biltzeko giltza. Batzuk online aukerak sortzen ari dira horretarako, baina baliabide falta dago.
- Audientziak dira prozesu honetan arte eszenikoen mundutik gehien aldentu direnak. Zentzua du, antzokiak itxiak daudelako, ez dago eskaintzarik. Online ikusteko ezer gutxi dago eta bestelako ikus-entzunezkoen konpetentzia oso handia da. Audientzia batzuk ez dituzte pantaila gehiago nahi.

Jasotako puntu hauek hurrengo atalean egingo den AMIA analisiaren indarrak eta ahuleziak dira.

Arte eszenikoen ingurua

Konpainiak

Kolaborazioak egiten dituzte programatzaileekin:
grabaketak, elkarrizketak (batzuk agian musu-truk)
Arte eszenikoen diru-laguntzak eskatzen
Kulturarako laguntzak eskatzen
Autonomoentzako laguntzak eskatzen
Proposamen berrietan pentsatzen dihardute
Euren edukiak egoerara moldatzeko saiakerak

Programatzaileak

Saioak atzeratu / bertan behera utzi
2021erako programazioa egiten
Udal batzuek programazioa online egiteko moduak
bilatzen ari dira
Hedabide eta aretoak online kolaborazioak

Audientziak

Bestelakoak kontsumitzen ari dira:
Liburuak, online plataformak, telebista, etab.
Pantailen aurrean denbora asko pasatzen ari dira
Lagunekin eta familikideekin elkartu eta gauzak
egiteko gogoak dituzte

egoera-analisia: AMIA

Azken horrietan idatzitako inguru-analisiaren ondorioa AMIA da. Egindako azterketetatik identifikatutako indar, ahulezi, mehatu eta aukera nabarmenenak batu dira eta gogoeta egin da: egoera honetan zer apostu egin beharko lukete arte eszenikoek? zer estrategia erabiltzea komeni zaie?

EAEko arte eszenikoen barne-elementuen alde onak eta txarrak aztertuko dira, hau da, indarrak eta ahuleziak. Aurreko atalean arte eszenikoen merkatua 3 taldetan banatu denez (audientziak, konpainiak eta programatzaileak), balorazioa ere hiru aldagai hauen arabera egin da.

Talde bakoitzak bere papera du oraingo egoeran. Azken urteetako audientzien datuak nahiko positiboak dira. Baina Koronabirusa dela eta arte eszenikoak ikusteko aukerarik ez dutenean, ezin dugu jakin zer egiten ari diren. Zerbait berria etorriko den itxoiten daude? jada beste kontsumo kulturaletan daude murgilduta? Krisia aurretik eraikitako audientziaren interesa galtzeko arriskua dago.

Konpainiei dagokionez, beste bi taldeekin alderatuz, euren ogibide galtzeko zorian dutenak dira. Dena den, ez da ahaztu sormen handikoak direla eta, beraz, erantzun original eta berritzaileak emateko erabilgarriak izan daitezke.

Azkenik, programatzaileak daude. Hauen indarra erakunde publiko izatean datza. Honek sendotasun eta baliabide ekonomiko handiak ematen dizkiete egoera honetan. Aldi berean, krisi garaian erantzun azkarren beharra dago eta hauek burokraziara lotuak daude. Ez dira azkarrak.

Arte eszenikoen indarren eta ahulezien analisitik hurrengo ondorioztatu da: Audientziak erakarri beharra dago eta konpainien sormen-gaitasunak eta programatzaileen baliabide ekonomikoak batzeko garai aproposa da.

Audientziak erakarri beharra dago eta konpainien sormen-gaitasunak eta programatzaileen baliabide ekonomikoak batzeko garai aproposa da.

INDARRAK

AUDIENTZIAK: Azken urteetan arte eszenikoen ikusle-kopurua pixkanaka igotzen joan da eta euskal edukia ikustera gerturatzen dira asko.

KONPAINIAK: Aurten atera gabeko eduki asko dute. Sormen handia dute. Larrialdi egoeran bizitzera ohitu direnez, erresilientzia dute.

PROGRAMATZAILEAK: Askok sektore publikokoak dira eta zentzu horretan, sendotasuna dute. Gauza berriak sortzeko baliabide ekonomiko eta pertsonalak dituzte. Kultur eragile batzuk formatu berriak aurkezten ari dira.

AHULTASUNAK

AUDIENTZIAK: Bitarte honetan zer egiten ari diren jakiteko daturik ez dago. Beste kontsumoetara ihes egiteko aukera dago.

KONPAINIAK: Egoera honetan oso zaurgarriak dira eta lanpetuta daude laguntzak eskatzen eta irtenbideak aurkitzen. Teknologia aldetik, beste industriekin alderatuz, batzuk nahiko "atzeratuak" daude.

PROGRAMATZAILEAK: Ez daude digitalizatuak, formatu ezberdinen faltan. burokrazia asko dute laguntzak emateko. Aurreko egoerara bueltatzeko itxoiten ari dira asko, antzokiek batez ere.

Jarraian, EAEko arte eszenikoetik kanpo dauden elementuen alde onak eta txarrak aztertu dira, hau da, **aukerak eta mehatsuak**. Inguru-analisian jasotako informazioarekin eta merkatuak krisi-egoerari emandako erantzunen adibideekin bete da taula.

Ingurune-analisian ikusi den bezala faktore asko daude arte eszenikoen merkatua eragin dezaketenak. Argi dago mehatsurik handiena COVID-19ren osasun krisia dela. Krisiak beste elementu asko aldatu dit. Eta hauek arte eszenikoentzat mehatsu ala aukera izan daitezke.

Teknologieak, esaterako, alderdi onak eta txarrak dituzte. Aurrerakuntza teknologkoei esker etxetikan gure aurreko eginbeharrak egiteko aukera dugu: eskola, lana, erosketak, etab. Era berean, hiperkonesioak gure datuen pribatasun eta segurtasuna arriskuan jarri ditu.

Alderdi sozioekonomikoei dagokionez, krisi egoerak tentsioa politiko-ekonomiko handiak ekarri ditu eta krisi handiago baten aurrean egoteko arriskua dago. Era berean, erantzun berritzaile azkarren beharra dago krisiari aurre egin ahal izateko.

Aukerak eta mehatsuak batzerakoan, proiektua garatzeko gidalerro ba atera da: COVID-19ak eragindako egoera larria erabaki ausartak hartzeko unea da eta teknologiak konponbide onak suertatzen baditu ere, datu digitalen babesa babestu behar da.

Arte eszenikoen merkatuaren analisia egitea oraingo egoeran zaila da. Dena den, *Design Thinking*eko erremintei esker, norabide batzuk marraztea posible izan da.

Ateratako ondorioak proiektuaren proposamenerako baliagarriak izan dira. **Datu babesa zaintzen bada eta programatzaile eta konpainien arteko kolaborazioa bermatzen bada, Frontoi moduko proposamen berritzaile batek arrakastarako aukera izan dezake.**

MEHATSUAK

COVID-19 KRISIA

Antzokiak irekiko dira? noiz? nola?
Audientziak joan nahiko dute?
Bidaiatu ahalko da? birarik egin?

TEKNOLOGIA

Gure datu pertonal digitalak inoiz baino gehiago zabaltzen ari gara, bideo deiekin, eta etxetiika lan egiten, batez ere.

POLITIKO EKONOMIKOA

Kriksi ekonomiko handi baten hasieran egon gaitezke eta ideia atzerakoiek indarra hartzeko arriskua dago.

AUKERAK

TEKNOLOGIA

Digitalizazio prozesuak asko azkartu dira eta telematikoki konektatuta gaude inoiz baino gehiago.

POLITIKO-EKONOMIKOAK

Erabaki berritzaileak azkar eta dastrikoak hartzeko beharra dago.

INGURUMENA-KONTSUMOA

Etxetik mugitu gabe gauzak egitea ingurumenarentzat duen onuraz ohartu gara.

Erabaki ausartak hartzeko unea da eta teknologiak konponbide onak suertatzen baditu ere, datu digitalen babesa babestu behar da.

Joerak EAetik kanpo

Merkatu-analisirako garrantzizkoa ikusi da mundu guztia jo duen krisi honek EAetik kanpoko arte eszenikoak nola jo dituen ikustea. Hemen bezala, kanpoan ere ekimen ezberdinak agertu dira. Asko izan dira aurkitutakoak eta hori esker, joera batzuk detektatu ahal izan dira. Ondorioztatu diren joerak lau multzotan banatu dira: Hemeroteken irekiera, biraltasuna, formatu berriak eta donazio bidezko ekimenak. Nahiz eta analisia gainazaleko izan, oso erabilgarria izan da **Frontoi** proiektuak jarraitu beharreko ildo definitzeko.

Hemeroteken irekiera

Mundu osoko antzokiak itxi diren momentuan, audientziekin eskuzabalak izatea joera nabarmena izan da Arte eszenikoen hemeroteka asko denontzat ireki dira, musu-truk. Munduko **ekoizpen handiak** ikusteko aukera izan dugu; **estatu mailan** ere.

Audientziei morala igotzeko aukera eman arren, formula honek ez du ahalbidetzen arte eszenikoaren industriaren jarraipena. Kasu askotan sortzaileek ez dute dirurik jasotzen euren lanaren erakusketarengatik.

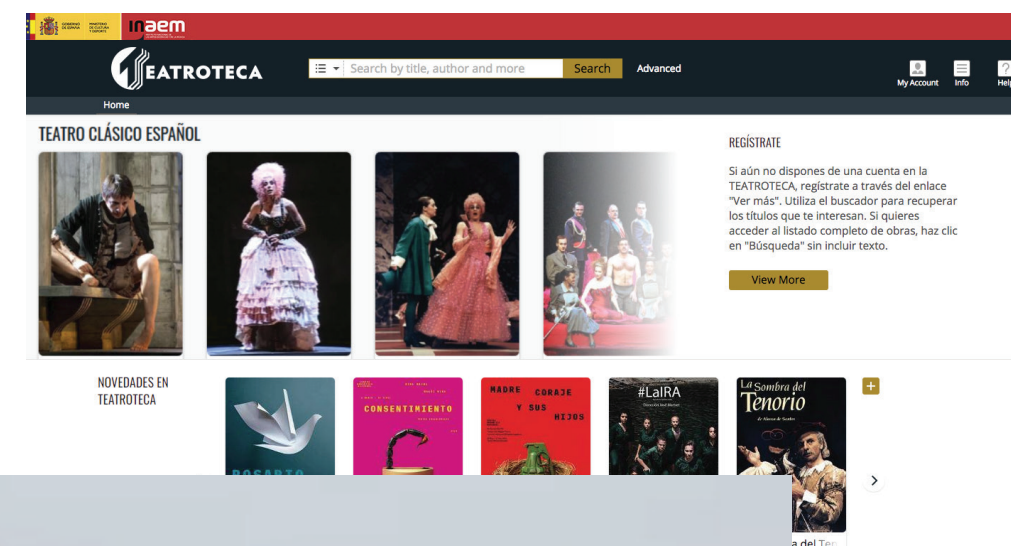
Harpidetza edota salmenta bidezko **plataformetan**, ordea, arte eszenikoak online ikusteko aukera dago eta konpainientzat diru-sarrera bat da. Formatu hau industriarekiko jasagarriagoa bada ere, mundu mailako ekoizpen handienak (operak eta musikalak) dira soilik parte hartzeko baliabideak dituztenak.

Biraltasuna

Egoera honetan ikusi den beste joera bat izan da. Arte eszenikoetako konpainia askoak pieza berriak sortu dituzte sare sozialetan partekatzeko, promozio moduan. Hauetako gutxi batzuk biralak egin dira. Honen adibide da Liceu Opera Barcelonak egindako **Nessun Normaren interpretazio birala**.

Aipagarria da ere, musikaren esparruan, **Stay Homas** taldearen sorrera. Bartzelonako pisu-kide batzuek itxialdian sortutako talde berria birala egin da eta orain, nazioarteko arrakasta du.

Agian estrategia hau marka eratzeko eta hemeroteken kasuan antzera, gogoak pizteko balio badu ere, horrelakoei esker diru-sarrerak lortzea ia ezinezkoa da.



Formatu berriak

Konpainia batzuk *zoom*, *skype*, *youtube live*, *vimeo live* edota *telegram* bezelako aplikazioak erabiliz, arte eszenikoetarako formatu berriak bilatzen ari dira. Teknologia hauetatik abiatuz, antzoki fisikoko esperientzia birtualizatzen saiatzen dira.

Estatu mailan Madrilgo **Teatro de la Abadiak**, Madrilgo **Microteatro** taldeak eta Bartzelonako **Teatro Lliurek**, astero, online emanaldiak ematen ari dira. Oso azkar moldatu dira egoera berrira, ekoizpen berritzaileen bitartez.

Ezaguna egin den adibidea La Fura del Bausek egindako ***Macbeth-en berrirakurketa*** izan da. Proiektu berri hau aurkeztu dute proptotipo moduan eta beraien intentzioa formatua gehiago lantzea da, kalitate hoberekin eman ahal izateko.

Aurkitutako ekimen hauek guztiek sarrera bat kobratzen dute, 1-5 euro bitartekoa baino ez. Nahiz eta kopurua sinbolikoa izan, arte eszenikoen balioa eta duintasuna aldarrikatzen dute.

Ondorioak

Ikertutako joera guztiek helburu bera dute modu batean ala bestean: arte eszenikoen esperientzia bizirik jarraitzea. Batzuek bideo biralak zabaldu dituzte egoera honen aurrean animoak banatu eta motibatzeke. Beste batzuek grabatutako lanak opari dizkiete antzoki zaleei. Gutxi batzuk antzokiaren esperientzia modu birtualean egiten saiatu dira eta azkenak, sektoreari laguntzeko deia zabaldu dute.

Ekimen guzti hauek txalogarriak izan arren, antzoki birtualaren helburuari helduz (banaketa-sistema alternatiboa eskaintzea), formatu berrien joera jarraitzen du. Ekimen hauek arte eszenikoen **esperientzia digitalizatzeko saiakerak** dira, esperimentalak.

Azken ondorio modura erabaki hau hartu da: **Frontoi antzoki birtualak ere arte eszenikoen esperientzia proposamenaren erdigunean jarriko du.**

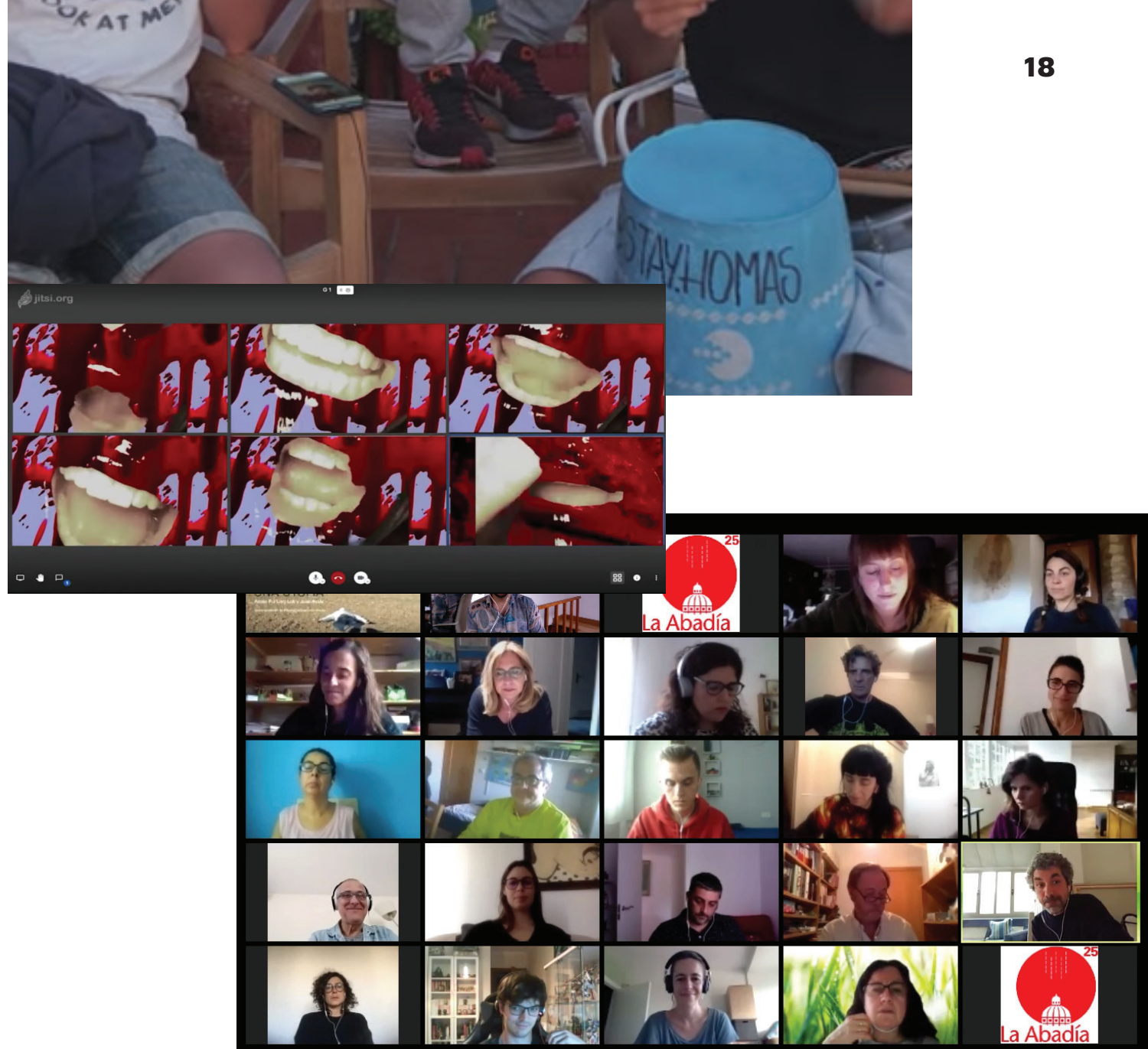
Donazio bidezko ekimenak

Arte eszenikoen munduan ez da ikusi, baina musika industrian indar handia hartzen hasi da. Ezagunena Berlinen jaiotako **United We Stream** mugimendua da.

Ostegunetik igandera zuzenekoak ematen dituzte hiriburuko klub ezberdinetan. Kontzertuetan zehar ikusleek donazioak egiten dituzte industria laguntzeko. Gainera, etxetik dantzatzeko ateratzeko aukera dute ikusleek.

Mugimendu hau, Ingalaterratik pasa ondoren, mundu osora zabaldu da. Gertuena oraingoz Madrilen dago.

Sistema hauek krisi momentu honetan audientzien partaidetzara eta eskuzabaltasunera deia dira. Leku asko itxita dauden bitartean, hauen biziraupena bermatzeko eta aldarrikatzeko ekimenak dira.



Kontuan hartu beharreko teknologia berriak

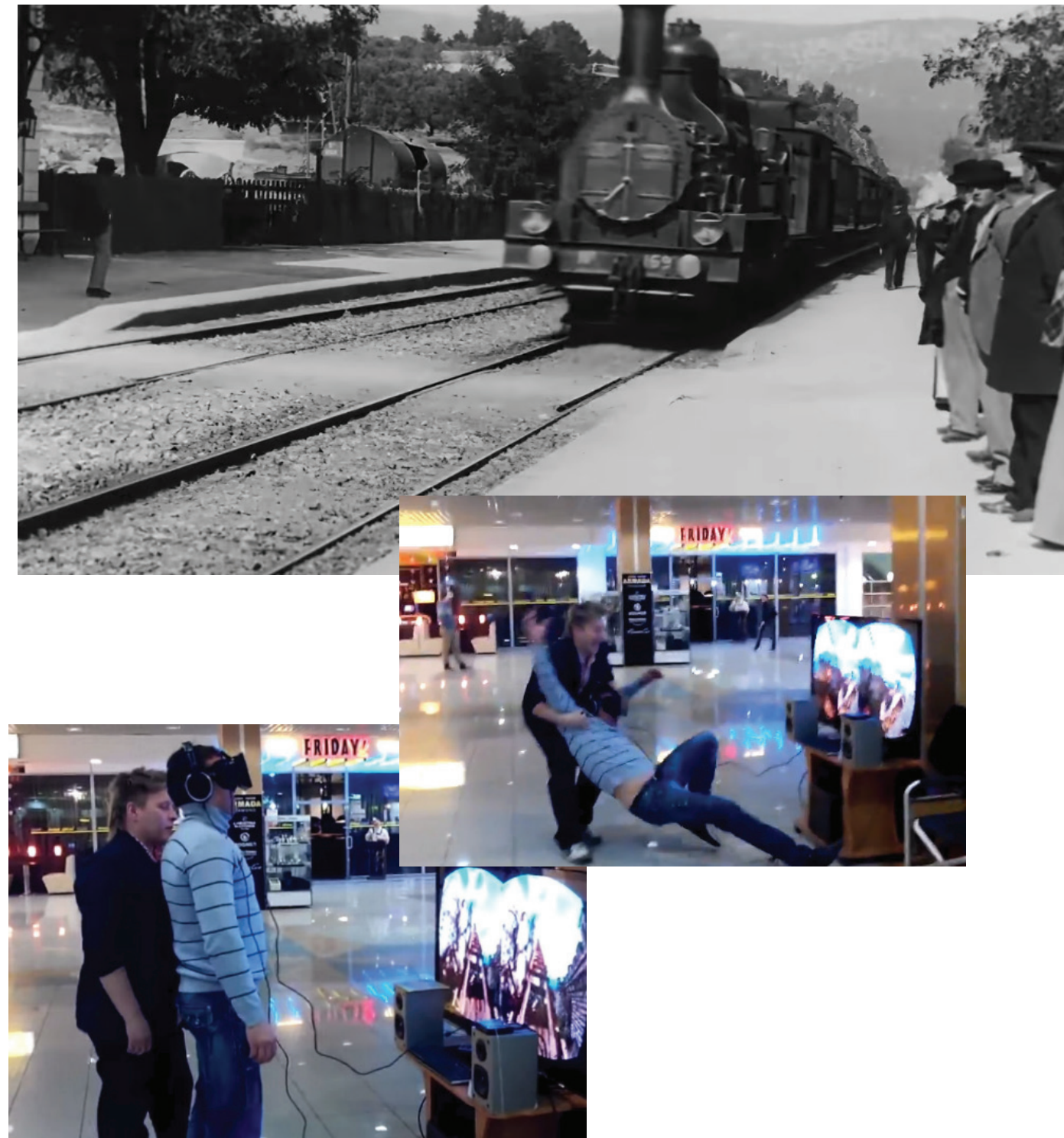
Arte eszenikoetatik urrun dauden kontzeptuak iruditu arren, antzoki birtual baten proposamenerako teknologia berriak ezinbestean jorratu beharreko gaia da. Berrikuntza hauen inguruko jakintza minimo batzuk eduki gabe, zaila litzateke kalitatea eta zentzua duen proposamen bat egitea. Hurrengo lerroetan, birtualtasunean oinarritutako proiektu bat aurrera eraman ahal izateko ezinbestekoak aurkitu diren teknologia ikertu dira: **Murgiltze-teknologia, live streaming plataformak eta eskaripeko banaketa.**

Murgiltze-teknologiek zentzumenak iruzurtzen dituzte eta esperientzia digitala benetakoa balitz bezala biziarteko gaitasuna dute. Zinemaren jatorrian ere horrelakoak gertatzen ziren. Oso ezaguna da Louise Lumiéreen *L'arrivée d'un train à La Ciotat* (1896) dokumentalak ikusleengan sortu zuen erantzuna. Dokumentalean tren bat lehen planora gerturatzen ikusten da. Ikusleak, zinemara inoiz joan ez zirenak, izututa korrika alde egiten zuten aretoetatik, benetako tren batek gainetik pasako ote ziren beldur. Gaur egun, murgiltze-teknologiek efektu bera izan dezakete erabiltzaileengan. **Mundu erreala eta digitala nahasteko ahalmena** dute. Teknologia hauek erabili nahi dira antzoki birtualaren esperientzia ahalik eta errealean izan dadin.

Analisisira eraman den beste teknologia *live streaming* plataformak dira. Zuzenekoak internet bidez egitea ahalbidetzen duten teknologia dira. Azken hilabetetan ikaragarri erabili diren bideo-deiek teknologia hau erabiltzen dute, esaterako. Antzokia birtualeko emanaldiak zuzenekoak izango direnez, teknologia honen aplikazioak eta garapena aztertzea ezinbestekoa ikusi da.

Azkenik, eskaripeko banaketa-sistemak aztertu dira. Ikus-entzunezko online produktuen salmentan erabiltzen dira eta azken urteetan arrakasta handia izaten ari dira (Netflix, HBO, youtube, etab.). Eskaripeko banaketa-sistemak ezberdinak izan daitezke, negozio-ereduaren arabera. Tipologia guztien zerrenda bat egin da eta ondoren, **Frontoi** proiekturentzat egokiena zein den hausnartu da.

Berrikuntza hauen inguruko jakintza minimo batzuk eduki gabe, zaila litzateke kalitatea eta zentzua duen proposamen bat egitea.



Murgiltze-teknologiak

Ezagutzen dugun mundua eta mundu birtualaren arteko zubiak sortzen dituzten **etorkizuneko teknologiak** direla esaten da.

Azken urteetan *immersive technology* (murgiltze-teknologiak) izenekoak gero eta eskuragarriagoak dira. Bideo-jokoetan eta teknologia militarretan sorrera izan arren, gaur egun, sektore askotan aplikatzen dira: Hezkuntzan, industrian, data-bistaratzean, prototipazioan, gamifikazioan, talde-lan egituretan eta kulturean, (**arte eszenikoetan** ere).

Hauk dira murgiltze-teknologiaren familian sartzen diren **erreminta nagusiak**:

- **360°bideoa**: Guztietan oinarritzakoa, 360° kamerekin hartutako bideo hauek 360 gradutan ikusi daitezke, betaurreko berezi batzuekin edo pantailan. Youtube edota facebookek ahalbidetzen duen formatua da eta **arte eszenikoko proiektuetan** jada aplikatzen da.
- **VR- Virtual Reality, Errealitate Birtuala**. Kasko bereziekin ikusteko sortutako teknologia da, gaur egun aplikazio asko ditu eta garapen handia du, baita **antzerkian** ere. Hauk dira esanguratsuenak:

360 VR. 360° bideoan antzekoa da baina **VR kaskoekin** ikusia behar da. Argazki bidez egindakoa ala ordenagailuz eginak izan daitezke.

Mobile VR. Kartoizko kaskoen antzerako esperientzia du, baina garatuagoa. **Urrutiko kontrolarekin** mundu birtualean barrena interakzionatzen uzten du.

True VR. Kontrolagailu eta sentsoreak ditu, mundu birtualean barrena fisikoki nabigatzeko. Hau da, erabiltzailea mundu errealean mugitzean, birtualean ere mugituko da. **Bideo-joko** berritzailenetan erabiltzen da.

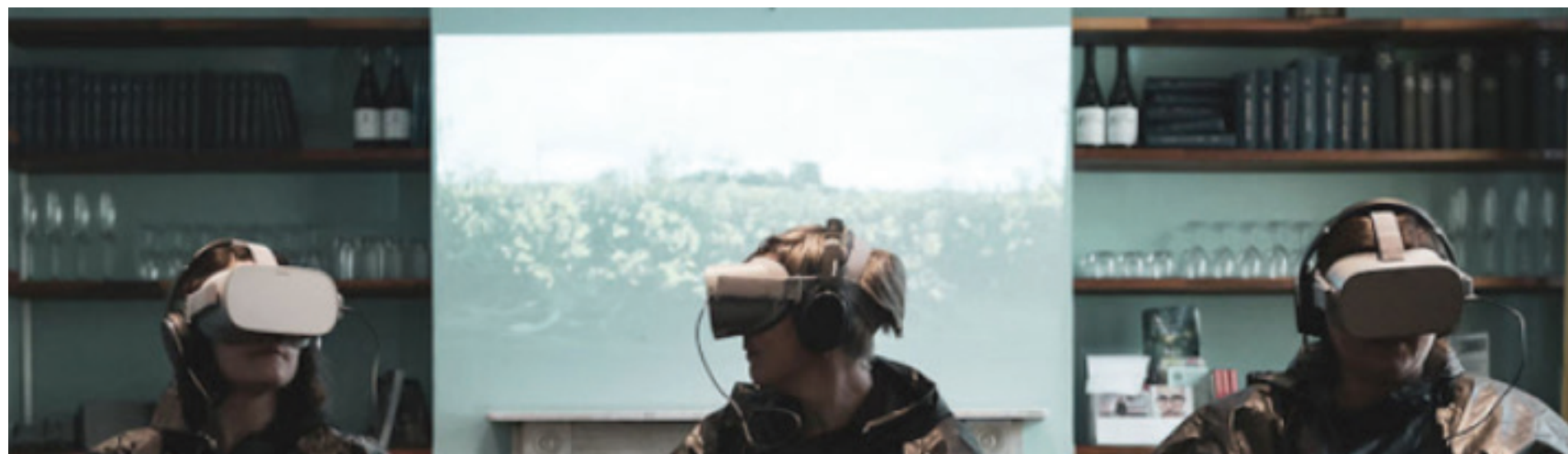
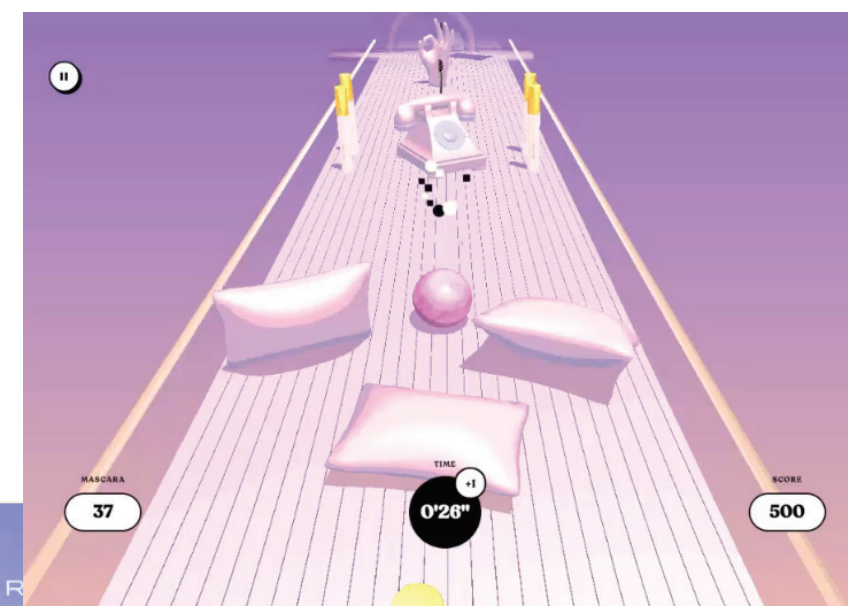
- **AR - Augmented Reality, Errealitate Areagotua**. Birtualak ez bezala, "benetako" errealitatean irudi digitalak sartzeko gaitasuna du. **Pokemon Go!** joko ospetsua, honetan oinarritzen da eta **Ikeak** ere, bere artikulu digitalizatuak etxean probatzeko aplikazioa sortu du.
- **MR - Merged Reality, Errealitate mixtoa**. VR eta AR teknologiak batzen dituztenei deitzen zaie. Betaurrekodun kasko eta kontrolagailuen bitartez errealitate eta mundu birtuala nahasten ditu. **Ikerketa** batzuen ustez etorkizunean

gero eta gehiago jorratuko den bidea da eta aplikazio ugari ditu jada **industrian**.

- **Infragorriak**. Infragorriek esker erabiltzailearen mugimenduak mundu birtualera eraman daitezke. Microsoft-ek abian du duela urte batzuk porrot egindako **Kinect** produktuaren bertsio berria, bideo-jokoen mundua hankaz gora jarri nahi duena.
- **Reduced Reality. Errealitate txikiagotua**. Errealitate Areagotuaren kontrakoa da, errealitateko objektuak murrizteko balio duena. Turista gabeko Venezia baten **argazkia atera nahi**? Teknologia honek horrelakoak ahalbidetzen ditu.
- **Web 3D: WEbGI C + SS3D**. Duela urte batzuk garatutako programazio idazkera da, azken urteetan nabigatzaile ohikoenek onartzen dutena. Hauetako esker, nabigatu daitezkeen **3 dimentsioetako webguneak** diseinatu daitezke.
- **3D Sound / Soinu olofonikoa**. **Teknologia berria ez** izan arren, berriro indarra hartu du. Entzuteko aurikularrak jartzea beharrezko da espazioan mugitzen den soinu hau entzuteko.

Teknologia-garapenaren abiadura ikusita, seguruenik zerrenda hau laster luzatuko dela. Dena den, azaldutakoetatik argi ikusten da batzuk oso garestiak direla aplikatzeko eta beste batzuk ez horrenbeste.

Azken hauek erabiliko dira **Frontoi** proiektuan. Alde batetik, aurrekontua ez gehiegi igotzeko eta bestetik, ikusleak ez dutelako gailu berezirik erabili behar hauekin gozatzeko. **Antzoki birtualean 360° bideoak, Web3D programazioa eta soinu olofonikoa erabiltzeko apustua egin da.**





Live Streaming plataformak

Live streaming plataformak Internet bidezko zuzeneko ikus-entzunezkoak eskaintzen dituzte. Hauen ezaugarriak nabarmenena, artxibo-fitxategiaren deskarga bukatu beharrik gabe, ikusi edo entzun daitekeela da. Hurrengo lerroetan teknologia honen bilakaera azaltzen da.

Asmakuntza nahiko gaztea da, 27 urte baino ez ditu. Bertsio asko badira ere, gehiengoak adosten dute lehen *live streaming* bideoa Severe Time Manage izeneko musika-taldeari egozteak. 1993ko ekainaren 24an teknologia enpresetan lan egiten zuten *nerd* hauek osatutako talde amateurra berrikuntza honen **aitzindaria** izan zen.

Teknologia hau oraindik garatzear zegoen. Banatzailearen internet banda-zabaleraren erdia behar izan arren, 3 hilabete geroago ESPN SportZonek lehen beisbol partida eman zuen eta 1999an, zerbait garauagoa zegoenean, **Bill Clinton**ek lehen aitzindari den Etxe Zuriko lehen *webcast*ean hartu zuen parte.

2005ean ikus-entzunezko edukien plataforma handiena sortu zen, Youtube. Hiru urtetara **YoutubeLive** zuzeneko ekitaldi masiboa egin zen, porrot handia izan bazen ere, urte batzuk beranduago etorriko zena iragarri zuena.

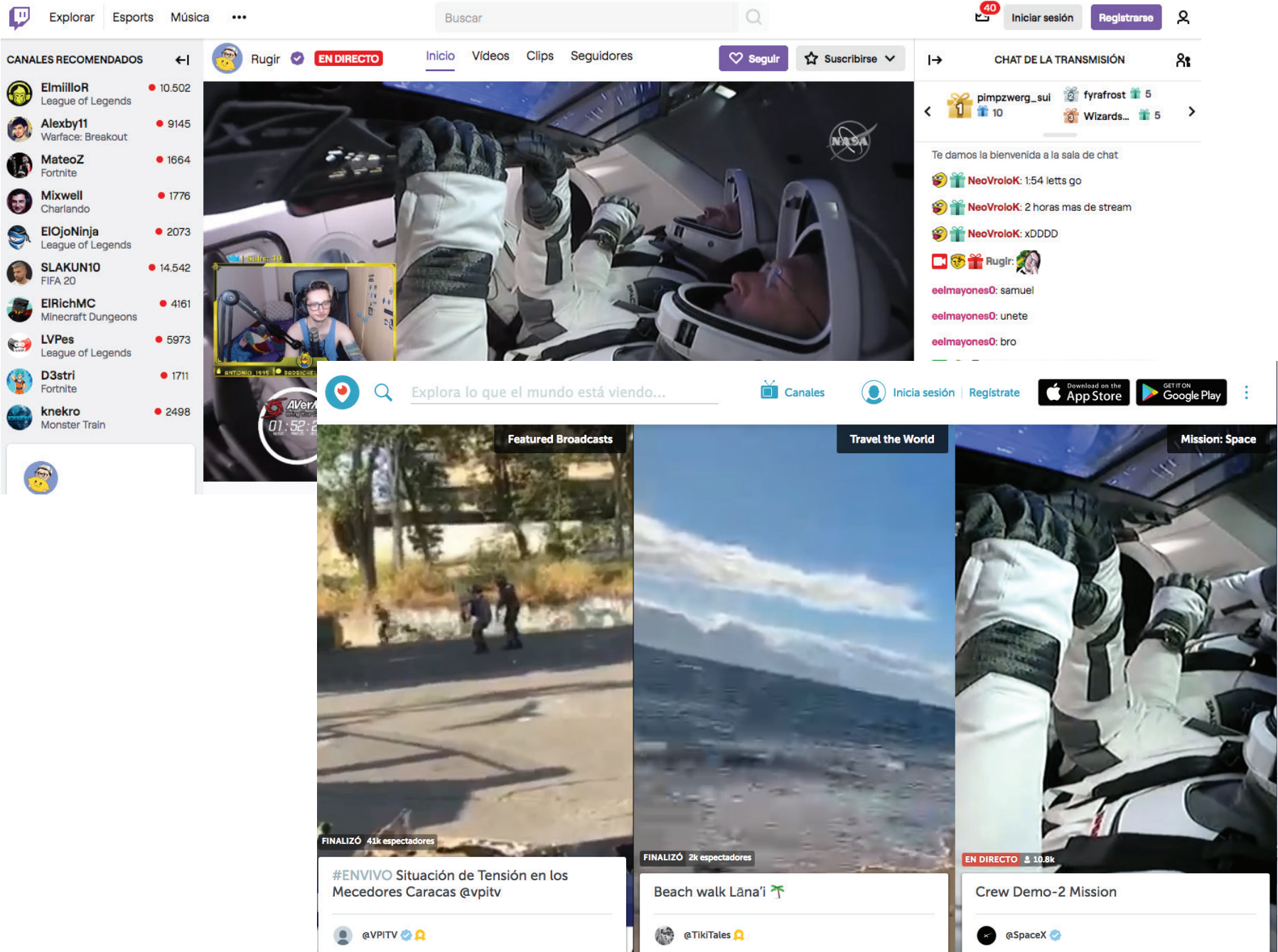
2013an Youtubek zuzeneko emanaldiak “demokratizatu” eta *live streaming* egiteko aukera erabiltzaile guztien esku utzi zuen.

Handik gutxira, twitterek kazetaritzara bideratu den **Periscope** aplikazioaren ideia erosi eta garatu egin zuen.

Teknologia honen aukerak hazten jarraitzen dute:

- 2014an Amazonek **Twitich** erosi zuen, online bideo-jokoen plataforma, gaur egun indartsuena bilakatu dena.
- 2018an Elon Musken SpaceX enpresak **kotxe bat** jarri zuen espazioan eta 2.3 milioi pertsonak ikusi zuten zuzenean.
- Urte berean Youtubek 360 graduko zuzeneko emanaldiak emateko aukera garatzen du eta 2019ko Goya sariak horrela eman ziren.

Frontoi proiektuak emanaldiak zuzenean emango ditu. Beste proposamen batzuek kanpoko plataformak (zoom, youtube, vimeo, etab.) erabiltzen dituzten bitartean, antzoki birtualak *live streaming* plataforma propioa garatzea du helburu.



Eskaripeko Banaketa

Nahieran bideoak ikusteko plataformek (ingelesez *VoD - Video on Demand*), zerbitzu eta banaketa **sistema ezberdinak** dituzte. Antzoki birtualean zein sistema den egokiena jakiteko, hauen ezaugarriak ikertu dira:

TVOD (*Transactional video on-demand*)

Edukiak jaitsi edota online ikusteko aukera ematen dute. Harpidetza edo izen-emateak kosturik ez duen bitartean, edukia ikusteak bai (i-tunes, Filmin, Google Play...). Ez dute ekoizpenetan dirurik sartzen. Eduki asko erosteko tendentzia dute eta ez dute zertan euren materiala promozionatzen.

SVOD (*Subscription video on-demand*)

Harpidetza bidezko edukiei deitzen zaie SVOD (Netflix, HBO, HULU,...) eta arrakasta asko izaten hasi da kontsumitzaileen artea. Kontsumitzailea bertan "geratzea" dute helburu eta horretarako, arreta handia jartzen diote edukien marketin estrategiei.

AVOD (*Advertising-based video on-demand*)

Publizitate bidezko nahieran plataforma (AVOD) ezagunena Youtube da. Banaketa-eredu hau telebista kate gehiengoan nahieran plataformetan erabiltzen da. Erabiltzaileentzat edukia ikusteko aukera irekia da, baina nahitaezko publizitate-etenak izaten dira. Eredu honetan edukia arrakastatsuak direnean publizitatearen balioa igotzea ahalbidetzen du.

Blockchain

Badirudi *bitcoin* txanponekin egin duen moduan, blockchain teknologiak ere bideo banaketaren **paradigma aldatzeko** gaitasuna edukiko duela. *Peer to peer* telekomunikazioak, hau da, bitartekaririk gabekoa, zuzeneko bideoen salmenta eredua alda dezake. Eredu honetan ekoizleak zuzenean ikusleak kontsumitzen duenaren arabera jasoko du dirua eta ikusleak ere ikusten duenaren heinean ordainduko du bakarrik. Hau da, pelikula baten erdia ikusten badut, erdia ordainduko dut eta ekoizleak erdia bakarrik jasoko du.

Aztertutako lau adibideak oso interesgarriak dira **Frontoi** proiektuan aplikatzeko. Dena den, bideoak zuzenekoak izango dira eta behin bakarrik ikusi dira, beraz, erabakitako eskaripeko banaketa lehena da (*TVoD*). Sarreraren salmenta bidezko banaketa sistema egitea erabaki da.



FRONTO.

Proposamena

COVID-19ak ekarritako paradigma aldaketak hankaz gora jarri du euskal arte eszenikoen merkatua. Honen aurrean, konpainiak egoera larrian daude eta audientzia galtzeko arriskua dago. Irtenbide bat behar da, berritzailea eta merkatuaren banaketa-sistema zabalduko duena.

Egoera honetarako irtenbidea **Frontoi, arte eszenikoetarako zuzeneko streaming plataforma**, da. Banaketa-sistema alternatiboa izateko helburu duen proiektu berritzailea, konpainiei, programatzaileei eta, nola ez, ikusleei dago zuzendua.

Frontoi berrikuntza-proiektua da, betidanik arte eszenikoek izan duten arazo bati irtenbide berri bat eman nahi diona. Zentzu horretan, proiektua garatzeko erabiliko diren tresnak *Design Thinking* metodologian oinarritu dira. Formatu hauek baitira erabilienak proiektu berritzaile eta ekintzaileetan.



**“Ez egin beti berdina, erantzun
ezberdinak bilatzen badituzu”**

Albert Einstein

Garapen-estrategia

Design Thinking metodologia erabili da **Frontoi** proiektua garatzeko. Metodologia honek gizakiak erdigunean ipintzen ditu. Eta erabiltzaileen beharrak, baliabide teknologikoak eta negozio-arrakastarako baldintzak batzen ditu irtenbide berritzaileak aurkitzeko.

Adibide ezagunetarikoa **Ideo Shopping Cart** bideo-erreportaia da. Bertan azaltzen den moduan, talde anitz batek hartzen du parte prozesuan zehar, ideiak asmatu, errealitatea testatu eta prototipoak sortzeko, hanka-sartzeak izango direla jakinda.

Design Thinking metodologiak 3 fase ezberdintzen ditu: inspirazioa, ideazioa eta inplementazioa. Etapa bakoitzak bere berezitasunak ditu eta azken produktu edo zerbitzua aurkeztu aurretik etengabe egiten da salto batetik bestera.

Nola itzultzen dira 3 etapa hauek **Frontoi** proiektura?

Inspirazioa

Alde batetik, ntzoki fisikoaren esperientzia pertsonalak erdigunean jarri dira. Horretarako dantza eta antzerki zale talde bati galdetegi bat pasa zaio eta jasotako 117 erantzunekin antzokira joatearen esperientziaren ibilbidea eta ezaugarriak marraztu dira.

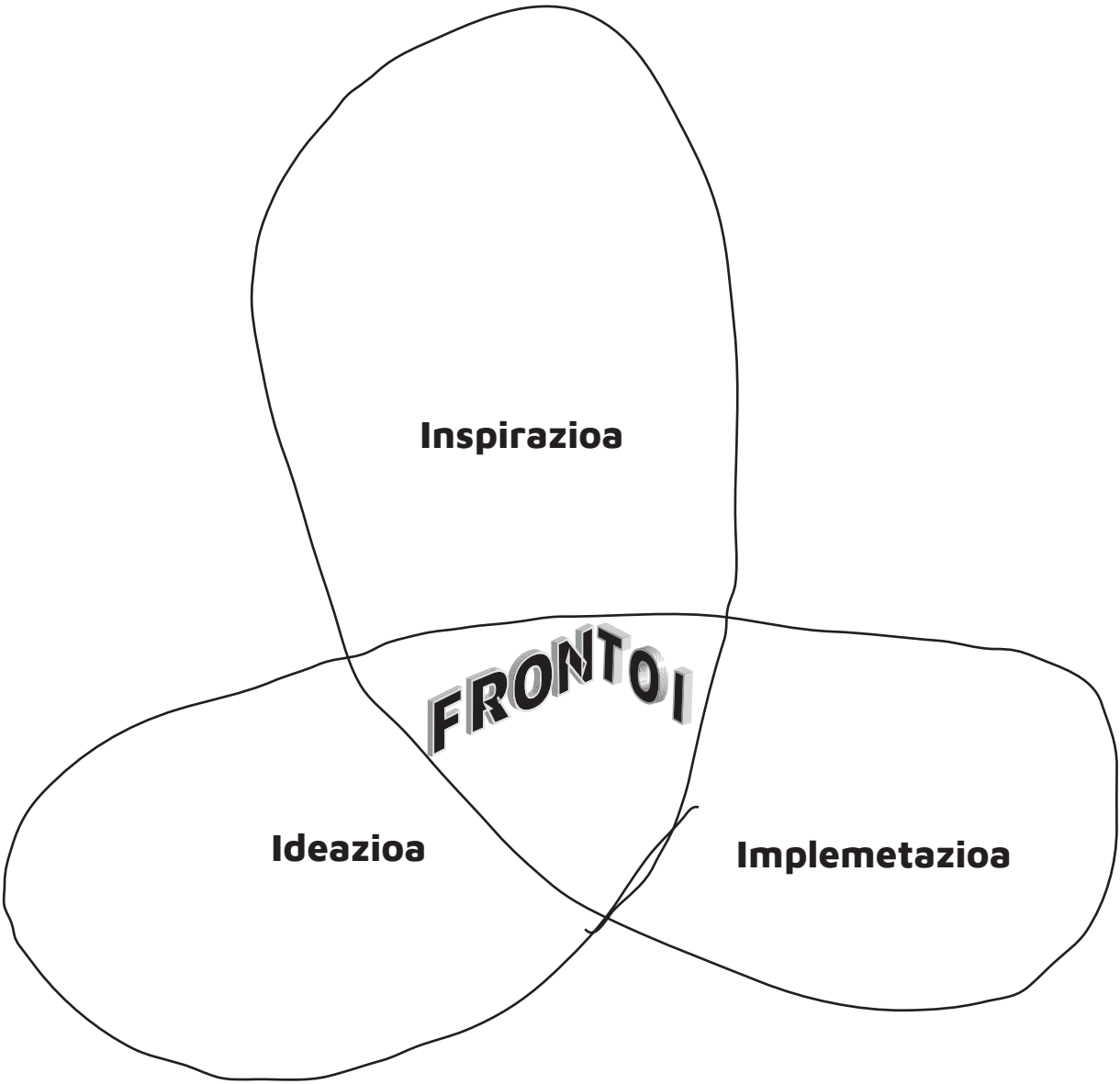
Bestetik, itxialdia bitartean lehen pertsonan kontsumitutako esperientzia birtualak aztertu dira.

Ideazioa

Bigarren fase honetan proposamenaren zirriborroa marraztu da. Nola itzuli daiteke esperientzia fisikoa antzoki birtual batera? Zer egitura edukiko du? zer ekoizpen formatua? Zer diseinu?

Inplementazioa

Azkenean, proiektua aurrera eramateko baliabide ekonomiko, pertsonal eta tenporalak neurtu eta aurkeztu dira.



INSPIRAZIOA

Proiektuaren garapenerako lehen pausoa da. **Frontoi** proiektua proposamena bihurtzeko erabili diren erreferentziak aztertu dira.

Esperientzia inspirazioaren oinarri

Fontoiren helburua euskal arte eszenikoen merkatuarentzat banaketa-sistema alternatiboa bihurtzea da. Egindako merkatu-analisiaren arabera, esperientzia erdigunean jartzen duten formatu berritzaileak dira banaketa-sistema alternatibo batean bilakatzeko ahalmena dutenak. **Antzoki fisikoaren esperientzia eta haren balio bereizgarriak dira antzoki fisikoa mundu birtualera eramateko arrakastarako giltza.**

Horretarako, bi informazio iturri erabili dira. Lehenik, arte eszenikoen esperientziari buruzko galdetegi bat pasa zaie antzerki eta dantza zale talde bati. Jasotako erantzunekin, hausnarketa egin da eta esperientzia horien bereizgarriak ondorioztatu dira. Informazioa horrekin ere antzoki fisikoetan ikusleek duten ibilbidea (*user story*) deskribatu egin da.

Bigarren informazio iturria azken bi hilabeteetan agertu diren formatu berritzaileak bilatu eta hauek lehen pertsonan esperimentatzea izan da. Bizipen horiek izan dira inspirazioa.

Zein ote da arte eszenikoen esperientzia?

galdetegi
+
esperientzia
pertsomala

arte eszenikoen
esperientzia

inspirazioa

Galdetegia

Antzoki birtualaren diseinuan ikuslearen esperientzia erdigunean jarri da. Horretarako, antzerkira joateko ohitura duten ezagunei **galdetegi bat** pasa zaie, *Google Forms* formatuan.

Galdetegi honen helburua (**ikusi eranskina**) ez da izan audientzien inguruko analisi akademiko-zientifikoa egitea, baizik eta antzerkira joatearen esperientziaren inguruko testigantzak jasotzea. Jasotako erantzunekin antzokiak berezkoak dituen ezaugarriak identifikatu eta esperientzia horren ibilbidea marraztu dira.

Erabilitako estrategia oso sinplea izan da. Lau galdera baino ez egitea, baina erantzun luzea emateko aukera ematen dutenak. Horrekin erantzun irekiak lortzen dira, pertsonalak. Beste trikimailu bat galdetegiaren tonua informala eta komikoa egitea izan da, inkestatua eroso sentiarazteko eta kreatibitatea bermatzeko. Hobeto ulertzeko nolakoa izan den erabilitako hizkera, hemen galderak:

Benetan gogoko duzu antzerkia edota dantza ikustea? Zergatik? Zer dute telebista edota Netflixek ez dutenik? Ez esan aktoreekin kontaktua denik, izan orijinala!

Emanaldia hasi aurretik: Antzokira joan behar da, ondo jantzi, komunetik pasa, abisuak itxoin... baino, zer gehiago egiten duzu? Kotileatu?

Eta bukatzean zer? Sinposiora geratzen den intentsu horietakoa zera? etxera buelta? tragoak hartzera?

Azken galdera: dantza eta antzerkizalea bazara, hau da zurea. Kontatu antzoki baten gertakizun harrigarri, hunkigarri, anekdotiko ala "supertxatxi" hori.

Sare sozial pertsonaletan zabaltu ondoren 48 ordutan 117 erantzun jaso ziren. Erantzunak aberatsak izan dira eta balore handia gehitu diote analisi eta sorkuntza prozesuari. Jasotakoak sailkatu eta aztertu ondoren bi ariketa egin dira: batetik, arte eszenikoen esperientziak berezkoak dituen ezaugarriak atera dira eta bestetik, ikusleen esperientziaren ibilbidea marraztu da.

Zergatik joan antzokira? / ¿Por qué ir al teatro?

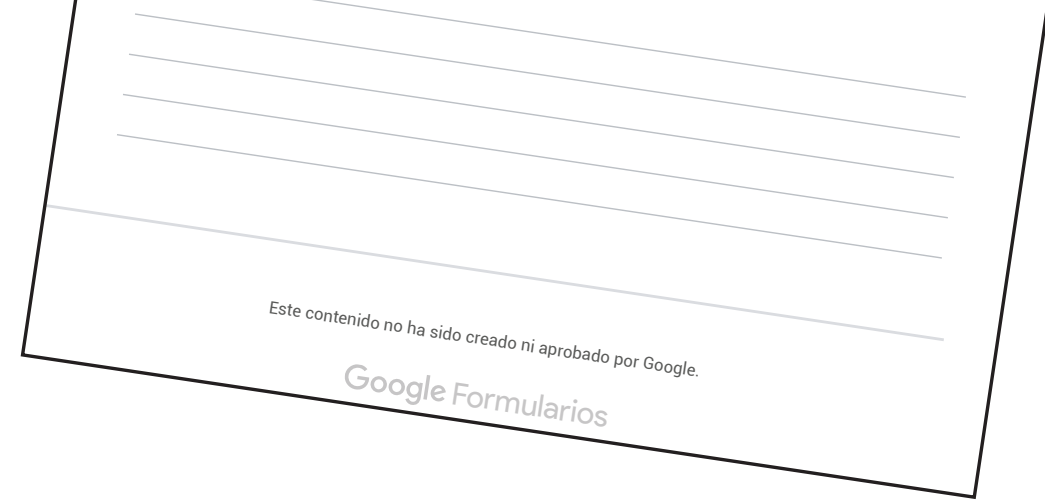
Arte eszenikoak ikustera joatean zer egiten duzun jakiteko galdetegi pasibo-agresiboa /
Pequeño cuestionario pasivo-agresivo sobre cómo vives la experiencia de ir al teatro

***Obligatorio**

1. ¿En serio te gusta ver danza o teatro? ¿Por qué? ¿Qué tienen que la tele o Netflix no te den? No me digas que es un tema de estar en contacto con los actores, ¡sé original! / Benetan gogoko duzu antzerkia edota dantza ikustea? Zergatik? Zer dute telebista edota Netflixek ez duenik? Ez esan aktoreekin kontaktua denik, izan originala! *

2. Antes de que empiece la obra: hay que ir hasta el teatro, ponerse decente, pasar por el baño, esperar los avisos... ¿Qué más haces, cotilleas? / Emanaldia hasi aurretik: Antzokira joan behar da, ondo jantzi, komunetik pasa, abixuak itxoin... baino, zer gehiago egiten duzu? Kotileatu? *

3. ¿Y cuándo acaba qué? ¿eres de los intensitos que se queda al simposio? de vuelta a casa? a tomar algo? / Eta bukatzean zer? Sinposiora geratzen den intentsu horietakoa zera? etxera buelta? tragoak hartzera? *



Arte eszenikoen berezko ezaugarriak

Ikus-entzunezkoek istorioak kontatzen dituzte, baina ez da arte eszenikoetan bezala. Futbol partiduetan txalotu egiten da, baina ez da arte eszenikoetan bezala. Mitin politiko baten antzeko interesak dituzten pertsonak batzen dira, baina ez da arte eszenikoetan bezala. Arte eszenikoak berezko ezaugarriak ditu, besteengandik ezberdintzen dituenak.

Galdetegian jasotako erantzunak kontzeptu ezberdinetan sailkatzen joan dira 4 joera bereizgarri ondorioztatu diren arte. Hurrengo lerroetan azaltzen da zeintzuk diren ezaugarri hauek. Bakoitzaren inguruan hitz egiten duten aipu interesgarrienak bildu dira.

Bat-batekotasuna espazio-tenporala: errepikaezintasuna

Seguruenik arte eszenikoen ezaugarri nabarmenenetakoa da. Antzezpenak eta dantzak aretoan edota bestelako eremuetan gertatzen direnean, ikusleak eta antzezleak une eta leku berean elkartzen dira.

Hori dela eta, emanaldi bakoitza ezberdina da. Nahiz eta obra bera izan, interpreteek ezingo dute inoiz gauza bera egin eta giroa beti izaten da ezberdina. Hortaz, esperientzia errepikaezinak dira.

Bat-batekotasunaren beste alderdi bat eskatzen duen kontzentrazio beharra da. ikuslea isilik egon behar du antzezlekura begira, iluntasunean, mugikorra itzalita, arretaz. Zerbait galtzeko aukera eduki baitezake. Ezin da atzera edo aurrera jo.



"Definizioz antzerkian egileak eta ikusleak espazio eta denbora berdina partekatu behar dute. Hori ezin da lortu, momentuz, beste modu batez. Euren artean suertatzen dena magikoa da"

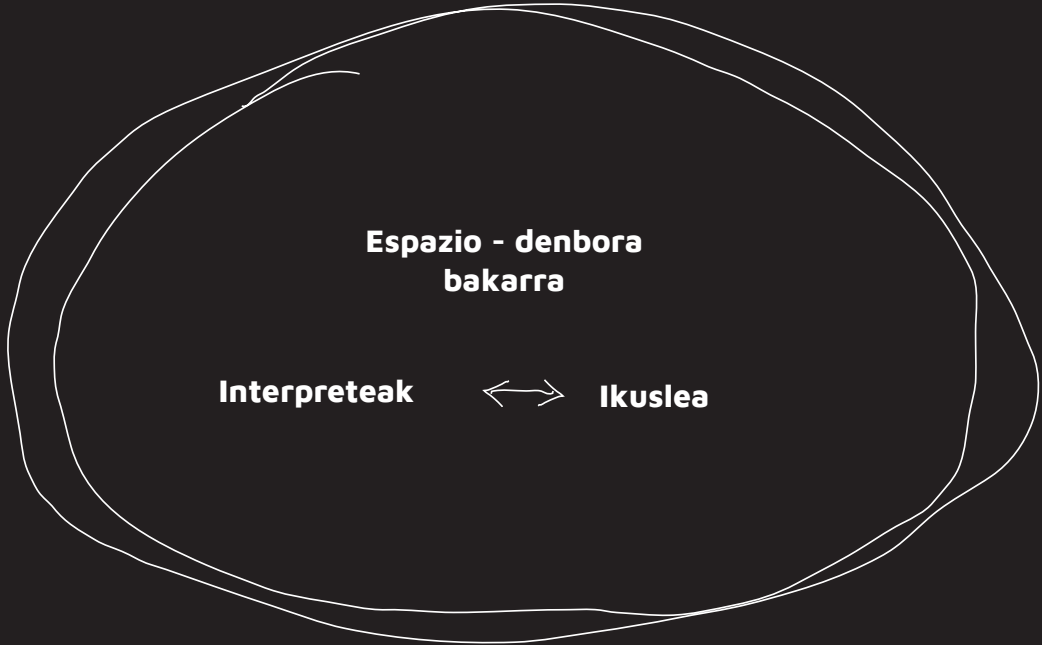
"Son ámbitos que te obligan a estar atento, concentrado en el aquí y el ahora. Con el confinamiento estoy cogiendo la costumbre de no prestar atención porque siempre puedes rebobinar cuando pasa algo interesante, pero con los espectáculos en vivo, no y eso hace que tengas que salir de tu burbuja para meterte en el aquí y el ahora."

Ikusle-artista erlazio konplizea: zaurgarritasuna

Arte eszenikoetan erlazio berezia sortzen da ikuslearen eta artistaren artean. Biek paktu bat sinatzen dute: hemen istorio baten simulazioa kontatuko da. Interpreteek pertsonaien azalean sartzen dira eta ikusleak hori guztia sinetsi eta aurkezten zaien unibertsoan murgiltzen dira.

Bat-batean ikuslea zein aktorea paktua apurtu dezakete, bata eztulka hasten da, edota besteak testua hazten du, eta nolabait simulakrotik ateratzen gaituzte.

Horrek, beste adierazpen artistikoek ez bezala, ikusleak eta artistak zaurgarri eta konplize egiten ditu.



"Zuzenean ikustean aktoreen lanean sartzea ahalbidetzen dizu, ikuskizuna zuzenean jasoz euren sentimenduak zure barnera sartzen dituzularik"

"Produkzio akatsak nabari ikustea edo aktoreak gidoitik atera edo istripu txikiak ere izan ditzaketela ikustea dibertigarria egiten zait."

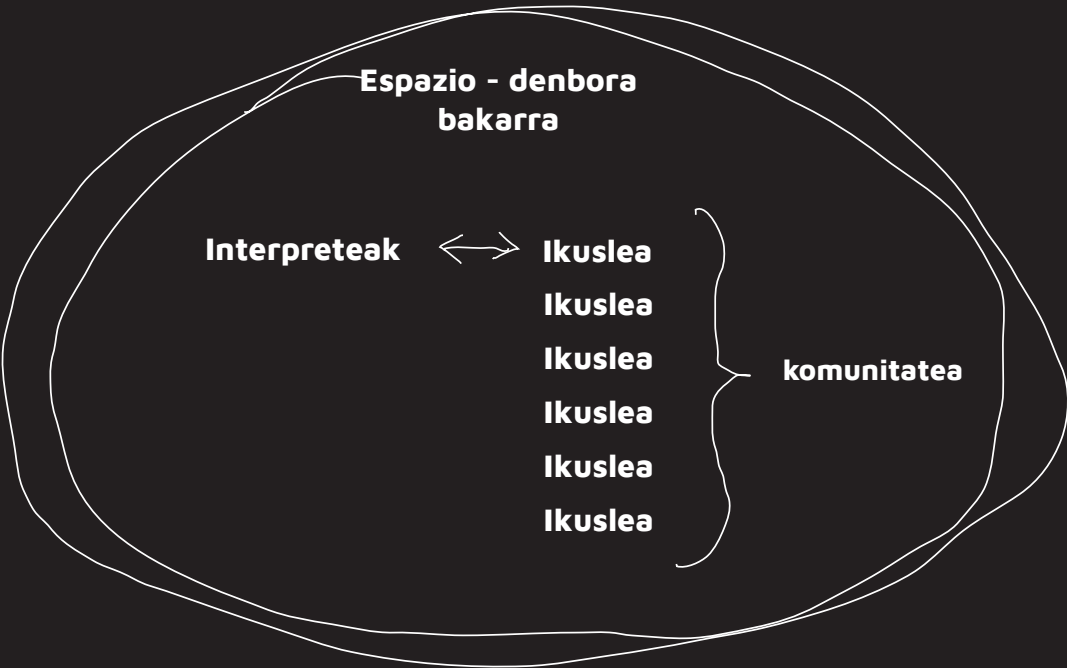
"Me meto tanto en la historia que acabo hablando en voz alta con el protagonista. O me rio a carcajadas sola...y pienso...o soy la única que lo ha entendido o no era el momento de reirme."

Komunitate baten parte-hartzaile

Arte eszenikoen beste ezaugarri bat komunitateak eraikitze duen gaitasuna da. Antzezlanak edota dantza ematen den momentuan publikoak badu talde moduan portaera bat: txalotzea, atariko marmarrak, isiltasun kolektiboa... eta hortaz, ikusle indibiduala talde baten parte bihurtzen da, komunitatearen parte.

Arte eszenikoen esperientzian banakako erreakzioek eragina dute taldearen jokaeran. Partaide bakoitzak bere rola jokatzeko du: gutxi batzuk lehenak izaten dira txalotzen edota beste batzuk ozenki parra egiten dute.

Komunitatearen beste partaideak ikusi eta entzun ahal izateko momentua bihurtzen da, baita besteak zu entzun eta ikusteko ere.



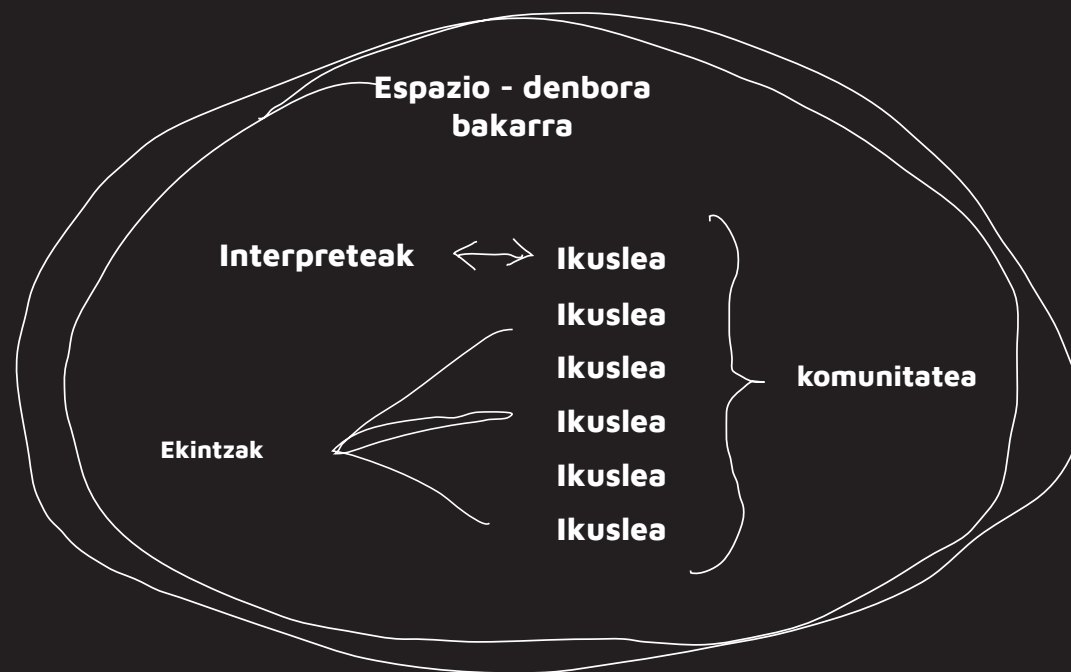
"X personas estamos viendo lo mismo, llorando, riendo, disfrutando o lo que fuere, me pone. Una masa de gente con sus silencios, sus movimientos, sus reacciones, es digno de analizar."

"En un teatro o danza, si no hay publico, no hay obra. Eso te hace vivir de una forma mucho más conectada la representación / danza como parte indispensable de lo que acontece."

Beste esperientziez jositako zeremonia

Arte eszenikoen esperientzia, emanaldia bera ikustea baino askoz gehiago da: Aurretik planak egitea, atontzea, ezagunekin aurkitzea, ikusitakoaren inguruan iritzia ematea, etab.

Askok komentatzen dute gainera, lagunekin, bakarrik edo familian egin, gure burua "mimatze" aukera dela. Noizbehinka egiten dena, momentu aberasgarriak eta bereziak izateko.



"El teatro no empieza cuando comienza una obra de teatro, el teatro comienza en el momento en el que entras en una sala, te sientas, las luces, las voces...todo eso es teatro. Es una experiencia colectiva llena de matices tan pequeños que contados son nimiedades pero que en conjunto hacen la experiencia teatral única."

"Berezia da, zure burua edo beste norbait mimatze" joaten zara, denboraz dastatzen duzu, "zeremonia" bat eskatzen duen zerbait da."

"Un día de invierno, [...] mi madre me propuso ir a un espectáculo de magia. Ambas creímos que sería buena idea pa alegrar un poco el día. Llegamos pronto al teatro e hicimos tiempo en una tienda de vestidos de novia, tomando el pelo a la dependienta aburrida. El espectáculo de magia fue una desilusión cutre, sin gusto e infantil pero las dos lloramos de la risa de nuestro propio ridículo."

Egindako analisitik kontzeptu inspiratzaile asko atera ahal izan dira. Antzokiek errituz beteriko momentu magikoak eskaintzen dituzte eta hori izan behar du, bai ala bai, antzoki birtualak itzuli behar duen esperientzia. Ideazio fasean **Frontoi** proiektuak arte eszenikoen bereizgarriak (bat-batekotasuna, interprete-ikusle erlazioa, komunitatea eta erritueltasuna) nola birtualizatzen dituen azaltzen da.

User Story: ikuslearen ibilbidea

Antzoki birtualean ikusleak jarri dira erdigunean eta antzerkira joaten garenean bizitzen ditugun istorioak eta egoera pertsonalak jaso dira. Joan aurretik egiten diren prestaketak, sartzekoan aurkitzen diren aspaldiko lagunak eta emanaldian zehar bizi diren ezustekoak izan dira, besteak beste, analisiaren fokua. Askotan zenbakietan eta datuetan ideia borobil eta zehatzak lortzen baditugu ere, istorio pertsonaletan, ideia inspiratzaileak aurkitzen dira. Proiektuaren balioa biderkatu egiten dute.

Istorio txiki horien bila, galdetegi bat pasa da inguruko antzerki eta dantza zale eta profesionalei. Antzokira joateren inguruko esperientziari buruz galdetu da: Zer egiten duzu joan aurretik? barruan zaudenean? behin emanaldia amaitzean? baduzu istorio bitxirik?

Erantzunak jasotzerakoan, argi ikusi da arte eszenikoen esperientziak duen magiaz. Antzoki birtuala proposatzeko erronka inoiz baino handiagoa dirudi. Hemen erantzunak:

Sarrera

Antzokira joateko plana eginda dago eta bertara garaiz iristeko unea da. Batzuk beti presaka dabilta eta beste batzuk ordea, egun osoko plana egiten dute (bazkaria, parkea eta paseoa) sarrerara denboraz iristeko.

Antzoki guztien, berria ala zaharra, sarrera nahiko monumentala izaten da. Zerbait garrantzitsua gertatuko denaren lekuko da.

Askotan taberna izaten dute barruan eta kasua hori ez bada, beti egoten da lekuren bat antzokitik gertu zerbait hartzeko.

Aurkitutako ezagunak agurtu (ala ez), aurreko tragoa hartu eta barrura!

Erositako sarrera atezainei erakutsi behar zaie. Mugikorrean edukiz gero, aukera jasangarriagoa izan arren, sarrera aurkitzeko komeriak egon daitezke. Dena ondo egiten bada eta sarrerak faltsuak ez badira, atezainek sarrera eman eta besaulkien norabidea markatzen dute.



SARRERA

IRITSIERA: Lagunak itxaron edo korrika iritsi.
SOZIALIZAZIOA: Lagunak / ezagunak fisikoki agurtzeko aukera.
SARRERA: Atezainek sarrera jaso / ikusi eta eserlekuaren norabidea erakusten dute.

Arauak

Sarrera monumentalak, elkargune. Atean areto-zaintzaileak daude. Emanaldien kartelak.

Gogoetak

Denboraz nabil? Nor etorri da? norbait ezagutzen den? nolakoak dira? nola nago, zerbait beharko dut? Sarrerak ditut?

"Muchas veces llego con poco tiempo y solo puedo buscar el asiento."

"Suelo ir antes porque es un lugar de encuentro y este es un pequeño mundo donde siempre acabas encontrándote.Me gusta tomar algo, charlar y sobre todo disfrutar la emoción de la espera."

"[...] Llegaba corriendo y justo de tiempo y... sin entrada, al no saber hasta el último momento si podría ir. Al llegar a taquilla una chica me regaló una entrada que le sobraba."

Hasiaurrea

Behin besaulkiak aurkitutakoan, eroso jartzea komeni da: komunera joan, eskuak garbitu, arropa erantzi (edo aire egokitutik babesteko jantzi). Ordu eta erdi eserita lasai egoteko prestatu.

Bitartean, ezagunak urrutitik agurtzen dira, etorritakoekin solasaldia luzatzen da edo agian, belarria luzatu eta ondokoen solasaldia entzuteko aukera dago. Nola ez, saioari buruzko informazioa jaso da sartzetakoan eta hura irakurtzea eta komentatzea beste aukera bat da.

Egoera honetan hasten da pizten antzokiak duen magietako bat: publikoaren marmarra. Antzokia betetzen doa poliki-poliki eta behin 2 abisuak ematen direnean, argiak itzali egiten dira. Batzuk ordurarte itxaroten dute mugikorrak isildu edo itzaltzeko.

Emanaldia

Emanaldia hasten denean, denetarik gerta daiteke. Obra ona bada, antzoki baten egotearen nozioa galdu egiten da eta istorioetan zehar bidaiatzen da. Batzuetan, bidai hori norbere buruaren barrena izaten da.

Zoritxarrez, momentu asko eman daitezke magia horretatik ateratzeko. Gorrotatuenak mugikorren hotsak eta karameluen paperak izaten dira. Baliteke ere, interpreteak akatsen bat egitea eta horrek istoriotik ateratzea.

Momentu asko daude ikusten ari denari erantzuteko. Txaloak eta parrak egon daitezke, eta agian ondoan dagoenaren erreakzioa ere ezagutu nahia da. Dena den, momentu hau ez da egokiena gertatzen ari dena komentatzeko.

HASIAURREA

SOZIALIZAZIOA: Nor etorri den begiratu, lehen ilarak eta palkoak, jendea agurtu, lagunekin hitz egin.z

KONTENPLAZIOA: Usaia, murmurika, jendea, arkitektura, oholtza kuxkuxeatu, besteen konbertsazioak entzun...

PRESTAKETA: Azken tragoa, jana, komuna, eroso eseri, erantzi, mugikorra itzali.

INFORMAZIOA: Saioari buruz irakurri, agenda begiratu, merchandisinga.

Arauak

30 min. antzoki barruan: argiak piztuta, agertokia estalita edo ilun. 2 dei ematen dira eta mugikorrak itzaltzeko eta ez grabatzeko azken abisua.

Gogoetak

Nor etorri da? norbait ezagutzen den? nolakoak dira? Nor dago palkoan? nola nago, Nor dago? zer ikusiko dugu? noiz arte? eroso nago? zerbait behar dut (komuna, ura)? Itzalita daukat telefonoa? Gerorako planak? nor agurtu beharko dut gero?

EMANALDIA

INTERAKZIOA: Publiko-ikuskizunaren artean

ERREAKZIOA: Publikoak, taldean edo banaka

KONTZENTRAZIOA: isiltasuna, iluntasuna, tentsio-kontzentrazioa

INTROSPEKZIOA: Barne sentimenak, barne-gogoetak.

Arauak

1/1.30 h. isiltasuna eta iluntasuna. Akzioa agertokian eta erreakzioa publikoan. Hortik ateratzen gaituen beste edozer ez onartua (soinuak, altxatzea, mugikorra).

Gogoetak

Zer da hau? Nerekin bat dator? Ados nago? Gustoko dut? Eta nire ondokoentzat?

"Giroan murgildu, eroso jarri, begiratu aretoa beteta dagoen edo norbait ezagutzen dudan, arnastu sakon eta irribarre egin, momentuan gauzatuko den ikuskizuna datorrelako."

"Me encanta leer el programa o folleto de mano, ver el diseño, quiénes participan... Es como un pequeño aperitivo antes de que empiece."

"Comentar las reacciones de la gente que te rodea y que no entiendes o entiendes demasiado bien y con los que te gustaría irte a tomar las cañas de después a veces en lugar de la gente con la que vas."

"No sé, me quedo con las emociones que me producen (risas, lágrimas, ...) Y me da rabia cuando la gente no respeta ni a los intérpretes ni al resto de público y sale al baño, habla o le suena el teléfono."

"He reído, llorado, salido impresionada y horrorizadapero casi siempre hay algo que hace que entiendas mejor quien eres y eso es suficiente"

"Tuve un orgasmo (literal) en un espectáculo de danza participativa."

Bukaera

Interpreteak eta ikusleak elkarri begiratzen dute eta azkenek eskerrak ematen dituzte txaloen bitartez. Emanaldian zehar pilatutako tentsioa askatzeko modua da.

Momentu honetan hasten da ikusitakoa lurreratzen ikusleen barnean. Solasaldirik ez badago, arropak jaso, komunetik pasa eta etorritakoekin edota aurkitutako lagunekin hitz egiteko momentua da. Ez da ohikoa izaten une honetan kritika ozenak egitea, baina ingurukoen aurpegian eta marmarraren bolumenean jakin daiteke zein izan den audientziaren iritzia.

Irteera

Antzokiaren sarrera zena orain irteera da. Barruan ikusitako ezagunak hobeto agurtzeko aukera dago eta hauekin zerbait edatera edo jatera jutea suertatu daiteke. Batzuentzat ezinbestekoa da une hau elkarbanatzea, iritziak trukatzea, bakoitzaren barneak nola mugitu dituen kontatzea.

User Experience ariketa honen ikasketak proiektuaren idealizaziorako oso aberasgarriak izan dira. Proposamenaren erronka garrantzitsuenetakoa esperientzia fisikoa mundu birtualera itzultzea da, duen balioa galdu gabe. Hau lortzen bada, banaketa-sistema alternatibo arrakastatsua izango da antzoki birtuala. Konpainientzat diru-sarrera berri bat izango da eta ikusleentzat, antzerkiaren magiaz goatzeko beste era bat.

BUKAERA

KONTZENTRAZIOA APURKETA:“Errealitatera itzulera. SOZIALIZAZIOA:Etorri zarenekin hitz egin, ezagunak agurtu distantzia. Publikoaren aurpegiak. PRESTAKETA: Komunera joan, jantzi INFORMAZIOA: Saioari buruz irakurri, agenda begiratu, merchandisinga

Arauak

Argiak piztuta, 20 minutu dena husteko.

Gogoetak

Zer ikusi du? gustatu zait? Zer bai eta zer ez? nire lagunei gustatu zaie? Eta beste publikoari? Orain nora goaz? Norekin?

IRTEERA

SOZIALIZAZIOA: Ezagunekin elkartu, ikusitakoa komentatu, jendea agurtu, sare sozialetan idatzi iruzkina.

Arauak

Antzoki sarreratik kanpo, sozializatzen jarraitzea da araua.

Gogoetak

Gomendatuko nuke? Ulertu dut? antzekorik ikusiko nuke? konpainiak / antzokiak zer beste egiten du?

"Hitzaldirik balego geratu izan naiz entzuten, [...] Irtetean, zeozer hartzera lagunekin edo irteeran topatu dituzun ezagunekin."

"A pesar de dedicarme a la producción reconozco que me cuesta la parte del conversatorio aún cuando la organizo yo."

"Etxera joatea tristea da. Ondoren trago bat, afaldu edo pintxo batzuk jan. Jendearekin mintzatzeko parada."

"Aktore ezagunak badira, haiek agurtu."

"cuando acabó la función y salimos a la calle nos tuvimos que sentar en un banco a tranquilizarnos porque ninguna de las dos podía parar de llorar de la emoción que nos había supuesto la obra."

"Coincidí a la salida con varios bailarines que iban súper estrafalarios y llamativos por la calle no parecían los mismos bailarines que acababa de dejar en el escenario!"

Esperientzia pertsonalak

Interneten aurkitu daitezken antzoki birtualen proposamenak nolakoak dira? Nolakoak dira esperientziak? Zein alderdi onak dituzte? Eta txarrak? Galdera hauei erantzuteko, azken hilabeteetan agertu diren proposamen berritzaile batzuetan ikusle izan naiz. Ezinbestekoa izan da esperientzia lehen pertsonan bizitzea, antzoki birtualaren proposamenaren ardatza esperientzia baita.

Hurrengo orrietan azaltzen dira ikusitako proposamenak eta hauen balorazioa. Azterketa honek erakusten du posiblea dela antzoki fisikoen magia, alderdi batzuetan behintzat, mundu birtualera itzultzea.

Microteatro Madrid

#microencasa

Antzerki formatu arrakastatsuak ere etxeko bertsioa atera du. Orain euren web orrira sartuz gero, helbide elektronikoarekin izena eman eta sarrerak erostea oso erraza da.

Prezioa oso baxua da, euro bat; sinbolikoa. Maiztasun handiko emanaldi motzak programatzen dituzte, formatu fisikoan bezala. Emanaldia hasi baino 5 minutu lehenago saiora sartzeko pasahitza bidaltzen dute helbide elektronikora. Behin webguneko bideoa sartuta, *Youtube Live*-eko estekara joan zaitezke eta handik, txataren bidez, aktoreekin eta ikusleekin hitz egin.

Abantailak

Erosketa prozesua ikusitakoetatik "pribatuena" da. Nahiko ondo dago seguritate aldetik.

Arte eszenikoko edukia ez da horrenbeste aldatu behar, obra gehienak moldagarriak dira proposamen honetara.

Desabantailak

Ikusle eta interpreteen arteko komunikazioa eta bat-batekotasun esperientzia oso ahula da, nahiz eta emanaldia amaitzean mezuen bidez komunikatu.

Bideo eta audioaren kalitatea txarra da *Youtube Live*-en. Musika eta testua konbinatzen saiatu ziren eta esperientzia txarra izan zen.

The screenshot displays the #microencasa website interface. At the top, a section titled "Tus entradas" (Your tickets) provides instructions: "Descárgate tus entradas aquí o envíaselas a tus acompañantes. Deberás mostrarlas a la entrada del espectáculo. Puedes imprimirlas o simplemente enseñarlas en tu móvil para poder comprobar el código de cada entrada." Below this, two ticket stubs are shown for "PUPPET SHOW" and "ALTA FRIVOLIDAD in the toilet!". The main content area features a large video player with the title "# micro en casa" and the subtitle "LA FUNCIÓN ESTÁ POR COMENZAR...". To the left of the video player is a poster for "ALTA FRIVOLIDAD in the toilet!" featuring Carmen Mayordomo and Iván Ugalde. Below the video player, a "RECOMENDACIONES:" (Recommendations) section lists instructions for watching the show on TV and refreshing the page. At the bottom right, a small video player shows a scene with two actors in a room.

Teatro La Abadía

#TeatroConfinado

Itxialdiari aurre egiteko *Teatro La Abadiak* proposamen esperimentalak aurkeztu ditu. *Zoom* bideo dei plataformaren bitartez, ceta bestelako plataforma batzuk medio (*Telegram*, esaterako), antzerkia egiten ari dira. #*TeatroConfinado* proiektua *La Abadiako* kideek antzerkigintzako sortzaile garaikideekin batera sortu dute.

Sarrera 5€ dira eta prezio sinboliko horrekin koronabirusaren inguruko zientzia-ikerketa proiektuak babesten dituzte. Egindako deietan 30 pertsona inguru egon gara.

Euren hitzetan: *"La Abadía y los creadores exploran, desde la empatía y la complicidad, nuevos horizontes de relación entre el arte y la ciudadanía, reivindicando a distancia, el arte del teatro, en el que el riesgo del artista y la presencia del público, son esenciales."*

Abantailak

Zoom egitean ikusle eta antzezleen arteko komunikazioa zuzena da, bat-batekoa. Denak geratzen ginen elkarri begira.

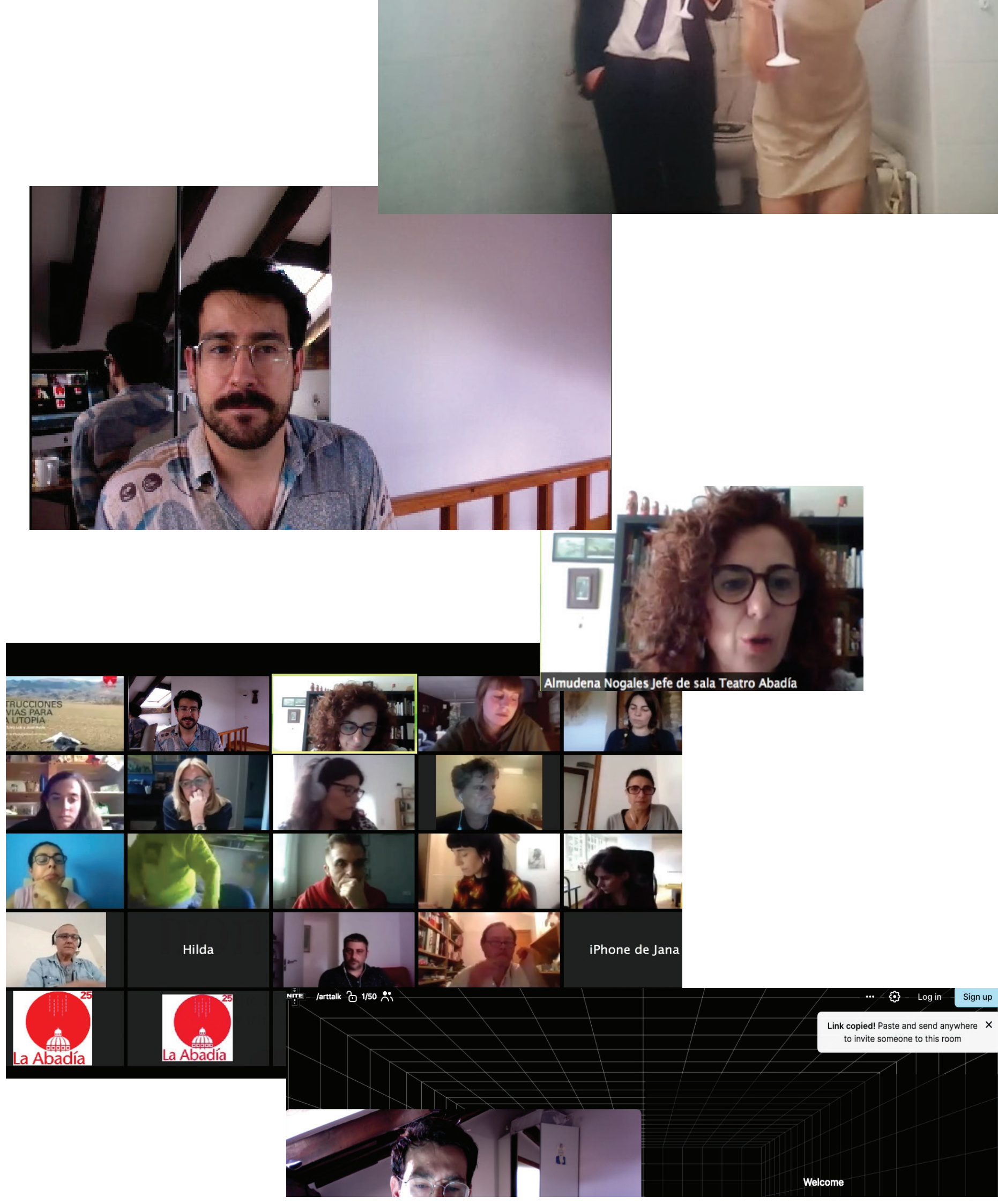
Esperientzia oso ondo gidatua dago. Jasotako mezu elektronikoa ondo dago idatzia, erosketa prozesua erraza eta batez ere, ikuskizuna dagoen aretozainak asko gidatzen du esperientzia.

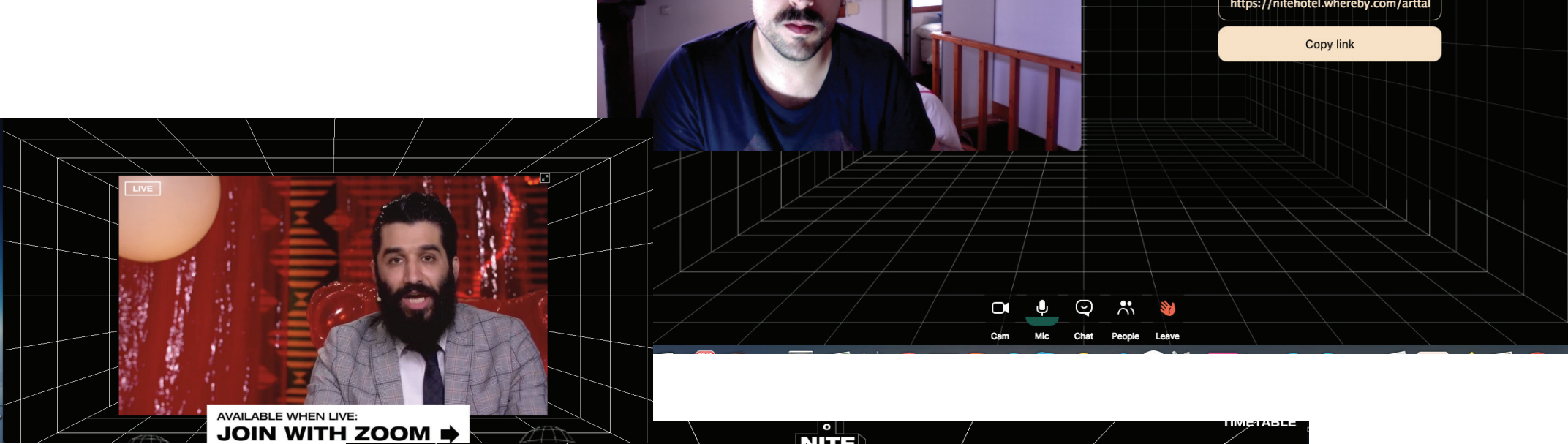
Desabantailak

Baliabide oso mugatuak erabiltzen ditu kamara eta soinu aldetik, *zoom* erabiltzeagatik.

Atezainak denon aurrean laguntzen zigun esperientzia prestatzen eta izenen zerrenda pasatu zuen denon aurrean, pribatasunaren ikuspuntutik ez da egokia.

Formatura egokitutako saio esperimentalak bakarrik funtziona dezakete. Konpainiek jada eginda dituzten obra konbentzionalak ez dute balio,





Nite Theatre

nitehotel.nl

Apirilak 28an aurkeztu zen webgune berritzaile hau. Holandako Nite antzerki konpainia garaikideak *Slash2* estudiorekin batera 3D nabigazioa duen antzokia sortu du. *Niten* jendea ezagutu daiteke, musika dantzatu eta nola ez, lehen mailako emanaldiak zuzenean esperimentatu.

Honetaz gain, uneoro irekita dauden *Rooms* (gelak) dituzte. Artisten instalazioak dira, galeria moduan funtzionatzen dutenak. Web orria estreinatzean (apirilaren 30ean) gela bakoitzean ere zuzeneko emanaldiak eman ziren.

Ikusitako eredu guztietatik interesgarriena da eta **proiektuan inflexio puntu bat izan da**. Proiektuak ikusleen esperientzian du ardatza eta ondorioz, aurkezten duten produktua oso aberatsa da. Esan beharra dago, proiektua itxialdia hasi aurretik garatzen hasia zutela.

Abantailak

Oso interfaz interesgarria du, fuga-puntu bakarreko 3D nabigazioa asmatze handia da eta murgiltze esperientzia sakona.

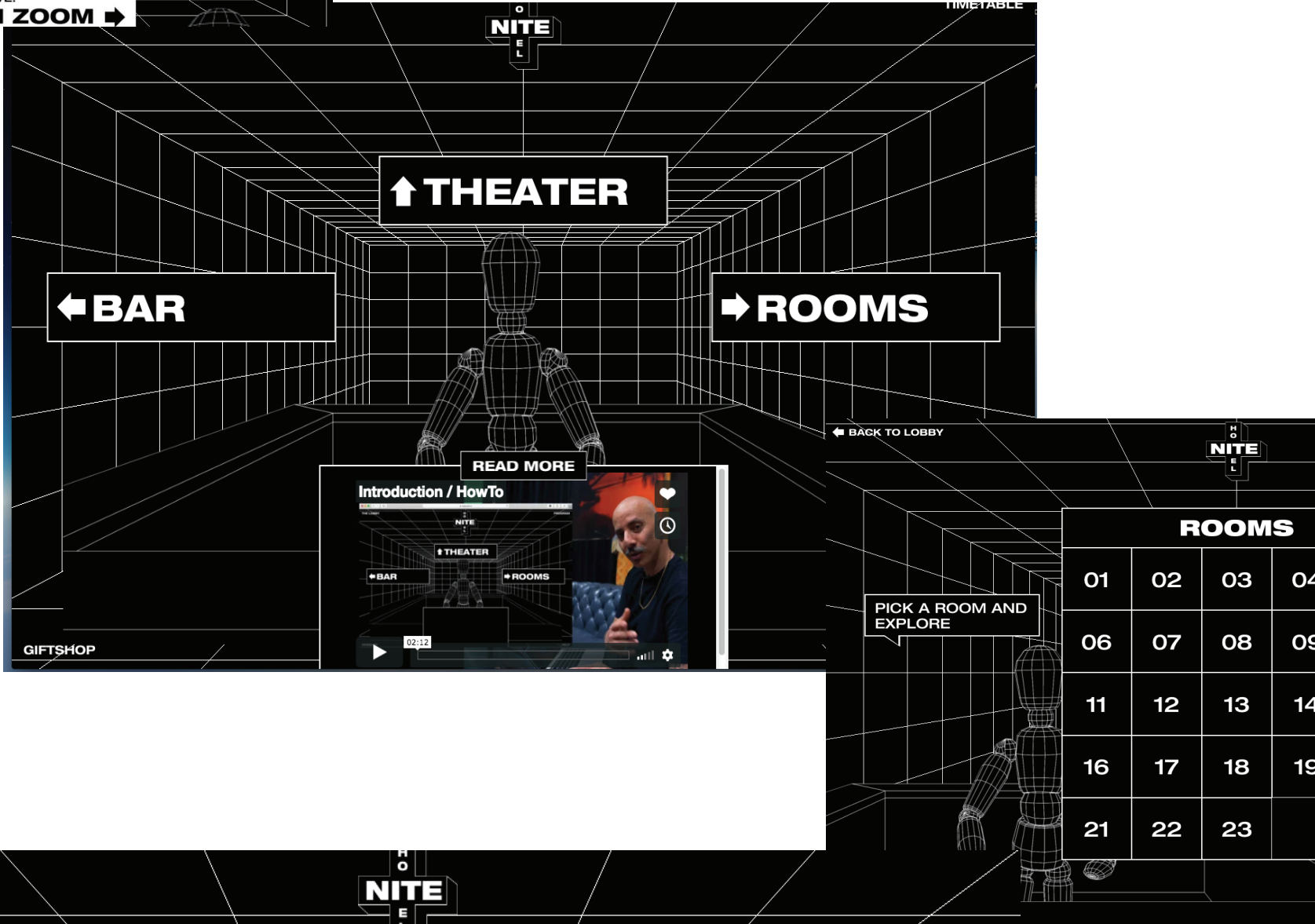
Esperientziaren erritualtasuna oso ondo ulertua dago: galeria gelak, tabernetako bideo-dei taldeak eta DJ sesioak asko hobetzen dute esperientzia.

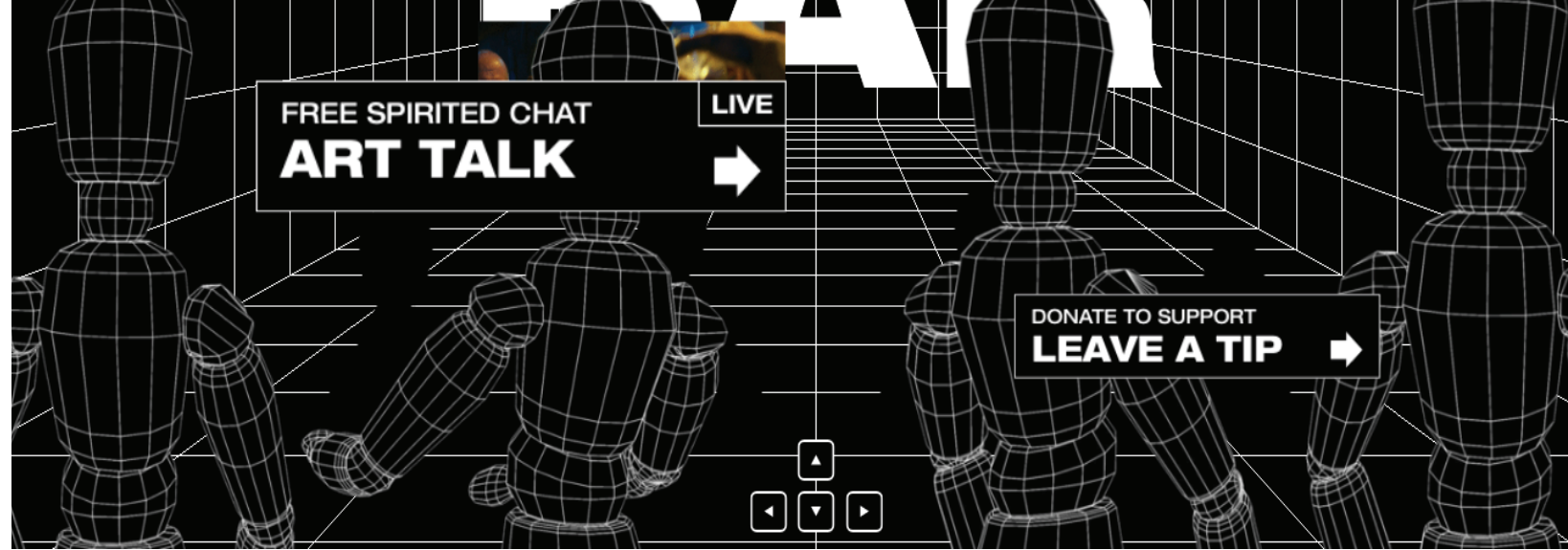
Edukia (antzezpena) antzoki fisiko baten egingo balitz bezela aurkezten da, hortaz, konpainiek ez dute ezer aldatu behar.

Desabantailak

Bideo-deiak beste plataforma batzuen bitartez egiten dira eta ezin dira pertsonalizatu.

Interpreteak ez dute ikusleekin kontakturik emanaldian zehar. zentzu horretan interpreteek ez dute antzokiaren esperientzia bizitzen.





United We Stream

UnitedWeStreamManchester

Nahiz eta arte eszenikoen proposamena ez izan, oso ideia interesgarria da Berlinen jaiotako mugimendua hau. Musika-plataforma honen bitartez, hiriburuko klubek euren kartela proposatu dezakete. *UnitedWeStream* taldekoek klubetara joaten dira zuzenekoak grabatzera. Jasotako dirua (donazioen bidez) klubarentzako doa.

Proiektua Europako eta Amerikako herrialde ezberdinetara eramán da aste gutxitán.

Maiatzaren 10ean Roisyn Murphyek agerraldi berezia egin zuen Ingalaterrako web orrian, Manchester hiriko klub batzuk defendatzeko egindako saioan. Saio honetan kroma bat zegoen artisten atzealdean eta bertan irudiak proiektatzeaz gain, ikusleak etxetik dantzan ikusteko aukera zegoen. Donazioen bat egin zutenak soilik ager zezaketen.

Abantailak:

Ekimenaren formatua nahiko sinplea da eta errez errepika daiteke mundu osoan zehar.

Industriaren arteko kolaborazio eredua oso ona da.

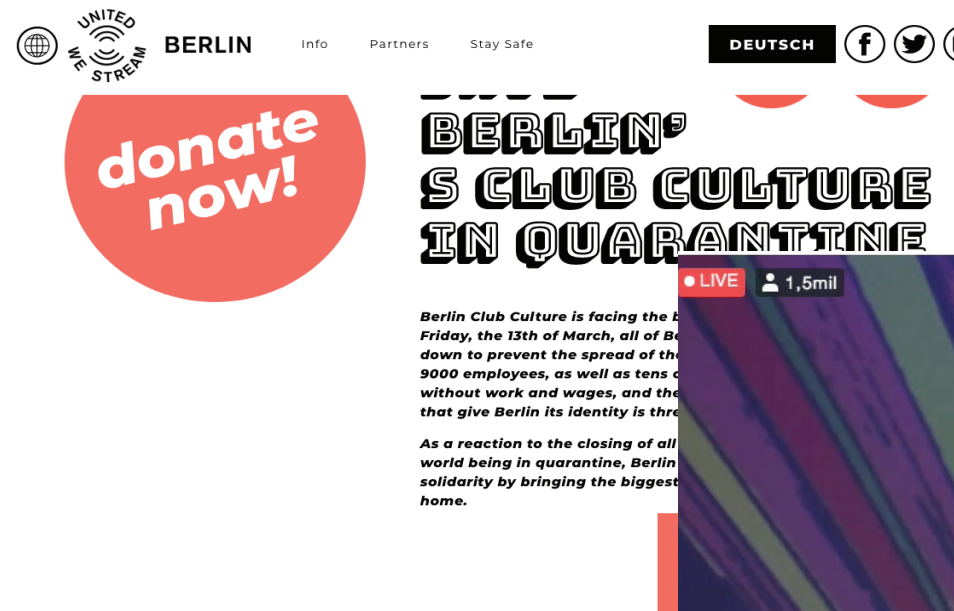
Oso interesgarria da ikusleen partizipazioa (atzealdean agertzea) donazioen arabera izatea. Zentzu horretan *crowdfunding*aren marketin-estrategiak erabiltzen ditu.

Desabantailak:

Diru-sarrera ez da finkoa, ezin da aurretik igarri.

Krisi momenturako balio du, baina gerorako?

Arte eszenikoen proiektuak formatu honetara eramatea garestiagoa da.





Conducttr

Crisis Simulation Demo

Conducctr krisi egoerei aurre egiteko simulazio software bat da. Nahiz eta dantza eta antzerkiarekin zerikusirik ez izan, zuzenekoak egiteko teknologia ezberdina da eta aplikazio oso interesgarriak erabiltzen ditu, **Frontoien** erabili nahi direnak.

Euren teknologiak simulazio egoera ezberdinak sortzen ditu, aurrez erabakitako gidoi batetik abiatuz. Erabiltzaileak pauso ezberdinak jarraitu behar ditu istorioa gertatzen den bitartean.

Aukeratutako simulazioan hotel baten zuzendari papera hartu eta birus baten agerraldiari aurre egitea da "jokoaren" erronka. Zuzeneko saio honetan, beste 10 pertsonekin egiten da praktika eta *Conducttr* enpresaren parte den bideratzaileak gidatzen du esperientzia.

Formakuntzarako aplikazio bat bada ere, ematen dituen aukerak antzoki baten esperientzian inplementagarriak izan daitezke.

Abantailak:

Pauta asko jarri daitezke. Bideo-joko baten antzera, behin pauso bat eginda beste bat egiteko aukera dago, edota denbora limite batzuk ezarri daitezke.

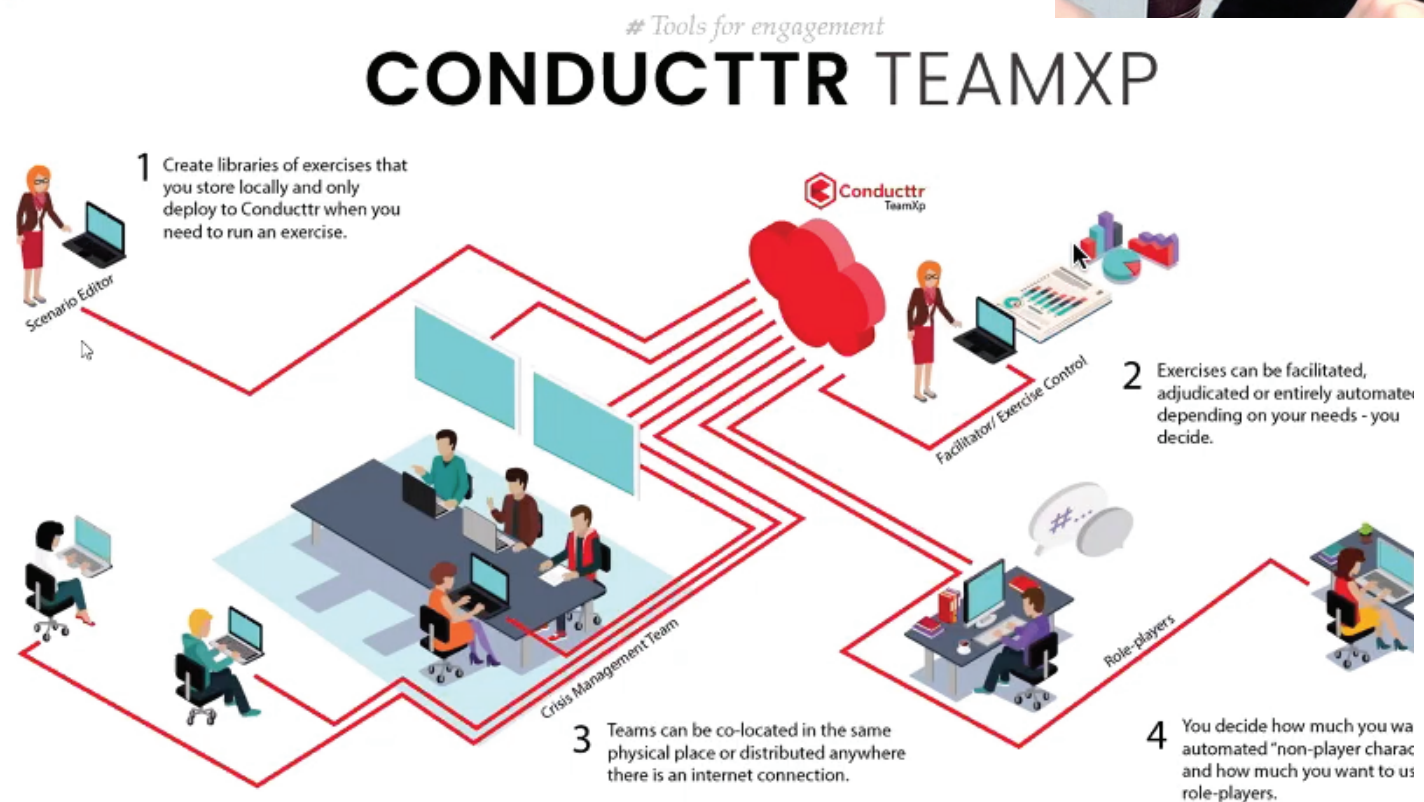
Pertsonalizazio aukera asko ditu. Nahi den egoera sortu daiteke.

Bideratzaileentzako aginte panela dauka, edonork ikasi dezakeena erabiltzen.

Desabantailak:

Diseinu aldetik ez da erakargarria, nahiko "ortopedikoa" dirudi.

Baliabide ekonomiko eta teknologiko asko eskatzen ditu eta horrelakorik antzoki birtualean ezarri nahi bada, aurrekontua asko puztu dezake.



Ondoriak

Bizitako esperientzia bakoitzetik zati interesgarrienak batu eta propioak sortuko dira **Frontoi** proposamenean, *collage* moduko batean. Antzoki fisikoen bereizgarriak diren ezaugarriekin bat datozen elementuak hautatu dira.

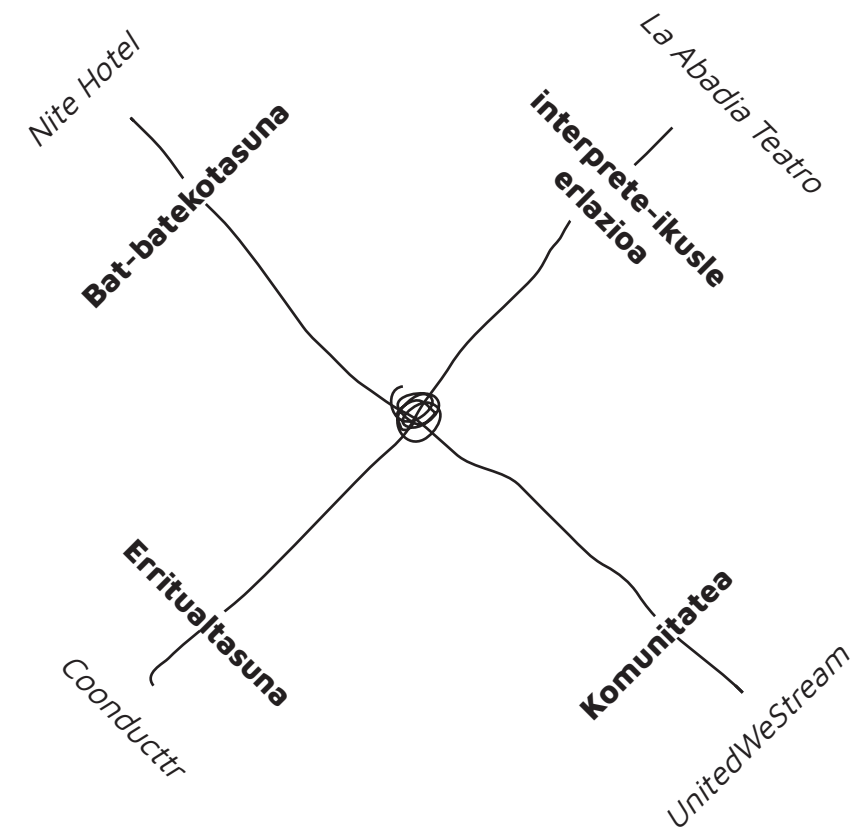
*Nite Hotel*en diseinua eta 3D nabigazioa dira adibide horietako bat. Honi esker, bat-batekotasunaren pertzepzioa oso erreala egiten da. Esperientzia hori WebGL programazioarekin garatu da. 2020tik aurrera 5G teknologia interneten abiadura asko bizkortuko du eta ondorioz, horrelako webguneak gero eta arruntagoak izango dira. Holandako proposamen honetan ere, antzerkiaren erritualtasuna oso ondo dago itzulita mundu birtualer. DJ sesioak dituen taberna eta bideo deiak egiteko aukera hori mantendu egingo da Frontoien.

Teatro *La Abadia*koek *Zoom* saioetan interpreteen eta ikusleen arteko interakzioa lortu dute. Euren arteko erlazioaren zaurgarritasuna nabaria da. Antzezleek ikusleak aurrean dituzte eta horrek obrari indarra ematen dio. **Frontoi** proiektuak ere bideo deiaren egitura egitea proposatzen du, baina teknologia propioa erabiliz.

Komunitate-eraikuntzari dagokionez, *UnitedWeStream* proposamena eredu arrakastatsua da. Eragile ezberdinen partaidetza kolektiboan dago ekimenaren balioa. programatzaileak plataforma garatu dute, grabaketa ARTE hedabideak egiten du eta edukia klubetako eragileek sortzen dute. Hori guztia audientziaren donazioak jasotzeko. Musika elektronikoaren eta klubaren garrantzia eta balioa sustatzen duen ekimenak sortzaileak, programatzaileak, banatzaileak eta audientzia lotu ditu.

Erritualtasuna da arte eszenikoen beste bereizgarrietako bat. *Conducttr* bezalako programek, esperientziak programatu eta nolabait formalizatzeko erremintak dira. Hauek oso baliagarriak izan daitezke antzoki birtualean inplementatzeko. Ateen irekiera, emanaldia hasi aurreko abisuak eta bestelako protokoloak programatu daitezke.

Inspirazio hauek guztiak ideazio prozesuan aplikatu dira.



IDEAZIOA

Proiektuaren garapenerako bigarren pausoa da. Frontoiren proiektuaren prototipoa definitzen duena. Zeintzuk dira proiektuaren ezaugarriak?

Prototipo prosamena

Nola izango da antzoki birtuala? zer zerbitzu emango ditu? Nolakoa izango da esperientzia? Emanaldien grabaketa? Web orriaren egitura? itxura? Ideazioa atalak galdera hauek guztiak erantzuten ditu, aurretik jasotako analisi eta informazio guztiaz baliatuta. Proposamenaren mamia dago hemen.

Frontoi proiektuaren proposamen berritzailea da eta horregatik, atal honetan aurkezten dena proiektuaren lehen eredua edo prototipoa da (*proto*-lehen, *tipo*-eredua). Eredua hau frogatu egin beharko da eta analisi gehiagoren ostean, azken produktu finala osatuko da proiektua implementatzean. Beraz, proposamena hau bada ere, honek izan ditzakeen aldaketetarako prest egon beharko da. Dena den, nonbaitetik hasi behar da, eta aurreko analisi guztiek eskainitako jakintzekin hurrengo proposatu da:

Hasteko, proiektuaren proto-izenaren (**Frontoi**) arrazoia azaltzen da. Ondoren, plataformak edukiko duen web egituraren atalak zerrendatu eta deskribatzen dira. Egitura hau hobeto ulertzeko eta aberasteko, asmatutako erabiltzaile baten ibilbidea idazten da. Jarraian, emanaldiak egiteko zuzeneko grabaketak nola izango diren aipatzen da eta bukaeran, ondorioen aurretik, diseinurako irizpideak ematen dira.

Hau guztia da, etorkizunean, prototipoa garatzeko elkarbanatu daitekeen informazioa. Kolaboratzaileentzat, hornitzaileentzat, teknikoentzat, kultur kudeatzaileentzat, etab.



Zergatik “Frontoi” izena?

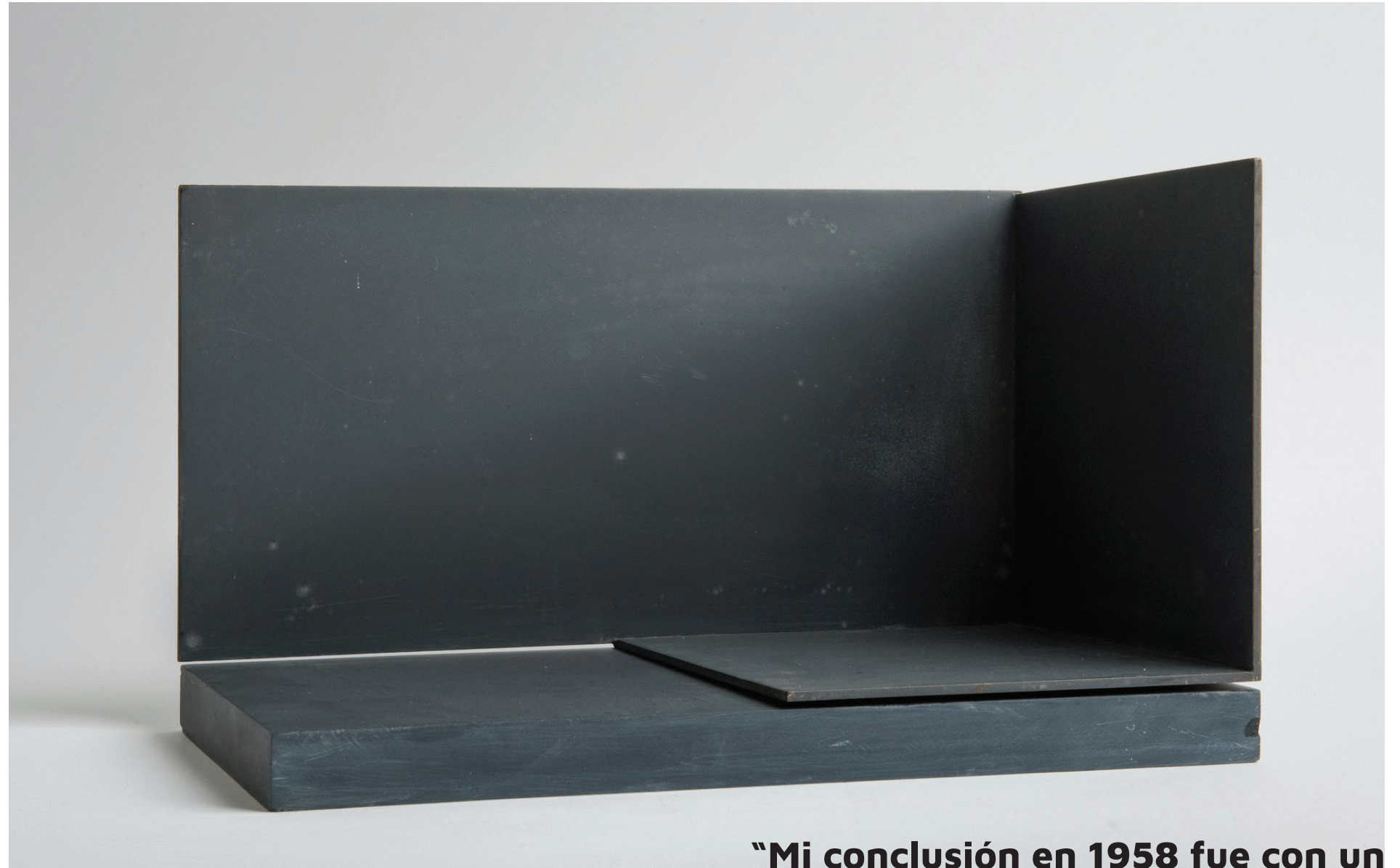
Frontoi proiektuak antzokiaren esperientzia fisikotik abiatuta, birtualera salto egiten du. Antzokiak bere izaera fisikoa gatzten duelako, materia gabeziaren kontzeptua izan da proiektuaren izenaren abiapuntua.

Materia gabeko espazioaren (hutsaren) sortzaile ezagunena Jorge Oteiza Embil izan zen. Bere prozesu artistikoaren muina eskulturaren gorpuztasun fisikoa arintzea zen, espazio metafisikoa sortzeko helburuarekin.

1958an Sao Pauloko Bienalean erakutsitako obrak dira bere prozesu eskultorikoaren ondorioa gailena. Bertan, “homenaje a Velázquez” (1958) eskultura aurkeztu zuen. Hiru xaflek osatutako iskina sinple hau Oteizaren 15 urteko ikerketa eskultorikoaren ondorioetako bat izan zen. Paradoxikoki, urteetako ibilbidea egin behar izan zuen bere ikerketen abiapuntura iristeko: frontoira.

Euskal arte garaikidea eta euskal kultura tradizionalak batzen dituen eskultura hau hartu da proiektuaren oinarri kontzeptualtzat. **Frontoia da euskal kulturaren espazio ez-materialaren, birtualaren, sinboloa.**

Izen hau erabiltzaileentzat erakargarria delako aukeratu da ere. Nahiz eta erabiltzaile arruntak hutsaren inguruko hausnarketarik ez egin, euskaldunontzak frontoiak badu pisu sinbolikoa. Pelotara jolasteko tokia izateaz gain, kulturaren hainbat adierazpenen lekua da.



“Mi conclusión en 1958 fue con un espacio vacío puramente receptivo que me dejó sin escultura en las manos”

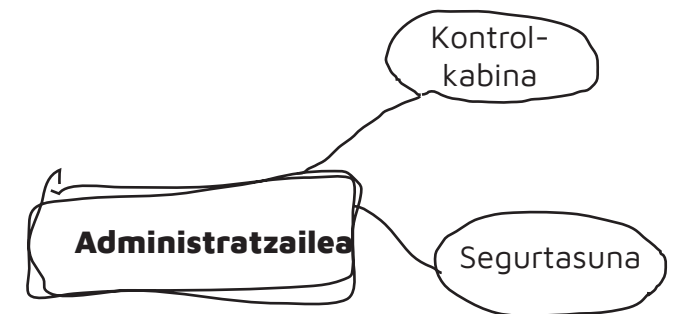
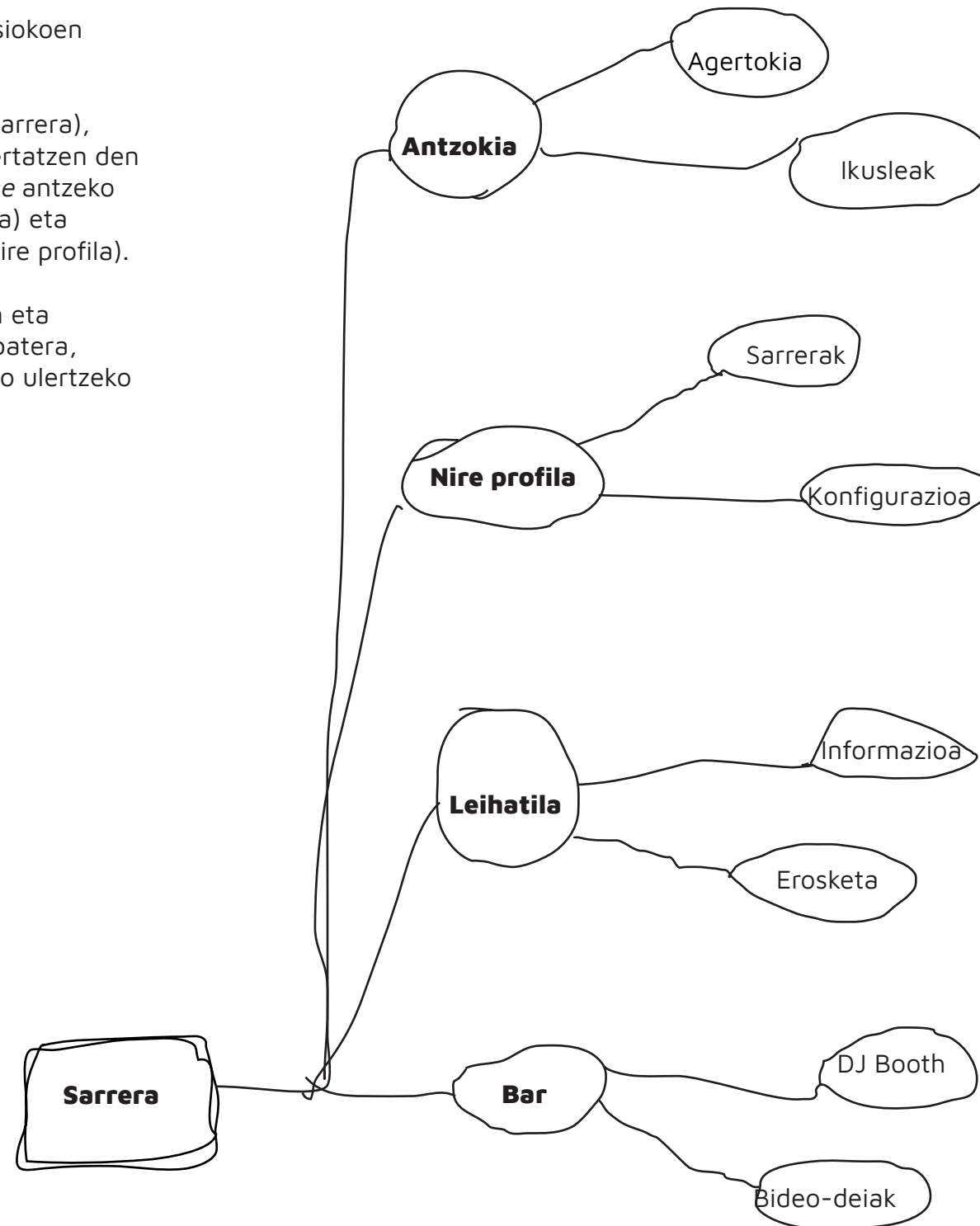
Jorge Oteiza

Web egitura

FRONTOL plataforma, adreiluez baino, 1 eta 0z eraikitako antzokia da. Proposamenaren web egitura erabilera ezberdinetarako espazioetan dago zatituta, antzoki fisiokoen antzera:

Ikusleen sarrerak eta irteerak agurtzeko fatxada du (sarrera), trago batzuk hartzeko taberna (bar) eta emanaldia gertatzen den espazioa (antzokia). Metaforarekin jarraituz, *backstage* antzeko bat dago teknikoek lan egin dezaten (administratzailea) eta bakoitza bere intimitatea kudeatzeko "komuna" ere (nire profila).

Jarraian, eremu bakoitzeko elementuak zeintzuk diren eta nola funtzionatzen duten azaltzen dira. Definizioekin batera, pantailaren zirriborroak marraztu dira. Prototipoa ondo ulertzeko oharak idatzi dira ere.



Sarrera

Erabiltzaileak hemen lurreratzen dute eta sarrera irekia da erabiltzaile guztientzat. Proiektuaren erakusleihoa da eta antzoki fisikoen fatxadek duten helburua beteko du. Barruan emango den emanaldiaren aurpegia behar du izan, ederra, monumentala. Zentzu horretan proiektuak dituen erakargarritasunak (estetika, 3D nabigazioa) bertan ageri behar dira %100ean.

Horrelako sarreraren adibide asko daude WebGL-rekin egindako webgune askotan, eta oraindik oso zabaldua ez dagoenez, erabiltzailea txunditzeko kapazitatea dute.

Edukiari dagokionez, sarreraren, barruan aurkituko dutenaren informazioa jasoko da: proiektuari buruzko sarrera txikia, azken orduko programazioa eta hurrengo emanaldirako zenbat denbora falta den berri ematen duen kronometroa egongo da.

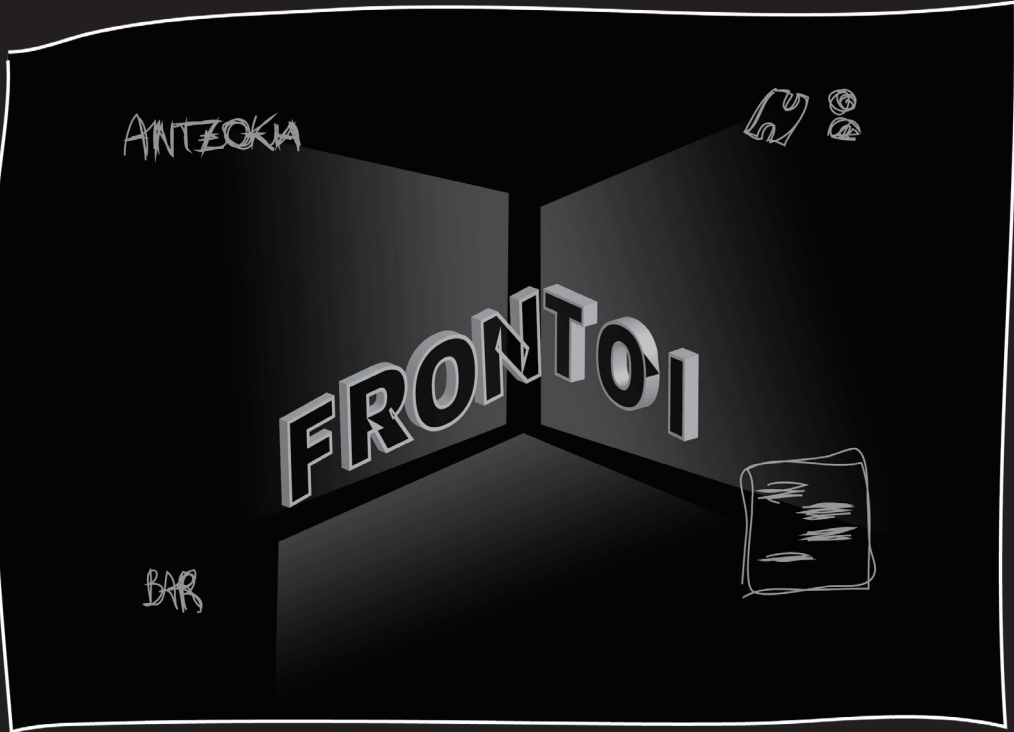
Ekintzara deia (*Call to action*) botoi bat izango du. Erabiltzailea antzokiko esperientzia bizitzera deituko duena. Programazioaren inguruko informazioa ere agertuko da hemen.

Antzokia

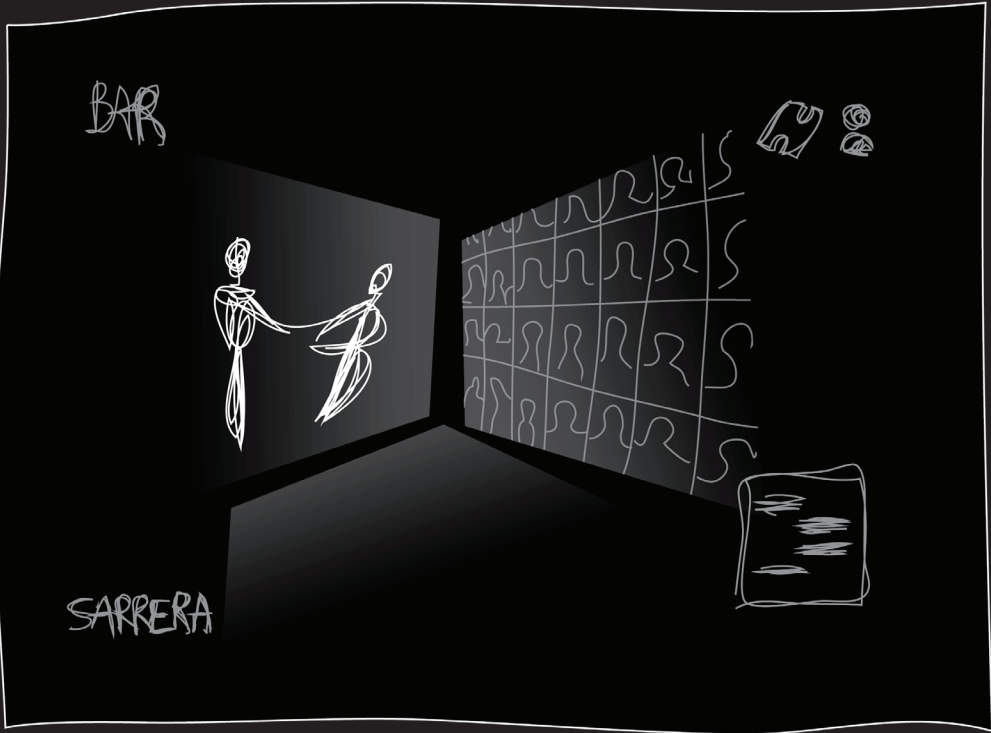
Eremu honetan etxetik jasotako ikusleen irudiak eta oholtza gainekoak batuko dira, 3D espazio nabigagarrian (Nite Hotel en ikusten den antzera, baina ikusleen parrila barne). Agertoki fisikotik grabatutako irudiak 360 graduko bideo batean ikusiko dira eta kaskoak jantziz gero, soinu olofonikoa entzuteko aukera izango da.

Ikuskizuna hasi baino 30 min lehenago irekiko da sarbidea. Sarbidea sarrerarekin izango da bakarrik eta erabiltzailea izen-ematean sarrera erosi badu automatikoki aktibatzen da. Antzoki fisikoen modura 2 abisu emango dira obra hasi aurretik. Mugikorrak itzaltzeko, eroso jartzeko eta etxeko espazioa kontzentrazioarako prestatzeko eskatuko da. Kaskoak nahitaezkoak dira.

Ikusleen leihoen irudia eta soinua manipulatuak izango dira. Saioa hasterakoan irudia ilundu egingo da eta bolumena jaitsi iskanbilarik ez entzuteko.



- Sarbidea:** Librea
- Ordutegia:** Beti irekia
- Teknologia:** 3D nabigazioa
- Edukia:** programazioari sarrera, *call-to-action*



- Sarbidea:** Ordainpekoa
- Ordutegia:** Saioa hasi baino 30 min. lehenago irekitzen da
- Teknologia:** 3D nabigazioa
livestreaming 360 bideo-deia
- Edukia:** Ikusleen sarea
Antzezpena/dantza

Bar

Saioak hasi aurretik eta bukatu ondoren, ikusleak, eta batzuetan interpreteak ere, biltzeko gunea da. Lagunekin topatu eta jendea ezagutzeko modua da.

Bertan bi aukera izango dira:

- ARETO TXIKIA. Saio hasi aurretik eta ondoren musika, elkarriketak edota bestelako ekitaldiak entzuteko eta ikusteko txokoa. Txataren bidez interakzionatzeko aukera emango du (**aural proiektu**aren antzekoa).
- TXAT GELAK. Gela hauen egituraketan *Nite Hotel* izango da erreferentea, baina kanpoko aplikaziorik erabili gabe.

Webgune honetara sarbidea izateko izen-ematea ezinbesteko izango da. Areto txikiak eman ditzazken aukerak asko dira, babesleen publizitatea sartzeko eta bestelako erakundeekin ekintza bateratuak egiteko gune aproposa da. Kasu batzuetan sarrera ordaindu behar izatea gerta daiteke.

Leihatila

Antzoki fisikoen modura, sarrerek erosi eta informazioa jaso eta eskatzeko tokia. Antzokiaren programazioa, antzoki birtualaren inguruko informazioa eta arauak aurkezten dira hemen.

2D nabigazio arrunta izango du eta sarrera librekoa da. Hori bai, sarrerek erosterakoan erabiltzaile bat sortzera behartuko zaitu.



Sarbidea: Ekitaldiaren arabera

Ordutegia:

Saioa hasi baino 50 min. lehenago ireki eta ordu bat geroago itxi. Emanaldia bitartean itxita.

Teknologia:

livestreaming +txat
bideo-dei pertsonalak

Edukia:

Erabilera anitzeko aretoa
bideo-deiak



Sarbidea: Librea

Ordutegia: Beti irekia

Teknologia: E-denda

Edukia:

Programazioa eta
sarreren salmenta

Nire profila

Erabiltzailearen profilaren eremu pribatua da. Bertan datu pribatuak eta sarrerak kudeatu ahalko ditu. Sarrerak beti erabiltzaile bati lotuak daudenez, sarrerak erosi eta oparitzeko aukera eduki dezake. Datu pribatuen artean euren profileko argazkia eta izena aldatu ahalko dituzte, esaterako.

Elementu estatikoak: *Livechat-a* eta *pop-up* oharrak

Webgune bateko elementu estatikoak orri guztietan ikusgarriak diren elementuei esaten zaie.

Batetik, *livechat* zerbitzua egongo da. Bertan, erabiltzaileak idazteko aukera dute, edozein arazo edo zalantza dela eta. Orriaren bestaldean, kudeatzaileak erantzunak emango ditu

Pop-up oharrek emanaldiaren inguruko alertak dira: “Saioa hastera doa!”, “laster itxiko da taberna”, “Promozioak!” , etab.

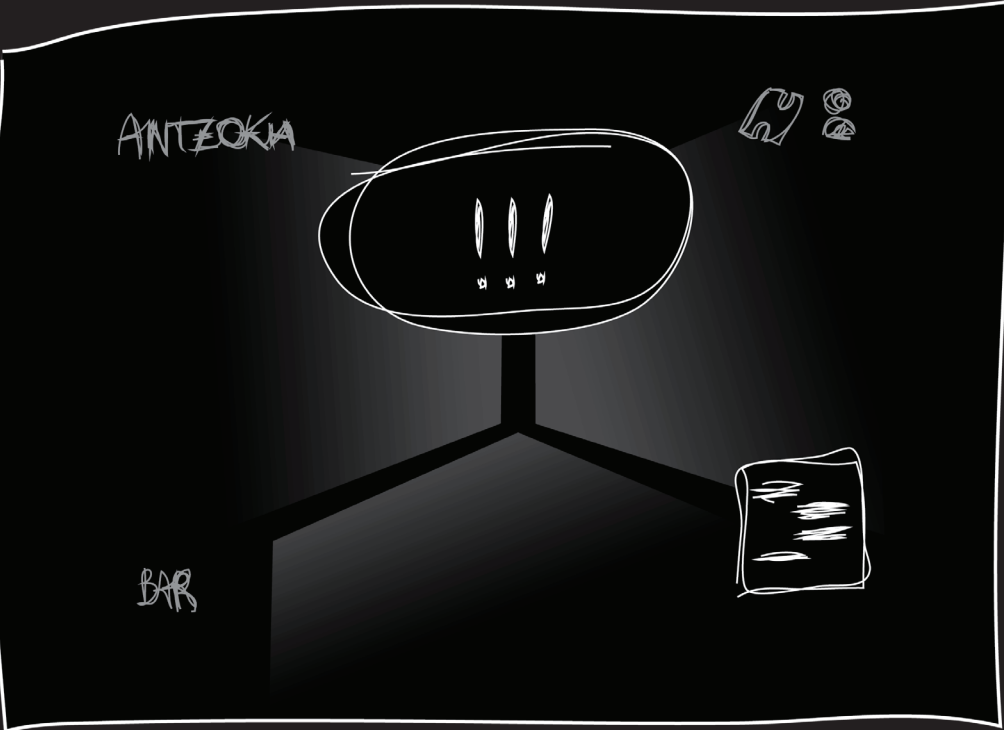


Sarbidea: Librea

Ordutegia: Beti irekia

Teknologia: datu basera sarbidea

Edukia:
Datu pertsonalak eta sarrerak



Sarbidea: zauden orrian zaudela agertzen dira

Ordutegia:
Programazioaren arabera. *Livechata* kudeatzailearen ordutegien arabera.

Teknologia: aginte-panela

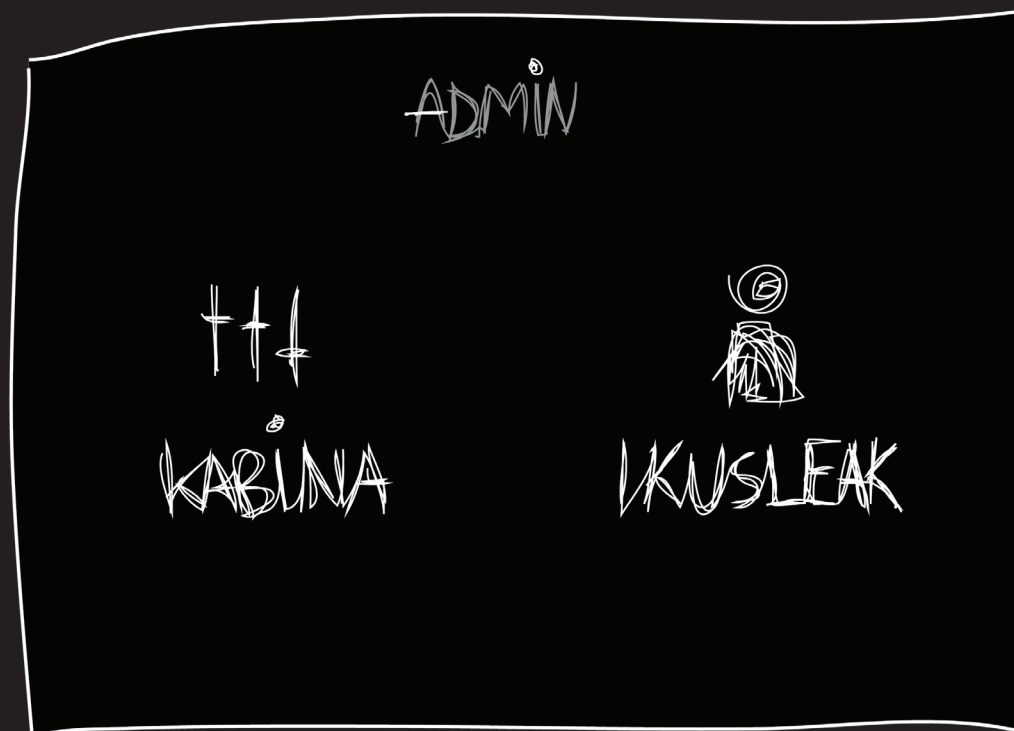
Edukia:
Oharrak eta erabiltzaileekin kontaktua

Administratzailea

Eremu hau oso garrantzitsua da antzokiaren funtzionamendurako.

Eremu birtuala kudeatzen duen teknikoak kontrol-kabina izango du. Bertan, antzoki birtualera sartu eta ateratzen diren irudiak eta soinuak kontrolatzeko gaitasuna izango du. Horretaz gain, eremuen irekiera eta itxiera kontrolatuko da.

Administratzailearen eremuaren beste alderdi garrantzitsua erabiltzaileen datuen bilketa da. Hemen, erabiltzaileen mugimenduak biltzeaz gain, *livechat*-eko elkarrizketak kudeatu ahal izango dira. Ikusleekin ager daitezkeen arazoak konpontzeko panela da eta datuen segurtasuna bermatzeko lekua.



Sarbidea:

Administrazioaileak

Ordutegia:

Beti irekia

Teknologia:

Aginte-panela kontrol-kabina

Edukia:

erabiltzaileen datuak emanaldiaren kontrola

Frontoi prototipoaren egitura antzoki fisikoaren antzekoa da zentzu askotan eta hauen modura, obra bat ikustera joatearen esperientzia ahalik eta gehien aberasteko dago pentsatua. Eremu batzuk irekiak dira eta beste batzuk, ordainpekoak eta ordutegi bat jarraitzen dutenak. Badaude eremu batzuk ere langileak bakarrik sar daitezkeenak, betiko antzokien moduan. Eremu bakoitzak helburu ezberdin bat planteatzen du (ikuslizuna, solasaldia, musika) eta esperientziaren momentu zehatzetara dago bideratua.

Nolakoa izango litzateke ikusle baten esperientzia plataforma honetan?

Esperientzia birtuala

Prototipoaren egitura erabiltzaileen esperientzian oinarritu da. Inspirazioa atalean bezala, ibilbidearen inguruko hausnarketa egin da. Kasu honetan, asmatutako erabiltzaile baten esperientzia idatzi da. Erdialdean antzoki birtualaren saio baterako marraztutako bilbidea dago. Eskuinaldean, asmatutako kasu baten ibilbidea idatzi da eta ezkerrean, pauso bakoitzean antzoki birtualaren kudeatzaileek egin beharrekoak idatzi dira.

Ane, 35 urteko usurbildarra, Perun bizi da eta antzoki birtualari esker, Usurbilgo lagun batetik (Unai) euskarazko antzerki ikuskizun bat ikusteko aukera du.



Ane sarrerako orrian lurreratzen da, urduri dago izango duen esperientzarekin. Jasotako mezuan zioen emanaldia hasi baino 50 min. lehenago sartzeko. Badaezpada, *nire profila*n klikatu eta sarrerak dituen begiratzen du.

Bai, bi sarrerak ondo daude, eskerrak. Hauetako bat Unairi pasa behar dio, baina ez daki nola egiten den. *Livechatean* idatzi eta azkar ematen diote erantzuna.

Usurbilgo lagunarekin jartzen da kontaktuan, konektatzeko eskatuz. Ane tabernan sartu da, ea zer den...



SARRERA

IRITSIERA: Webgunera sartu eta izena emateko momentua.
SOZIALIZAZIOA: Tabernan sartu eta bertan dauden antzoki-kideak ezagutu. Norekin nahi duzu ikusi obra? Momentu honetan zure bideo dei saioa sortzeko momentua da. Nahiz eta bideo dei orokorrak ez eduki audiorik, honetan zuek ahalko duzue antolatu...

SARRERA: Sartu zure profilean eta taldea osatu. Arazorik baduzu hitz egin ekipo teknikoarekin.

Kontrol-kabina

Saioari buruzko informazioa pasa tabernara sartzean. Taberna eta antzokia 50 min lehenago ireki.

Arauak

Izena eman behar da eta kamara piztu. Dena ondo doan errebisatzeko momentua da. Sarrera erosi behar da taberna edo antzokira sartzeko

Livechat

Noiz hasten da? Nola erosi sarrerak? beste norbaiti erosteko? ez dit audioa/bideoa funtzionatzen?

Antzezlekuaren eta tabernaren grabaketaren entseguak eta probak bukatu dira, dena ondo doa.

Emanaldia hasi baino 50 min. lehenago ateak zabaltzen dira.

Arazoak dituzten erabiltzaileak mezuak idazten ari dira eta webgunearen aginte-paneletik antzokiaren kudeatzaile batek erantzunak ematen ditu.

Norbait tabernara edo antzokira lehen aldiz sartzen denean automatikoki saioaren informazioaren inguruko abisua jasotzen du

Ane tabernan sartu da aretoan zer dagoen ikustera. Kontzertu bat zuzenean! Luisekin bideo-dei bat hasten du eta batera entzuten dute kontzertua, bitartean garagardo bat edaten ari dira. Ikusiko dutenaren inguruko informazioa irakurri eta burutapenak elkarbanatzen dituzte ere .

Jada bigarren abisua eman dute, pare bat minututan hasiko da obra. Antzokian sartu eta ezustekoa da ikustea zenbat jende dagoen konektatua. Aurpegi bat baino gehiago ezaguna du Anek. Luisek mezu bidez esaten dio ile-luzedun mutikoarekin izandako zerbait...

Ahots batek abisatzen du mugikorra itzaltzeko eta kaskoak ipintzeko, beharrezkoa al da? Anek itzali egiten du mugikorra, baino kaskoak ez ditu jartzen, apurtu egin zitzaizkion...

Esperientzia bitxia da Anerentzat, espazioa nabigagarria da eta bideoan barrena ere mugitu daiteke... interesgarria. Luisek idatzi dio kaskoekin aktoreak bere etxean egongo balira bezala entzuten dela.

Momentu barregarriak daude eta ikusleen erantzuna ikusi eta entzun daiteke, nahiz eta oso baxua izan soinua.

Anek momentu batez ahaztu du Liman bizi dela, asko sartu da istorioan. Momentu baten negarra egin du eta lotsa pasa du agian norbaitek ikusi duelako.

Amaitzean txalotu egin dute Ane eta Luisek. Euren aurpegieta ikusten da asko gustatu zaiela obra.



HASIAURREA

SOZIALIZAZIOA: Sartu antzokira, sortutako deian hitz egiten jarraitu.

KONTENPLAZIOA: Espazioa nabigatu aukeratu zure ikuspuntua, ikusleak aztertu.

PRESTAKETA: Zure profilerak sartu eta izena edota irudia aldatu, zure kameratik ikusten dena ondo jarri, ateak itxi eta isiltasuna lortu.

INFORMAZIOA: Emandako informazioa ikusi, zer dago hurrengo egunetan? merchandisingarekin batera

Kontrol-kabina

Kronometroa martxan jarri antzokian. Hasi aurreko bi abisuak ematen dira. kronometroa amaitzean audio bitartez arauak esango dira.

Arauak

Mugikorra itzali eta entzuteko kaskoak ipini.

Livechat

Bideoa itzali dezaket? audioa? Txat bat egiteko zer egin behar da? Nere etxean soinua dago, zer egin dezaket?



IKUSKIZUNA

INTERAKZIOA: interpreteak audientzia ikusi eta entzungo du. Erabiltzaileak ikusle-taldea ikusten du eta antzezpena ere.

ERREAKZIOA: Publikoak, taldean edo banaka

KONTZENTRAZIOA: Etxetik. Eremu birtuala itzali egingo da, antzokia ezik.

INTROSPEKZIOA: Barne sentimenak, barne-gogoetak.

Kontrol-kabina

Ikuskizuna bitartean ikusleen audioren bolumena jaitsi eta irudia ilunduko da. Amaieran hauek piztu eta soinua igoko da erreakzioa jasotzeko.

Arauak

Ahalik eta isilen besteak entzuten zaituztete. Ikuskizuna kaskoekin entzun. Konexio/bisualizazio arazoak ezingo dira jada kudeatu. protokoloa jarraitzen ez duena, kanpora.

Livechat

Ez zait gustatzen! dirua bueltan nahi dut! oso ona! ezin dut ondo ikusi/entzun!

Aginte-paneletik antzokiko kronometroa martxan jartzen da eta emango diren abisuak programatu egiten dira.

Bigarren abisuan taberna itxi egiten da

Arazoak dituzten erabiltzaileak mezuak idazten ari dira eta webgunearen aginte-paneletik antzokiaren kudeatzaile batek erantzunak ematen ditu.

kudeatzailea adi dago ikusten nork ditun kaskoak eta nork ez, kaskoak ez dituztenei emanaldia hastean "isildu" egingo zaie.

kudeatzailea adi dago ikusten nork ditun kaskoak eta nork ez, kaskoak ez dituztenei "isildu" egiten zaie.

Tabernaren 2. saiorako dena prestatzen da berriro.

Arazoak dituzten erabiltzaileak mezuak idazten ari dira eta webgunearen aginte-paneletik antzokiaren kudeatzaile batek erantzunak ematen ditu.

Ikuskizuna hastean aginte paneletik ikusleen irudia ilundu egiten da eta soinua asko jaitsi. Bukatzean alderantziz egiten da.



AMAIERA

KONTZENTRAZIOA APURKETA: Errealitate birtualera itzulera.

SOZIALIZAZIOA: Zure taldekoekin hitz egin, ezagunak agurtu distantzia. Publikoaren aurpegiak ikusteko momentua.

PRESTAKETA: Komunera joan, jantzi, tragoa hartu.

INFORMAZIOA: Saioari buruz irakurri, agenda begiratu, merchandisinga.

Kontrol-kabina

Taberna berriro irekitzen da eta, horrela erabakitzen bada, solasaldia egiten da konpainiarekin.

Livechat

Arazoak izan ditut antzokia ikustean! ez zait batere gustatu! zorionak, oso esperientzia ona!

Bizitakoa partekatzen dute, oso bitxia iruditzen zaie dena. Trago batzuk gehiago hartzera animatzen dira, badirudi ile-luzedun mutila ere musika entzuten geratuko dela....

Tabernaren 2. saiorako dena prestatzen da berriro.

Arazoak dituzten erabiltzaileak mezuak idazten ari dira eta webgunearen aginte-paneletik antzokiaren kudeatzaile batek erantzunak ematen ditu.

Ordu bat pasa denean taberna itzali egiten da.

Hausnarketa honek proposatutako ereduak inplementazioan izan ditzakeen arazoak antzematen lagundu du. Ariketa egin den bitartean behar batzuk detektatu dira.

Esperientzia berritzaile honen aurrean erabiltzaileek arazo teknikoak izateko aukera asko dago. Prozesua ahalik eta errazen jartzeko *livechat* zerbitzua asmatu da. Honen bitartez, etxetik atezainekin kontaktuan jartzeko aukera dago. Komunikazio-jarioa ahalik eta arinena izateko, sor daitezkeen galdera ohikoak antzeman dira, erantzuna automatizatzeko.

Arazo teknikoez gain, antzoki birtualetan sarrerak erosi eta banatzeko modu bat ere erabaki da. Erabiltzaileei izen-ematea behartuko zaie. Horrela, sarrerak euren profiletara egongo dira lotuak eta askoz seguruagoa izango da.

Zuzeneko grabaketak

Ikuskizunak antzoki birtualean ematen badira ere, emanaldia gertatzen den bitartean ikusleak, programatzaileak eta interpreteak eremu fisikoetan daude. Zuzeneko ikus-entzunezko ekoizpen bat gertatzen da.

Frontoiren grabaketa hiru zatitan bereiz daitezke. Lehenik grabaketa, ondoren, edizioa, eta amaieran, erreprodukzioa. Zuzeneko *livestreming* batetan hiru gertaera hauek ahalik eta azkarren gertatu behar dute, bat-batekoa izan dadin eta arazo teknikoak saihestearren. Zuzeneko grabaketa hauek gainera beste zailtasun bat dute, bi eremu fisiko ezberdin nahasten dituztela. Kasu hauetan ikusleen etxeak eta bestetik antzezlekua.

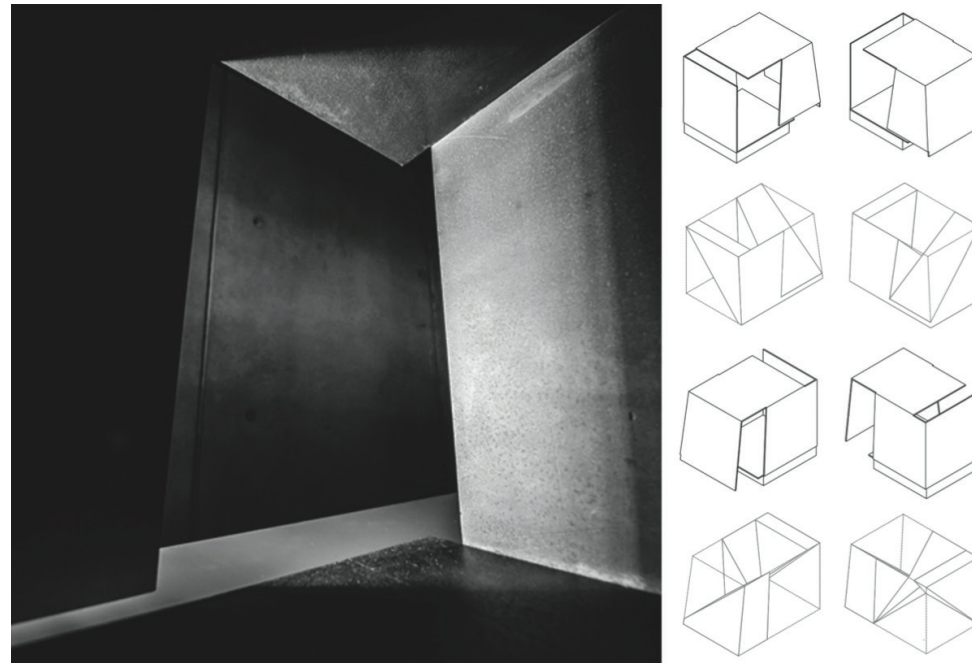
Eskuineko grafikoan azaltzen da grabaketaren egitura. Nahiko sinplea bada ere, egindako ariketa honetatik emanaldi bat aurrera eramatako behar diren pertsonak eta hauen funtzioa ondorioztatu dira: antzezleak eta ikusleak (nola ez), aretoko kudeatzailea (grabaketa fisikoaren arduraduna), zuzeneko-teknikaria (eremu birtualeko edizioa eta erreprodukzioaz arduratzen dena) eta antzokiaren kudeatzailea (erabiltzaileekin eta profesionalekin erlazioa duena).

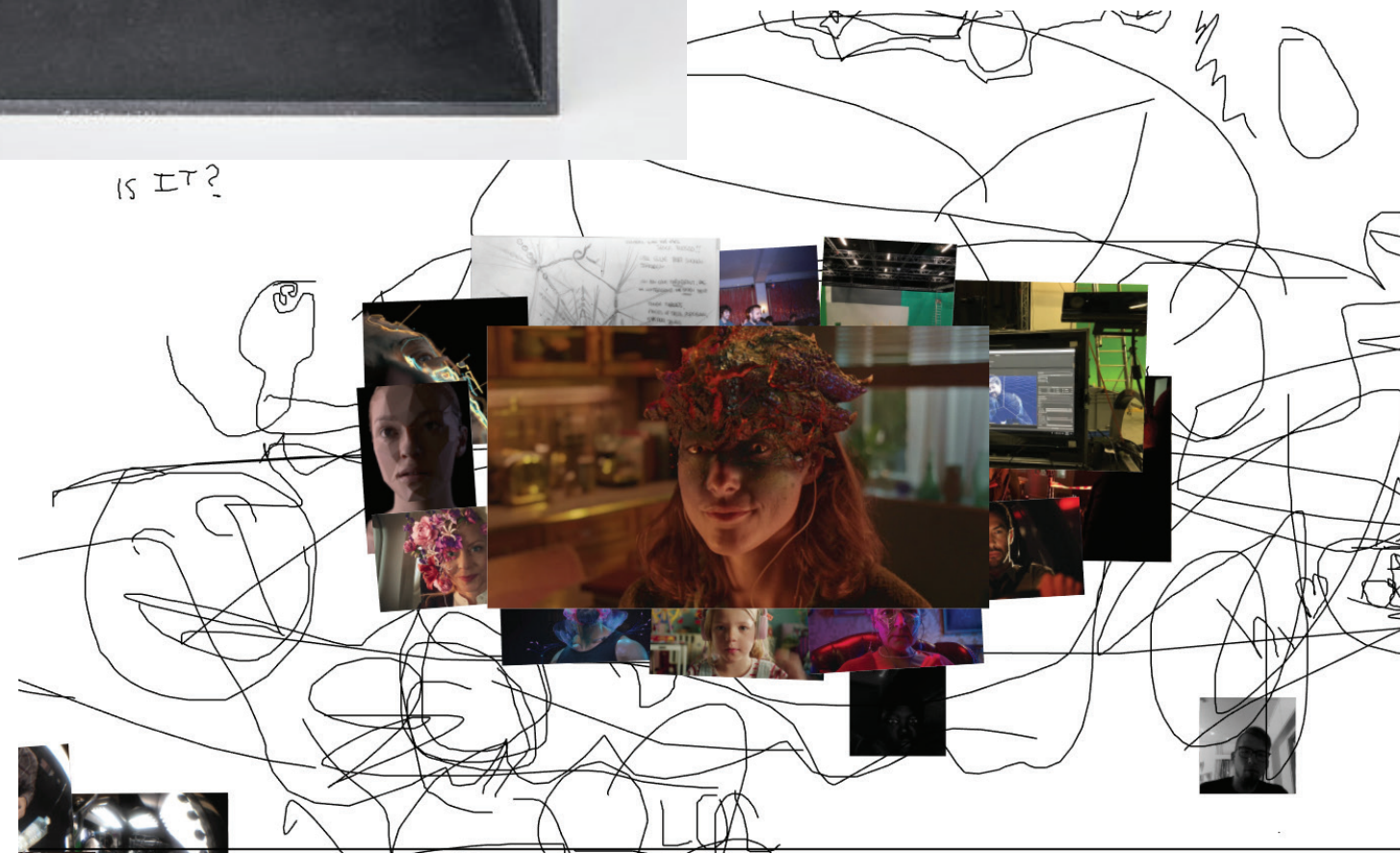


Diseinu irizpideak

Frontoi propotipoaren diseinu irizpideek, aurreko orrietan azaldutako ibilbide eta egiturari forma ematen diote. Arkitekturaren moduan, eraikin baten estrukturei estaldura bat jartzen zaie.

Lehenengo irizpide formala antzokiaren abiapuntu kontzeptuala da: Oteizaren *Homenaje a Velázquez* (1958) eskultura. Obra hori eta garai bereko **kaxa metafisikoen bilduma** dira diseinuaren formaren oinarria. Beltzez pintatutako xaflek sortzen duten espazio sinbolikoa antzoki birtualera itzuliko da eta gainera, espazio nabigagarria izango da.

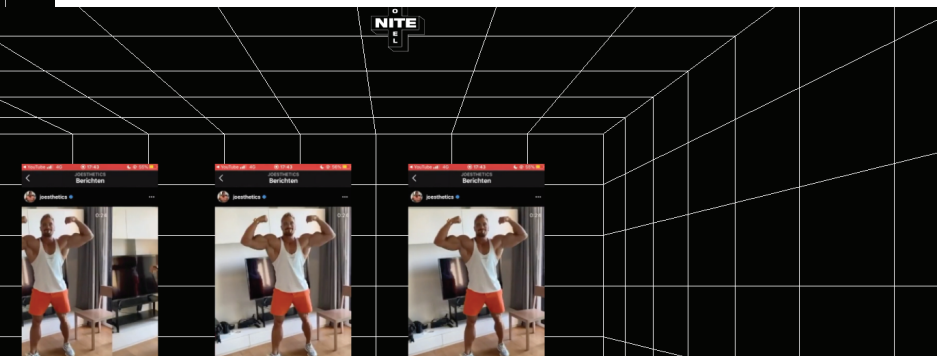
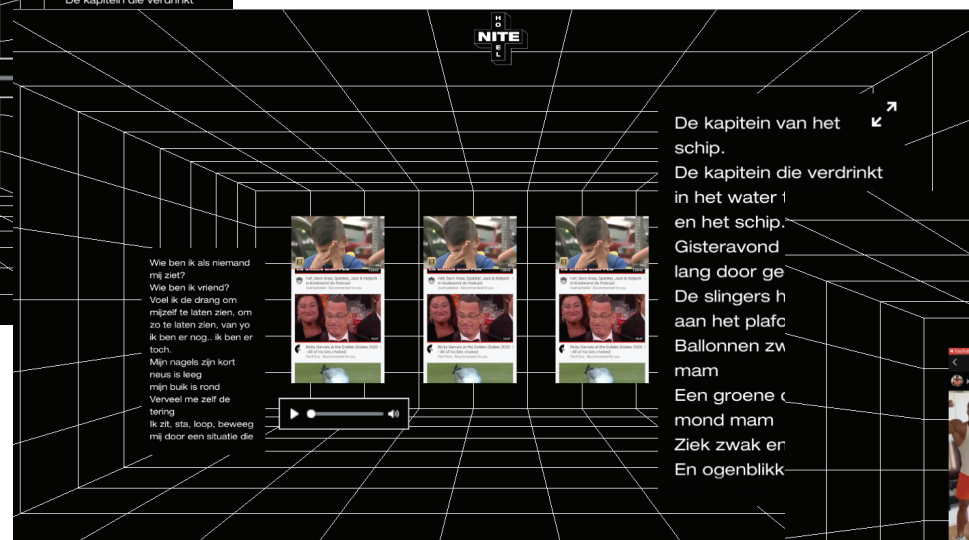
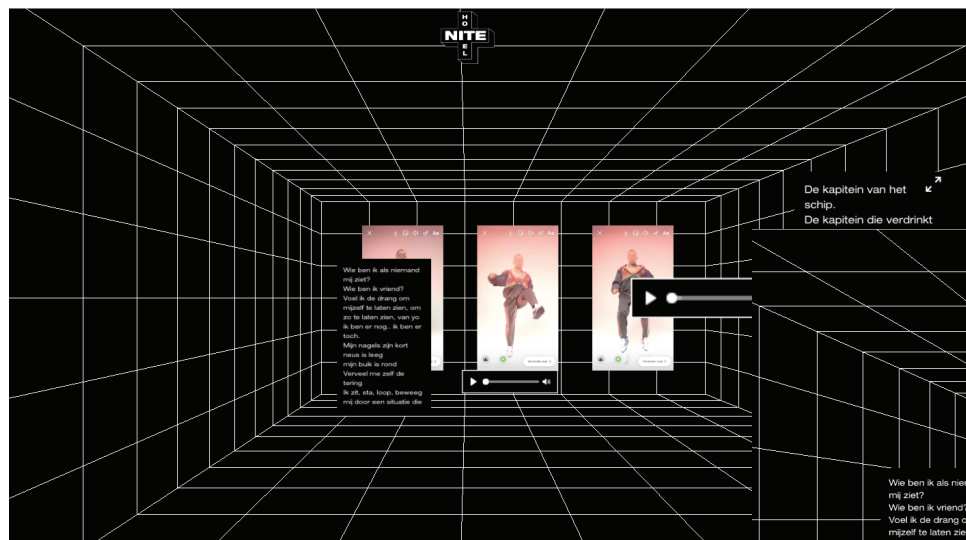
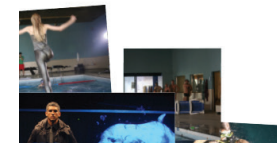




Baino nola nabigatuko da espazio horren barrena? Erabiltzaileak hartu ditzaken mugimendu aukerak eta hauen animazioa nola programatuko den erabakitzea funtsezkoa da. Esperientziaren diseinuaren alderdi oso garrantzitsua da.

Ez da berdina *Super Mario Bros* moduko nabigazioa (2D), *Google Maps* en *street view*rena (argazkiz-argazki doana) edo antzoki birtualerako proposatzen dena.

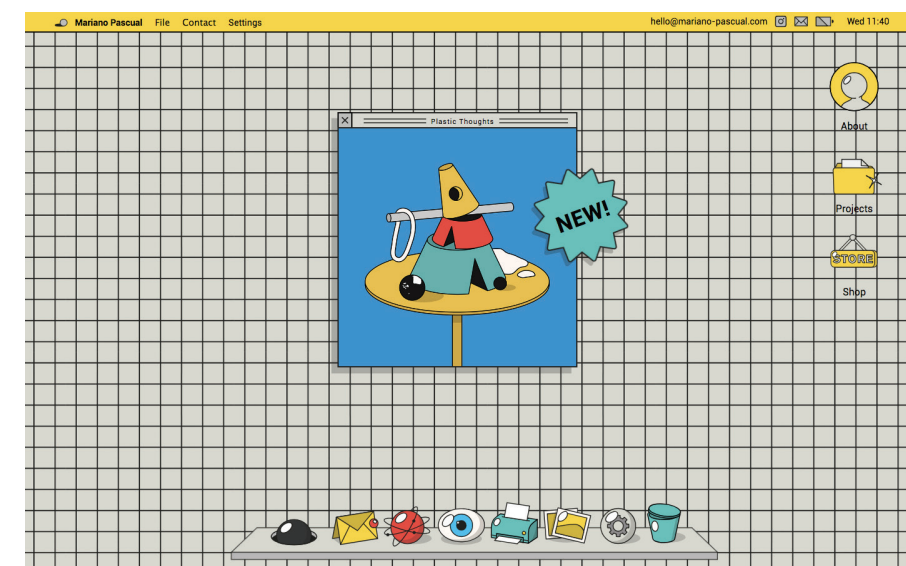
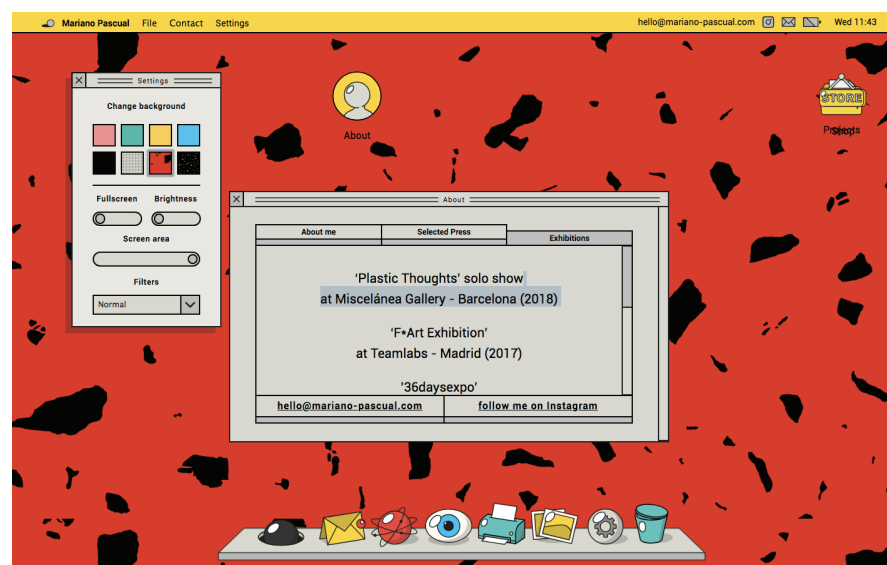
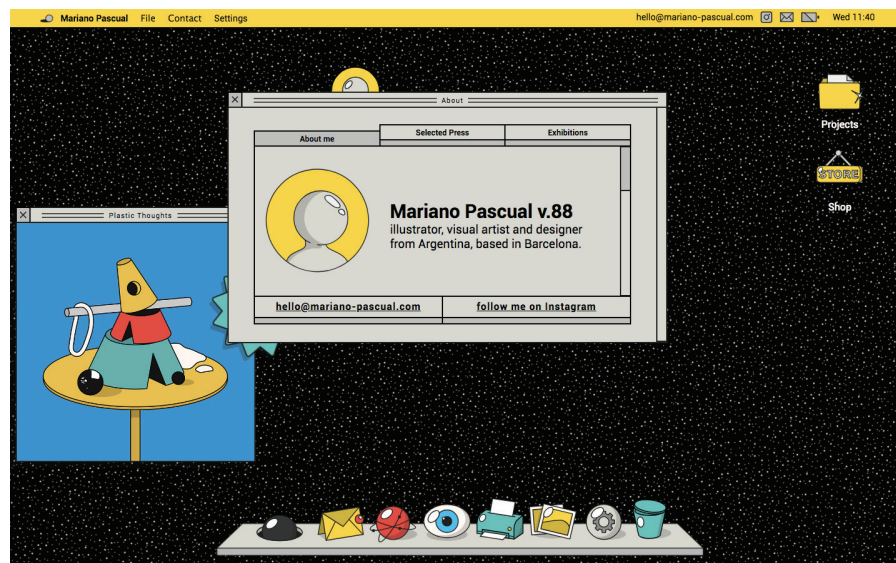
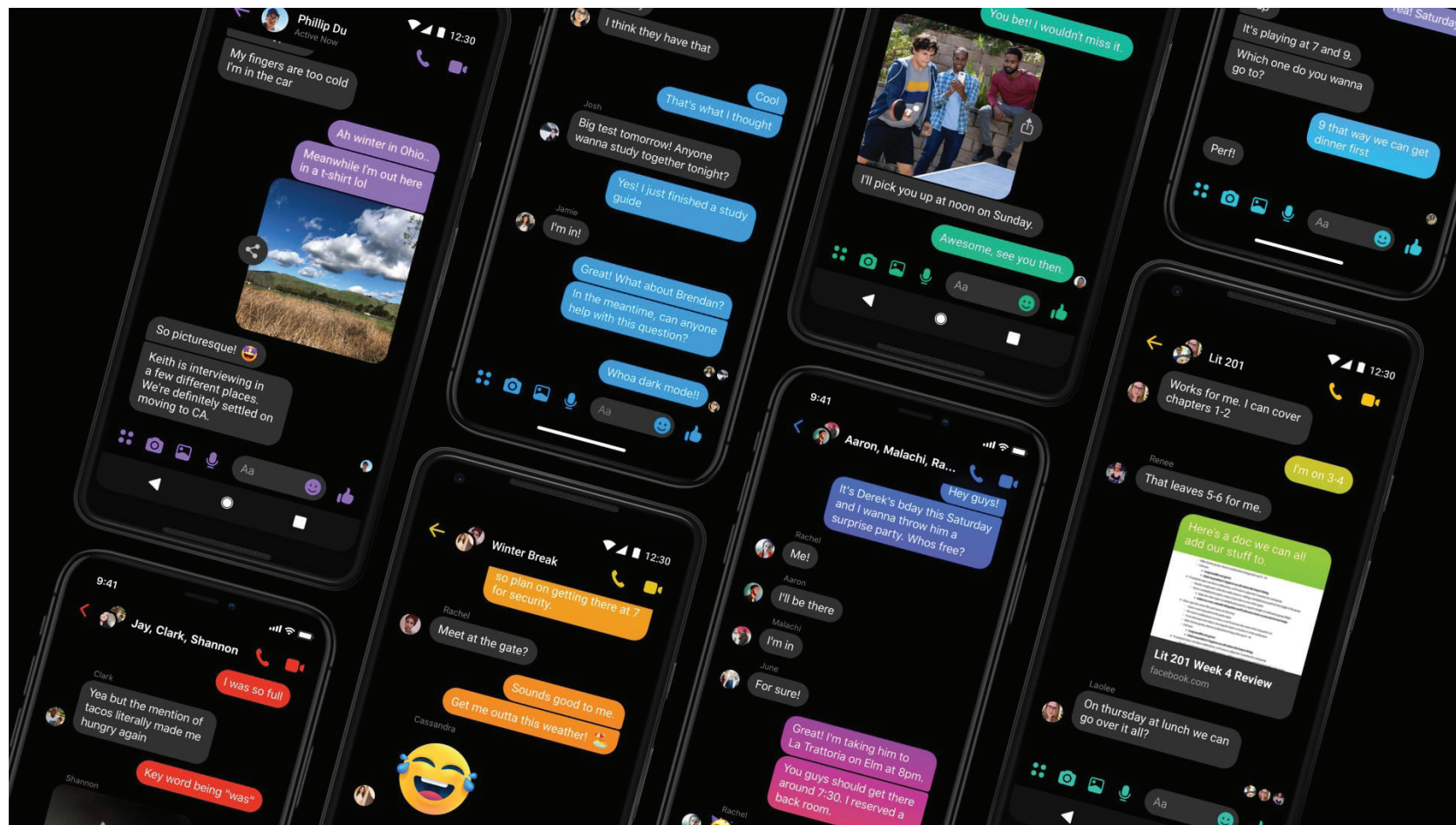
Antzokiaren nabigazioa 3D izango da, ahalik eta naturalena. Egingo denaren erreferentzia bi adibideren batuketa da. Batetik, **Dvein** ikus-entzunezko agentziak euren web orrian aurkezten duten nabigazio esperimentalak da erreferentziatako bat. Bertan, argazkiak eta bideoak hiru dimentsio abstraktuan daude kokatuta. Elementuen konposizioa eta interaktibitate aldetik oso interesgarria. Bestetik, **Nite Hotel** proposamenak sakoneran nabigatzeko ematen duen aukera gehituko zaio.



Proiektuak erabilera publikoa izateko aukera duenez, legediaren lerroak jarraitzeaz gain, etorkizuneko web orrien jasangarritasunera begira diseinatua egongo da. Horretarako, bi ekimen proposatzen dira.

Azkenik, **dark mode** deritzon diseinu proposamena egingo da. Hau da, pantailaren atzealdea eta bestelako grafikoak ilunak izango dira. Diseinu munduan nabarmentzen ari den **tendentzia** da, gero eta denbora gehiago pasatzen dugulako pantailen aurrean eta argitsuak diren web orriak kaltegarriagoak direlako. **Dark mode** web orriak bistarako osasuntsuagoak dira eta horretaz gain, antzokiaren iluntasunari egiten dio erreferentzia.

Bestetik, web orriaren **tipografiaren tamaina** erabiltzaileak erraz aldatu ahal izatea proposatzen da. Honi esker, letra txikia irakurtzeko zailtasunak dituztenek errazago irakurtzeko aukera izango dute. Horren adibide dibertigarria **Mariano Pascual** ilustratzailearen web orri pertsonala da. Bertan denetarik alda daiteke. Koloreak, botoien tokia, etab.



Frontoien diseinu irizpideek proiektuaren alderdi batzuk aberasteko balio dute: proiektuaren irudi sinbolikoa, 3D nabigazioa eta irisgarritasuna. Diseinua antzoki birtualaren estetikatik haratago doan espresioa dela azpimarratu nahi da.

IMPLEMENTAZIOA

Inplementazio fasean antzoki birtuala errealitate bihurtzeko kontutan hartu beharrekoak azaltzen dira. Proiektuaren garapen-faseak, aurrekontua eta finantziario plana aurkezten dira.

Garapen-faseak

Berrikuntza-proiektuak errealitate bihurtzeko, aurretik adostutako pauso batzuk jarraitu behar ditu. **Frontoiren** kasuan, inplementazioa 3 fasetan banatu da: Hastapena, garapena eta merkaturatzea.

Prozesua marrazteko erabili den Gannt diagrama gehitu da (**ikusi eranskina**) Hala ere, hurrengo lerroetan laburbiltzen da fase bakoitzean zer planifikatu den.

Lehen fasea: Hastapena

Proiektuaren hasiera da, etorriko denaren hazia. Proiektuaren definizioa goitik behera egiten da (zer, zergatik, nola, nor/ri/, noiz, non). Finantziazioa lortzeko momentua da ere: Kolaboratzaileak, babesleak eta diru-laguntzak identifikatu eta lorzeko garaia da. Frontoi proiektuaren ideari forma egokia ematen bazaio, eta txostena eraldatu egiten bada, hartzailearen arabera, aukera gehiago izango ditu arrakasta lortzeko.

Epea: Maiatza - uztaila (2 hilabete)

Helburuak: Kolaborazioa, babesa eta diru-laguntzak lortzea

Lan-taldea: Bakarkako lana

Une garrantzitsuak:

- ideia garatzea
- Ideiari forma ematea
- kolaboratzaileak, babesleak eta laguntzak identifikatu
- Kontaktuak egin
- Ebazpenak jaso

Arrakastarako giltza: Bakarkako lana denez, kanpotik aholkularitza jasotzea oso baliagarria izan daiteke.

Bigarren Fasea: Garapena

Behin diru-laguntzen ebazpenak jakitean, irailean, prototipatzen hasi daiteke. Web-orriaren garapena eta grabaketa ekoizpenak itxiko dira. Aurretik, segmentatutako audientzia batek biziko du esperientzia. Hauetako galdetegiak pasa eta ateratako ondorioetatik aldaketak aplikatuko dira. Prozesu berriro errepikatuko da.

Epea: Urria - abendua (3 hilabete)

Helburuak: Produktu egokiarekin topatzea

Lan-taldea: Sortzailea + hornitzaileak + kolaboratzaileak

Une garrantzitsuak:

- Web-orria garatzea
- Testeorako publikoa lortzea
- Emanaldiak lortzea
- 2 testeoak egitea
- Erantzunen analisia jasotzea eta inplementatzea

Arrakastarako giltza: Lan-taldean eta esperientzian egon beharko du fokua. Proiektuan parte hartuko duen jendearen inplikazioa oso garrantzitsua da.

Hirugarren Fasea: merkaturatzea

Azkeneko fasea, hirugarrena, 2021eko lehen hiruhilekoan emango da. Proiektua merkatura ateratzeko garaia izango da. Alderdi legal eta administratiboei azken ukitua emango zaie. Hau da, produktua patentatu egingo da eta egindako gastuen justifikazioak idatziko dira. Jada produktua banatzeko prest dago.

Epea: Urtarrila - martxoa (3 hilabete)

Helburuak: Produktu amaitua banatzea

Lan-taldea: Sortzailea + hornitzaileak

Une garrantzitsuak:

- produktu finala jasotzea
- Patentatzea
- Gastuak justifikatzea
- Produktua salgai edo banaketan jartzea

Arrakastarako giltza: Produktuarengan interesa izan dezaketen beharra ondo identifikatu izana.

Aurrekontua

Proiektua gauzatuko den 3 garapen-fasetan zatitu da aurrekontua. Gastuen zerrenda eta kopuruen kalkulua egiteko, esperientziak emandako jakintza erabiltzeaz gain, aurrekontuak eskatu dira. Idazpenik handienak soldatak, web orriaren garapena eta zuzeneko grabaketak izan dira.

Gasturik nabarmenena web-orriaren programazioa izan da. Nahiz eta 3 enpresekin jarri kontaktuan, bakarrak erantzun du. Aurrekontua **eranskinean** dago atxikia, jasotako kopurua 12.000 eurokoa da. Diru-laguntzen arauen arabera, ordainketa hau bi txandetan zatitu beharko da.

Beste idazpen nabarmena zuzeneko grabaketaren gastuak dira. Tabakaleraren kolaborazioa lortuz gero, gastu hauen parte handia euren gain hartzea da helburua.

Egindako aurrekontua proiektuan parte hartuko dutenen lanaren ordainketak dira. Behar den moduan, duintasunez, ordainketak egitea da helburua.

I FASEA			1225
Txostena inprimatu	7	3	21
Jabetza intelektualaren erregistroa	4	1	4
I. Fasearen koordinazioa	1200	1	1200
II FASEA			18020
Focus Group saioak			
Bideraketak	150	4	600
Parte-hartze ordainsariak	80	4	320
Web garapena			
UX diseinua	2000	1	2000
3D programazioa	1000	1	1000
Streaming garapena	2000	1	2000
Edukiaren kudeaketa	500	1	500
Web edukia			0
Edukiaren idazketa	1500	1	1500
Itzulpena - zuzenketa	500	1	500
Zuzendaritza artistikoa	800	1	800
Streaming testea			0
Sala Z alokairua	1500	2	3000
DJ sesioa	600	2	1200
Ikus-entzun alokairua	500	2	1000
Streaming - Teknikaria	300	2	600
Bideratzailea	300	2	600
Koordinatzailea	300	2	600
II. fasearen kudeaketa	1800	1	1800
III FASEA			11550
Web Garapena			
Azken maketazio-programazioa	2000	1	2000
Animazioak	800	1	800
Log in eta segurtasuna	700	1	700
Edukiaren biltegiratzea	1000	1	1000
Web orriaren igoera			0
Web hosting plana (hilabeteko)	95	3	285
SSI segurtasuna (urteko)	65	1	65
Marketing / banaketa			0
Edukia idatzi	600	1	600
Ikus-entzunezkoak	1200	2	2400
Banaketa lana	1500	1	1500
III. fasearen kudeaketa	1000	1	1000
Aholkularitza legala	700	1	700
Aholkularitza administratiboa	500	1	500
GUZTIRA			30795

Finantziazioa

Diru-laguntzak

Finantziazioaren ekarpen handienak diru-laguntza publikoak dira. Donostia, Gipuzkoa eta Estatu mailan dauden kultura eta berrikuntzaren inguruko laguntzak bilatu dira. Horien artean, proiektura gehien egokitzen diren hiru diru-laguntzetara jotzea erabaki da: **2DEO Saria 2020, OLATUAK** ekimena eta kultur ministerioaren **“Ayudas para la modernización e innovación de las industrias culturales y creativas mediante proyectos digitales y tecnológicos”**

OLATUAK Gipuzkoako Diputazioaren ekimena da. Hautatutako kultur proiektuek “prozesu berritzaileetan eta gizarte eraldaketan eragin behar dute, zeharka nahiz arazo zehatzei zuzenduta.”

2DEO saria 2020 diru- laguntza Tabakalera Zentruko 2DEO ekimenak ematen ditu. Euren hitzetan: “Deialdi honen helburu nagusia da ikus-entzunezko edukietan oinarritutako proiektuen garapena eta prototipoak sustatzea. Horiek ikus-entzunezko sektorerara bideratuta egon daitezke edo ez.” Laguntzak bi atal ditu. Lehenengoan, 8 hautatuek 4000 euro jaso ditzakete euren proiektuak idazteko Horietatik 3 hurrengo atalera pasatzeko aukera dute, non gehienez 25.000 euroko laguntza jaso dezaketen prototipoa aurrera eramateko.

Kultur Ministerioaren berrikuntzarako proiektuen diru-laguntzak ez dira oraindik atera aurten, baina badirudi 2020ko ekainean aterako direla. Deialdiaren xedea interneteko eduki kulturalen banaketa sustatzen dituzten proiektuak laguntzea da. Jaso daitekeen diru laguntza puntuazioaren araberakoa da. Gehienez 50.000 eurokoa.

Babesle eta kolaboratzaileak

Proiektua aurrera eramateko ezinbesteko izango da babesle eta kolaboratzaileak aurkitzea. Babesleari dagokionez jada **Tabakalera**ren atea jo dugu eta erantzun positiboa jaso da. Aurrekontuan ikusi daitekeen moduan euren parte-hartzea jeneroan (“*en especie*”) eskatuko da. Hau da, euren espazioa eta baliabide pertsonal eta materialak uztea prototipoak testatzeko.

II fasean *Focus Group*ak antolatuko dira proiektuaren ideazioaren parte izan daitezen. Talde hauetan kultur eragileen, antzerki zaleen eta bestelako profil interesgarrien kolaborazioa eskatuko da euren iritzia eman dezaten. Taldeak pluralak izatea nahi da.

III fasean, marketin estrategia moduan, jada pentsatzen da *bar* eremurako babesleak bilatzea, musika kontzertuak eman daitezkeen zuzenekoan euren produktuak iragartzeko leku aproposa izan daitekeela uste da.

DIRU Sarrerak		Gastuak	
Olatuak	6000	5725	I lehen fasea + streaming
2DEO	4000	3820	web edukia + focus group
Ministeritza	15000	14550	III fasea + kudeaketak
Tabakalera (jenerotan)	6400	6400	grabaketa tabakaleran
	31400	30795	

Ondorioak

Pandemiak eragindako krisiak euskal arte eszenikoen ahultasun batzuk agerian utzi ditu. Horien artean nabarmenena da antzezleku fisikoez gain, ez dagoela alternatibarik emanaldiak eskaintzeko. **Frontoi** antzoki birtualak arazo honi irtenbidea ematen dio.

Frontoi arte eszenikoen unibertsoan lurralde berriak konkistatzen saiatuko da. Proiketu berritzailea den heinean, porroterako aukeratu, baina aurkikuntza eta **arrakastarako aukera** nabarmenak ere bai!

Arrakastaren norabidea ez galtzeko, proiektuan zehar behin eta berriro oreka bilatu beharra dago. Horretarako, *Design Thinking*eko 3 zutabeak, **egingarritasuna**, **erakargarritasuna** eta **bideragarritasuna**, dira gidariak.

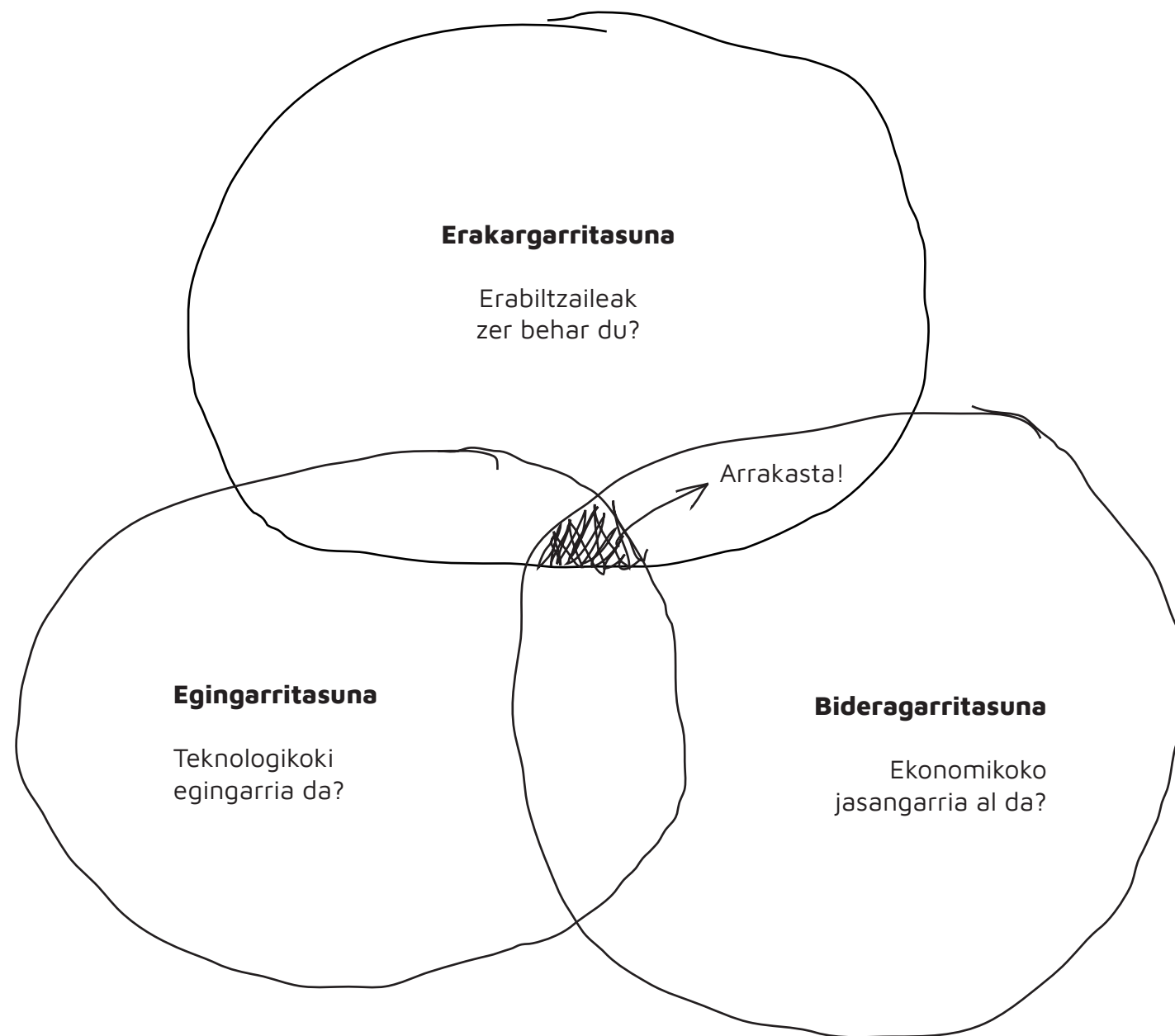
Antzokia birtuala erabiltzaileek dituzten arazoak konpontzeko balio badu, teknologikoki egingarria bada eta negozio-eredu jasagarri baten barne badago, arrakastarako prest egongo da. Horretarako, **talde lanean** egindako diseinu prozesuetan oinarritzen da proiektua. Ezinbestekoa baita erabiltzaileak, konpainiak eta programatzaileak prozesuaren parte izatea kalitatezko produktu bat aurkezteko.

Honekin batera **teknologia berriak** eta ezagutza teknikoak ere prozesuaren hasieratik erdigunean egon behar dute, jada ditugun baliabide teknologikoez jabe izateko. Antzoki birtualaren kasuan ezinbestekoa da web programazioan eta ikus-entzunezkoetan adituak direnekin batera lan egitea, beraiek ere sorkuntza prozesuaren parte izan daitezen.

Bidean ezingo da ahaztu proiektua **bideragarria** beharko duela izan. Iparra ez galtzeko finantzazioaren sarreraren eta irteeren panela eguneratua mantendu beharko da.

Frontoi proiektua euskal arte eszenikoei **banaketa alternatiba** bat eskaini nahi die, itxialdia amaitzen denerako ere, erabilgarria izan daitekeena. Ez hori bakarrik, euskal arte eszenikoen esperientzia globalki eskuragarri izatea ahalbidetzen du. Formatuak arrakasta izanez gero, **euskal antzerkia eta dantza nazioartean zabaltzeko** erreminta bikaina izan daiteke. Formatuak ondo funtzionatzen badu ere erraz erreplikagarria izan daiteke beste herrialdeetara ere.

Oraingoan, txosten hau proiektu baten hazia baino ez da eta prozesu sortzaile baten menpe dagoenez, ezin da jakin hemen idatzitakoa non bukatuko duen. Dena den, intentzioa aurrera egiten jarraitzea da, jasango dituen aldaketei irekia.



Frontoi

Arte eszenikoetarako zuzeneko *streaming* plataforma

Iñigo Cerdán Matesanz
30/05/2020

Bibliografia

30.000 funciones canceladas y 130 millones perdidos; el sector de los escenarios pide auxilio al Estado. (2020). Hemendik eskuratua: <https://www.elmundo.es/cultura/teatro/2020/04/04/5e886271fdddf4f228b456f.html>

A history of media streaming and the future of connected TV. (2013). Hemendik eskuratua: <https://www.theguardian.com/media-network/media-network-blog/2013/mar/01/history-streaming-future-connected-tv>

Ainley, O. (2020). *Virtual virtues – what is the role of VR in theatre?* Hemendik eskuratua: https://www.whatsonstage.com/london-theatre/news/vr-theatre-stage-virtual-reality_51240.html

Arriaga Antzokia. (2020). Hemendik eskuratua: <https://www.teatroarriaga.eus/>

Aural. (2020). Hemendik eskuratua: <https://www.aural.dpaetsam.com/dpalive.html>

Awwwards (2019). *30 Experimental WebGL Websites which will make you want to sit in a dark room and work more.* Hemendik eskuratua: <https://www.awwwards.com/30-experimental-webgl-websites.html>

Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz. (2020). Hemendik eskuratua: <https://www.youtube.com/user/aytoVitoriaGasteiz/featured>

BBK Sala Etxean: "online" programazioa musikaz, umoreaz eta antzerkiaz zuzenean gozatzeko. (2020). Hemendik eskuratua: <https://salabbk.bbk.eus/eu/bbk-sala-etxean-programacion-online-para-disfrutar-en-directo-de-musica-humor-y-teatro/>

Berria (2020). *Kulturgileentzako laguntzak onartu ditu Jaurilaritzak.* Hemendik eskuratua: <https://www.berria.eus/paperekoa/5001948/026/003/2020-04-30/kulturgileentzako-laguntzak-onartu-ditu-jaurilaritzak.amp.html>

Berria (2020). *Berria TB saileko azken albisteak.* Hemendik eskuratua: <https://www.berria.eus/berriatb/berria-aretoa>

Campaña «La cultura en tu casa». (2020). Hemendik eskuratua: <http://www.culturaydeporte.gob.es/actualidad/2020/03/laculturaencasa.html>

ConsumerLab report on Merged reality (VR/AR). (2019). Hemendik eskuratua: <https://www.ericsson.com/en/reports-and-papers/consumerlab/reports/merged-reality>

Crisis simulation demos • Conducttr • Try it yourself. (d. g.). Hemendik eskuratua: <https://www.conducttr.com/crisis-simulation-demos/>

Dantzaz. (2020). Hemendik eskuratua: <https://vimeo.com/dantzaz>

Daydream. (2020). Hemendik eskuratua: <https://arvr.google.com/daydream/>

Disney On Broadway. (2018). «*Friend Like Me*» 360° Performance - ALADDIN on Broadway. Hemendik eskuratua: <https://www.youtube.com/watch?v=k7Q3fkwq7Pw&feature=youtu.be>

Donostia Kultura. (2020). Hemendik eskuratua: <https://www.youtube.com/user/donostiakultura%3Fhl%3Des%26app%3Ddesktop>

Dvein. (2020). Hemendik eskuratua: <https://dvein.com/>

El Gobierno aprueba un paquete de ayudas directas y deducciones fiscales para que la cultura se recupere de la crisis. (2020). Hemendik eskuratua: https://www.eldiario.es/cultura/Cultura-ayudas-deducciones-fiscales-coronavirus_0_1023998202.html

Etxekoak konfinamenduaren inguruko komedia, asteazkenetan, ETB1en eta eitb.eus-en. (2020). Hemendik eskuratua: <https://www.eitb.eus/eu/telebista/oso/7149527/etxekoak-konfinamenduaren-inguruko-komedia-asteazkenetan/>

Greba digitala. (2020). Hemendik eskuratua: <https://kulturgintzan.eus/>

Grossman, D. (2013). *YouTube Live: a disastrous spectacle Google would like you to forget.* Hemendik eskuratua: <https://www.theverge.com/2013/11/1/5052440/youtube-live-a-disastrous-spectacle-google-would-like-you-to-forget>

#HoraDeVèncer / Liceu Opera Barcelona. (2020). Hemendik eskuratua: <https://www.liceubarcelona.cat/ca/horadevencer>

IKEA PLACE demo AR app. (d. g.). Hemendik eskuratua: <https://newsroom.inter.ikea.com/gallery/video/ikea-place-demo-ar-app/a/c7e1289a-ca7e-4cba-8f65-f84b57e4fb8d>

Jump Right In: 7 Ways Immersive Technology Can Transform Business. (2017). Hemendik eskuratua: <https://cmo.adobe.com/articles/2017/4/immersive-technology-.html%23gs.70kw57#gs.78dfqk>

Kultur Labea / Herribizia. (2020). Hemendik eskuratua: <https://herribizia.errenteria.eus/labea/>

Kulturaren Euskal Behatokia (2015). *IKUSPEGIAK: Arteei eta Kultura Industriei buruzko Estatistikaren datuen irakurketa analitikoa.* Hemendik eskuratua: https://www.kultura.ejgv.euskadi.eus/contenidos/informacion/keb_banaketak_kulturan_2019/eu_def/adjuntos/banaketak_kulturan_azterketa_2019.pdf

Kulturaren Euskal Behatokia (2019). *Banaketak kulturan duen zereginari buruzko azterketa.* Hemendik eskuratua: https://www.kultura.ejgv.euskadi.eus/contenidos/informacion/keb_banaketak_kulturan_2019/eu_def/adjuntos/banaketak_kulturan_azterketa_2019.pdf

Live Views of Starman. (2018). Hemendik eskuratua: <https://www.youtube.com/embed/aBr2kKAHN6M>

Microsoft anuncia el regreso de Kinect, muy evolucionado, por 399 dólares. (2019). Hemendik eskuratua: https://as.com/meristation/2019/02/25/noticias/1551076379_806593.html

Microteatro en Casa. (2020). Hemendik eskuratua: <https://microteatro.es/newsletter/micro-en-casa/>

Moore, S. (2019, julio 21). *The 9 Types Of Film Distribution Agreements.* Hemendik eskuratua: <https://www.forbes.com/sites/schuylermoore/2019/07/19/types-of-film-distribution-agreements/#5bd410516253>

My Opera Player. (2020). Hemendik eskuratua: <https://www.myoperaplayer.com/portada>

Nite Hotel. (2020). Hemendik eskuratua: <https://nitehotel.nl/>

Periscope. (2020). Hemendik eskuratua: <https://www.pscp.tv/>

PlayStation®VR. (2020). Hemendik eskuratua: <https://www.playstation.com/en-ae/explore/playstation-vr/>

Puerto, K. (2014). La Realidad Disminuida y sus primeros pasos en nuestros dispositivos móviles. Hemendik eskuratua: <https://www.xatakamovil.com/aplicaciones/la-realidad-disminuida-y-sus-primeros-pasos-en-nuestros-dispositivos-moviles>

Rogers, S. (2019,). *How Technology Is Augmenting Traditional Theater*. Hemendik eskuratua: <https://www.forbes.com/sites/solrogers/2019/12/06/how-technology-is-augmenting-traditional-theatre/#43c195450c07>

San Telmo Museoa. (2020). Hemendik eskuratua: <https://www.youtube.com/channel/UCEI8BKHhirsSKkkbmhWCThQ>

Shilina, S. (2019, noviembre 1). *Video Streaming and Blockchain: A Tale of Two Paradigm Shifts*. Hemendik eskuratua: <https://medium.com/paradigm-fund/video-streaming-and-blockchain-a-tale-of-two-paradigm-shifts-867664c899a0>

Tabakalera (2020). Sarrera. Hemendik eskuratua: <https://etxean.tabakalera.eu/eu/>

Teatro de La Abadía - Madrid. (2020). Hemendik eskuratua: <https://www.teatroabadia.com/es/home/>

Teatro Lliure (2020). Hemendik eskuratua: <https://tlliure.shop.secutix.com/list/events>

The Not-So-Ancient History of Live Streaming | Switchboard Cloud is the easiest way to multistream live video to social media channels and streaming platforms simultaneously. (2018, abril 23). Hemendik eskuratua: <https://switchboard.live/blog/live-streaming-history>

The Valley. (2018). *8 Tecnologías inmersivas que deberías conocer*. Hemendik eskuratua: <https://thevalley.es/blog/8-tecnologias-inmersivas-deberias-conocer/>

Time Out editors. (2020). *The best theatre to watch online right now*. Hemendik eskuratua: <https://www.timeout.com/theatre/best-streaming-theatre-shows-how-to-watch-online>

Twitch. (2020) <https://www.twitch.tv/>

Ur Handitan saioko kapitulu guztiak. (2020). Hemendik eskuratua: <https://www.eitb.eus/eu/telebista/programak/ur-handitan/kapituluak/>

UnitedWeStream. (2020). Hemendik eskuratua: <https://unitedwestream.berlin/>

WebGL Water. (d. g). Hemendik eskuratua: <http://madebyevan.com/webgl-water/>

Zafra, B. P. M. R. (2020). *La debacle económica del coronavirus en gráficos.* Hemendik eskuratua: https://elpais.com/economia/2020/04/16/actualidad/1587035630_565470.html

ERANSKINAK

Galdetegia

(Jasotako erantzunak **hemen** daude eskuragarri)

Zergatik joan antzokira? / ¿Por qué ir al teatro?

Arte eszenikoak ikustera joatean zer egiten duzun jakiteko galdetegi pasibo-agresiboa /
Pequeño cuestionario pasivo-agresivo sobre cómo vives la experiencia de ir al teatro

***Obligatorio**

1. ¿En serio te gusta ver danza o teatro? ¿Por qué? ¿Qué tienen que la tele o Netflix no te den? No me digas que es un tema de estar en contacto con los actores, ¡sé original! / Benetan gogoko duzu antzerkia edota dantza ikustea? Zergatik? Zer dute telebista edota Netflixek ez duenik? Ez esan aktoreekin kontaktua denik, izan originala! *

2. Antes de que empiece la obra: hay que ir hasta el teatro, ponerse decente, pasar por el baño, esperar los avisos... ¿Qué más haces, cotilleas? / Emanaldia hasi aurretik: Antzokira joan beahr da, ondo jantzi, komunetik pasa, abixuak itxoin... baino, zer gehiago egiten duzu? Kotileatu? *

3. ¿Y cuándo acaba qué? ¿eres de los intensitos que se queda al simposio? de vuelta a casa? a tomar algo? / Eta bukatzean zer? Sinposiora geratzen den intentsu horietakoa zera? etxera buelta? tragoak hartzera? *

4. Última pregunta, si eres amante del teatro y la danza ésta es la tuya. Cuéntame alguna cosa curiosa, entrañable, anecdótica o súper chachi (tipo Amelie) que te haya pasado en un teatro. / Azken galdera: dantza eta antzerkizalea bazara, hau da zurea. Kontatu antzoki baten gertatutako gertakizun harrigarri, unkigarria, anekdotiko ala supertxaxi hori. *

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios

Gantt diagram

[illegible]

Web garapenaren aurrekontua



DISEÑO Y PROGRAMACIÓN WEB

PROPUESTA	COSTOS
ETAPA 1 - Kick Off (03 semanas)	
Briefing con heads a cargo del proyecto (Art Director, Coordinador de Proyecto, Web Development, UX)	
Diseño de UX	
Evaluación de recursos necesarios para cada sección y contenidos para c/u (3D, textos, videos e imágenes)	
Usamos de referencia la web https://nitehotel.nl/ (secciones: Bar + Teatro + rooms)	
Diseño simple de Wireframe, revisión de secciones y experiencia de navegabilidad para aprobación	
Diseño de línea gráfica para versión Mobile y Desktop (estático)	
Propuesta será presentada vía link a cliente para revisión y aprobación	
ETAPA 2 - Maquetación y Programación (09 semanas)	
Maquetación de diseño aprobado por cliente en versión Mobile (HTML5 y CSS3)	
Maquetación de diseño aprobado por cliente en versión Desktop (HTML5 y CSS3)	
Autenticación de Log in	
Almacenamiento de base de datos mediante MySQL (Ecommerce, usuarios y formulario de contacto)	
Aplicación de funcionalidades y animaciones mediante JavaScript, CSS y PHP	
Ingreso de contenidos (imágenes, PDF y textos) según Wireframe aprobado	
Almacenamiento de base de datos mediante Firebase	
Aplicación de funcionalidades y animaciones mediante JavaScript (React)	
Buenas prácticas de SEO en la realización de la web	
Propuesta será presentada vía link a cliente para revisión y aprobación	
ETAPA 3 - Puesta Online Web (02 semanas)	
Almacenamiento web en hosting	
Presentación web y alcances del trabajo desarrollado	
Entrega de Reporte Final (accesos, usuarios, contraseñas, etc.)	
TOTAL	€ 10,030.00

Edición de contenidos mensual (actualización de promociones en la base de datos)	€ 550.00
Costo mensual de hosting (alojamiento web plan básico de 50GB)	€ 92.00
Compra de certificado de sitio seguro SSL (pago anual)	€ 65.00
Compra de dominio (pago anual - promedio)	€ 28.00

Equipo a cargo
01 Director de arte
02 Diseñadores
01 UX
03 Desarrolladores web (backend y frontend)
01 Coordinador de proyecto
01 Redactor para revisión de textos y contenidos

Forma de pago:
*50% a la aprobación del proyecto y 50% final a la entrega del mismo
*Los precios están expresados en Euros
*BID correrá con los gastos adminitrativos derivados del pago
*Gastos Extras: Se facturarán al finalizar el proyecto previa aprobación del cliente.

No incluye
* Actualización mensual de contenidos
* Compra de dominio y hosting
* Sesión y retoque de fotos, creación de videos y/o de contenidos
* Plugins que puedan requerirse como parte del trabajo web
* Costo de software de medición
*Plugins de vinculación de web con app de repartos o delivery

Eskerrik asko irakurtzeagatik!

FRONTOI

Arte eszenikoetarako zuzeneko *streaming* plataforma

Multimedia Komunikazio Masterraren Amaierako Lana
Iñigo Cerdán Matesanz
2020/06/01

